LA FESTIVALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA:

Análisis multidimensional de los festivales como agentes activos en la industria cinematográfica.

Rocío Benavent Méndez

Universidad Politècnica de Valencia
Departamento de Comunicación Audiovisual,
Documentación e Historia del Arte

UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

LA FESTIVALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA: ANÁLISIS MULTIDIMENSIONAL DE LOS FESTIVALES COMO AGENTES ACTIVOS EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA

TESIS DOCTORAL

presentada por:
Dña. Rocío Benavent Méndez
dirigida por:
Dr. Sara Álvarez Sarrat (UPV)
Dr. Raúl González Monaj (UPV)
Dr. Don Raúl Abeledo Sanchis (UV)

València, enero de 2026

A mis abuelas MARÍA y CARMEN,
porque si no fuera por sus vidas
esta tesis no hubiera existido.

A mis PADRES, a mi tía Vicenta y Emilio
que me habéis dado siempre vuestra
confianza, y sin quienes llegar hasta aquí
hubiera sido realmente imposible.

En primer lugar, me gustaría agradecer de todo corazón a la primera persona que al llegar a la universidad nos acogió como hijos predilectos, y nos mostró su amor por el audiovisual, y sobre todo, su adoración por la animación y las cosas "mágicas": la Dra. Marina Segarra. Pues fue gracias a ella, quien con su asignatura Análisis de las formas, despertó en nosotras un profundo interés por la animación desde los primeros años de carrera. Aunque quizás ella no sea consciente de ello, su pasión y dedicación influyeron en muchos de nosotros que optáramos por hacer la intensificación, de aquel entonces, de Animación, Dirección Artística y Efectos Visuales. Esta experiencia supuso tanto desafíos como oportunidades, ya que, como pioneros que fuimos por ser la primera promoción de la carrara, tuvimos que abrir caminos y explorar territorios inéditos. Esta experiencia, sin duda, marcó un precedente en nuestra formación y nos influenció de manera significativa para el resto de nuestras vidas, ya que la mayoría de nosotros nos convertimos en pequeños emprendedores de diversos sectores (audiovisual, formativo o creativo).

En segundo lugar, agradecer a mis directores de tesis, al Dr. Raúl González Monaj por su tiempo invertido en intentar entender lo que estaba haciendo, y al Dr. Raúl Abeledo por todo su ímpetu en la cultura y alrededor de ella, por animarme siempre a seguir y valorar mi escritura.

Y en tercer lugar, quiero destacar el papel de la recién Catedrática de Bellas Artes y Animación, Sara Álvarez Sarrat, que durante todo el desarrollo de esta tesis, y sobre todo, en estos más de diez años de periplo, ha generado unas sinergias increíbles alrrededor de la animación y me ha apoyado incondicionalmente. Por eso, me gustaría detenerme aquí un segundo para hacer un especial énfasis en esta persona tan especial, quién desde una madurez y eficiencia excepcional, ha sabido transmitirme siempre su apoyo, ubicarme cuando he estado perdida y recordarme los motivos de mis movimientos. Lo que ha sido un factor indispensable para que pudiera acabar esta tesis sin enloquecer, haciéndome reír como nadie, y dándome, a veces, una lección de humildad y delicadeza en todo lo que trata. Agradezco todos estos años dónde hemos podido trabajar juntas, convirtiéndose así, en uno de los pilares esenciales para mi vida académica y educativa, pero sobre todo, se ha convertido en mi amiga y un referente a seguir. Gracias Sara, has sido una directora excepcional, la que necesitaba, ya que sin ella, esto, y muchas otras cosas de mi vida, no hubieran existido.

Agradecer también, a la Dra. Maribel Domenech por aguantarme esas pascuas en su taller y hacerme ver que no era tan difícil estructurar esto. Al Dr. Carlos Martínez Barragán por atenderme siempre tan amablemente y escucharme en los principios, a la Dr. Beatriz Herraiz por sus mensajes inconscientes, al Dr. Adrián Encinas por toda su sabiduría animada, a la Dra. Aurea Ortiz por tu sabiduría cinéfila, a la Dra. Carmela Álvar por dejarme vivir en primera persona su experiencia como doctoranda, a la Dra. Tania de León por su apoyo y ayuda para iniciar la escritura, y con especial cariño, a la Catedrática de Bellas Artes y Animación, María Lorenzo por su apoyo, conocimiento y consejos tan esclarecedores siempre.

A profesionales de la talla de Carlos Heredero, Pedro Medina, Antonio Santamarina, pero sobre todo, un especial recuerdo al Dr. Eduardo Rodríguez Merchán, Catedrático de Comunicación Audiovisual, Historia de la Fotografía e Historia del Cine Español del departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense de Madrid, quién desde el primer momento me apoyó para seguir su estela académica de algún modo (te extraño compañero).

Gracias a todos aquellos quiénes desde el principio demostraron su interés al desarrollo de este trabajo, como es el caso del Gran Fele que desde sus inicios me acompañó desde mis primeros cumpleaños hasta su fallecimiento con esa ilusión por las cosas mágicas que tenía, aportando inspiración como el libro de Creatividad, S.A de

Ed Catmull. A Alejandro Álvarez y todo el equipo Chebec, a mi psicóloga Marcía por su perseverancia también y las Txatis y general, gracias a todas las que habéis podido participar directamente o indirectamente en este proyecto, con contactos, aportando información, puntos de vista, y que con mucho cariño me han acunado para seguir. Gracias a todos los habéis participado: animadores, profesionales y directores de festivales entrevistados, encuestados o encontrados a lo largo de los años.

Y conmigo en el corazón siempre, en algunos casos a pesar de la distancia, a quienes me han apoyado en cada acto, a lo largo de todo el camino y me han ofrecido su calor y continuo ánimo: Luís Morcillo, Camilo Cogua, Ignacio Meneu, Carmelo Gabaldón, Víctor Bellver, Sergio Rodríguez, Alberto Sanz, Miguel Vidal, Susana García, Mari Carmen Poveda y Beatriz Herráiz, compañeros queridos del Grupo de Animación UPV. Además, agradecer a la gente del DECHADA que me ha arropado en algunos momentos como Germán Llorca, Joan (Tècnic EPSG) Diego Álvarez, Ariadna Fernández, Miguel (Técnico), Juanma Sanchis, y en especial a Juanjo Cliement por su apoyo y Raúl Terol, por ser compañero desde que iniciamos.

Por último, quisiera mencionar a todos aquellos que, en distintos momentos del largo proceso de elaboración de la tesis, han puesto su granito de arena, que merece todo mi agradecimiento: por su colaboración y por estar cerca de mí a nivel profesional: Juan Carlos Concha, Rocío Álvarez, Lourdes Villagómez, Diego Herguera, Pepa Sastre, Samuel Viñolo, Guadalupe Areinsburg, María Manero y María Trénor, animándome.

A mis amigas y amigos, Cira Montfort, Bea Martín, Noelia Villodre, Carla “Chama”, Leticia Serrano, Delia Millán, Antonio Lava, Susana Navaridas y resto de la familia, a Josephine, Clycia, y muchos más que seguro me olvido. Incluso, a mis “Cuidadoras” que han conseguido paralelamente hacer la producción, con sus más y sus menos, pero que espero que nos traiga muchos éxitos y que podamos volver a acabar y empezar muchos más proyectos, todas.

GRACIAS A TODAS y CADA UNA.

Y de manera muy especial, quiero agradecer a mis padres por el apoyo constante, ya que todas mis metas conseguidas, antes, durante y después, han sido posibles por todo el aliento persistente brindado por ellos. GRACIAS.

RESU-
MEN

[RESUMEN]

La presente tesis doctoral realiza un análisis de los festivales de cine de animación en España, desde sus orígenes hasta la actualidad, enmarcándolos dentro de la evolución del resto de festivales de animación a nivel internacional y dentro de los modelos de clasificación institucionalizados. Este estudio persigue comprender la especificidad de estos eventos en el contexto nacional y evaluar su relevancia como proyectos culturales vinculados al patrimonio inmaterial audiovisual.

La investigación se articula mediante una metodología cuantitativa, que integra diferentes métodos: encuestas a directoras/es de festivales en activo, estudiantes y público general; información documental, mediante el análisis histórico de los festivales de animación celebrados en España desde la década de 1990 —de los cuales cerca de un 60% ha desaparecido en 2025—; entrevistas semiestructuradas y online a profesionales clave del sector y observación-acción participante en los eventos analizados.

Uno de los resultados centrales de la investigación, es la propuesta de una taxonomía propia de la festivalización de la animación en España, que clasifica los diferentes eventos según su formato (muestra, congresos, certamen, mercado, etc.), audiencia, técnicas y ámbitos de hibridación. Este modelo conceptual permite interpretarlos, no sólo como espacios de exhibición, sino también como dispositivos de encuentro, de profesionalización y consagración simbólica.

Las conclusiones revelan la extrema fragilidad estructural de los festivales de animación en España, que sobreviven gracias al esfuerzo de aficionados y profesionales, junto con un apoyo institucional limitado. Esta precariedad contrasta con el desarrollo constante del sector en el ámbito europeo e internacional, poniendo en manifiesto una brecha significativa en las políticas culturales españolas.

De la investigación se derivan aportaciones aplicadas tangibles, materializadas en cuatro soportes complementarios: un modelo de encuesta replicable en otros contextos, un decálogo de buenas prácticas para la gestión cultural, un documental con los testimonios directos de agentes del sector y un repertorio web con toda la información referente a la investigación.

Palabras clave: Festivales de animación, Industria cinematográfica, Agente e Instituciones culturales, *Festivalización*.

[RESUM]

Aquesta tesi doctoral realitza una anàlisi dels festivals de cinema d'animació a Espanya, des dels seus orígens fins a l'actualitat, emmarcant-los dins de l'evolució de la resta de festivals d'animació internacional i dins dels models de classificació institucionalitzats. Aquest estudi vol comprendre l'especificitat d'aquests esdeveniments en el context nacional i avaluar-ne la rellevància com a projectes culturals vinculats al patrimoni immaterial audiovisual.

La investigació s'articula mitjançant una metodologia quantitativa, que integra diferents mètodes: enquestes a directors de festivals en actiu, estudiants i públic general; informació documental, mitjançant l'anàlisi històrica dels festivals d'animació celebrats a Espanya des de la dècada de 1990 -dels quals prop d'un 60% han desaparegut al 2025-; entrevistes semiestructurades i en línia, a professionals clau del sector i observació-acció participant en els esdeveniments analitzats.

Un dels resultats centrals de la investigació és la proposta d'una taxonomia pròpia de la festivalització de l'animació a Espanya, que classifica els diferents esdeveniments segons el format (mostra, congressos, certamen, mercat, etc.), audiència, tècniques i àmbits d'hibridació. Aquest model conceptual permet interpretar-los, no només com a espais d'exhibició, sinó també com a dispositius de trobada, professionalització i consagració simbòlica.

Les conclusions revelen la fragilitat estructural extrema dels festivals d'animació a Espanya, que sobreviuen gràcies a l'esforç d'aficionats i professionals, juntament amb un suport institucional limitat. Aquesta precarietat contrasta amb el desenvolupament constant del sector a nivell europeu i internacional, posant en manifest una bretxa significativa en les polítiques culturals espanyoles.

De la investigació se'n deriven aportacions aplicades tangibles, materialitzades en quatre suports complementaris: un model d'enquesta replicable en altres contextos, un decàleg de bones pràctiques per a la gestió cultural, un documental amb testimonis directes d'agents del sector i un repertori web amb tota la informació referent a la investigació.

Paraules clau: Festivals d'animació, Indústria cinematogràfica, Agents e Institucions culturals, *Festivalització*.

[ABSTRACT]

This doctoral thesis analyzes animation film festivals in Spain, from their origins to the present day, framing them within the evolution of other animation festivals internationally and within established classification models. This study aims to understand the specific characteristics of these events in the national context and evaluate their relevance as cultural projects linked to intangible audiovisual heritage.

The research employs a quantitative methodology, integrating various methods: surveys of active festival directors, students, and the general public; documentary information, through a historical analysis of animation festivals held in Spain since the 1990s—of which approximately 60% will have disappeared by 2025; semi-structured and online interviews with key professionals in the sector; and participant observation at the analyzed events.

One of the central findings of the research is the proposal of a specific taxonomy for animation festivals in Spain, which classifies the different events according to their format (screenings, conferences, competitions, markets, etc.), audience, techniques, and areas of hybridization. This conceptual model allows us to interpret them not only as exhibition spaces, but also as spaces for meeting, as mechanisms for professionalisation, and as symbolic recognition towards films and animation.

The findings reveal the structural fragility of animation festivals in Spain, which survive thanks to the efforts of amateurs and professionals, along with limited institutional support. This precariousness contrasts sharply with the constant development of the sector in Europe and internationally, highlighting a significant deficiency in Spanish cultural policies.

The research generates tangible practical contributions, materialized in four complementary materials: a survey model replicable in other contexts, a ten-point code of best practices for cultural management, a documentary with direct testimonies from industry stakeholders, and a website with all the information related to the research.
Keywords: Animation festivals, Film industry, Cultural agents and institutions, Festivalization.

Keywords: Animation festivals, Film industry, Cultural agents and institutions, *Festivalisation*.

ÍNDI-CE

A [JUSTIFICACIÓN] 18
B [MARCO TEÓRICO] 30
C [ESTADO DE LA CUESTIÓN] 42
D [HIPÓTESIS Y APORTACIONES ESPERADAS] 54
F [METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DE LA TESIS] 60

1. El festival de cine, un ente cultural en constante evolución: marco conceptual y criterios de clasificación. 66
1.1. La legitimación de la FIAPF: jerarquías y mecanismos para una clasificación. 79
1.1.1. Festivales competitivos de largometrajes o Clase A 82
1.1.2. Festival de largometrajes especializados competitivo 84
1.1.3. Festival de largometrajes no competitivos 85
1.1.4. Festivales de cortometrajes y documentales 85
1.2. El sistema ASIFA: normalización y unificación de criterios para los festivales de animación. 89
1.3. La validación institucional cinematográfica: criterios y modelos de calidad. 92
1.3.1. Premios calificadores: estandarización del reconocimiento cinematográfico. 93
1.3.2. La financiación pública: políticas culturales y ayudas audiovisuales. 95
1.3.3. Los catálogos autonómicos: modelos territoriales de difusión. 97
1.3.4. Sellos de calidad: certificación europea y española. 103
1.4 Resultados y conclusiones del Capítulo 1 sobre el concepto y contexto de los festivales de cine. 107
2. Radiografía de los festivales de animación internacionales: hitos y evolución. 110
2.1. La institucionalización del cine de animación internacional: los pioneros. 122
2.1.1. Festival International du Film d'Animation d'Annecy (Francia, Europa Occidental, 1960) 122
2.1.2. Festival Internacional de Cine de Animación de Zagreb- Animafest (Croacia, Europa del Este, 1972). 133
2.1.3. Ottawa International Animation Festival - OAIF (Canadá, América del Norte, 1976) 138
2.1.4. Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho - Cinanima (Portugal, Europa Occidental, 1976) 142
2.1.5. Hiroshima International Animation Festival-HIAF (Japón, Asia Oriental, 1985) 146
2.1.6. Seoul International Cartoon & Animation Festival - SICAF (Corea del Sur, Asia a.) Introducción y antecedentes 152
2.2. Evolución de los Festivales de cine de animación internacionales. 162
2.3. La década de los 80's. 164

2.3.1. World Festival of Animated Film of Varna - WFAF (Bulgaria, Europa Oriental, 1979) 164
2.3.2. The Brussels International Animation Film Festival - Anima (Bélgica, Europa Occiental, 1982) 166
2.3.3. Stuttgart Trickfilm International Animated Film Festival - ITFS (Alemania, Europa Occidental, 1982) 168
2.4. La década de los 90's. 170
2.4.1. Anima Mundi Festival Internacional de Animação do Brasil (Brasil, Sudamérica, 1993-2019) 170
2.4.2. Fantoche International Animation Film Festival (Suiza, Euro pa Occidental, 1995) 173
2.5. La primera década del Siglo XXI. 174
2.5.1. Anifilm International Festival of Animated Films (República Checa, Europa Central, 2003) 174
2.5.2. Animateka International Animated Film Festival (Eslovenia, Europa Central, 2004) 177
2.5.3. Anim'est International Animation Film Festival (Romania, Europa Oriental, 2006) 178
2.5.4. Animator International Animation Festival Poznań (Polonia, Europa Central,2008) 180
2.5.5. Animasyros International Animation Festival (Grecia, Euro-pa Meridional, 2008) 180
2.6. La década de los 2010's. 182
2.6.1. StopTrik International Stopmotion Festival (Polonia, Europa Central, 2010) 182
2.6.2. Anibar International Animation Festival - Anibar (Kosovo, Europa del Sur, 2010) 183
2.6.3. Chilemonos Festival Internacional de Animación (Chile, Sudamérica, 2012) 185
2.6.4. Kaboom Animation Festival (HAFF + KLIK) (Países Bajos, Europa Occidental, 2019) 187
2.7. Resultados y conclusiones del Capítulo 2 de los hitos y evolución de los festivales de animación internacionales. 192
3. Mapeo de los festivales de animación en España: hitos y transformaciones. 197
3.1 La génesis de los festivales pioneros de la animación en España. 200
3.1.1. AnimaTeruel Festival de Cine de Animación de Teruel (Aragón. 1992-1995) 206

3.1.2. Animac Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya (Lleida. 1996) 209
3.1.3. Animadrid Festival Internacional de Imagen Animada (Madrid. 2000-2011) 220
3.2. Evolución y desarrollo de los Festivales de cine de animación en España. 226
3.3. La primera década del Siglo XXI: La consolidación y crisis de los festivales de animación nacionales. 228
3.3.1. Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación en Valencia (Valencia. 2000-2001) 228
3.3.2. Animabasauri- Animabasque Business, Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri (País Vasco. 2004-2012) 229
3.3.3. Animacor. Festival internacional de animación en Córdoba (Andalucía. 2005-2012) 233
3.3.4. Animayo Summit, Conference and International Film Festival of Animation, Visual Effects and Video Games (C. 2006) 237
3.3.5. Animadeba Festival Internacional de Cine de Animación de Deba, (País Vasco. 2008) 241
3.3.6. Non Stop Barcelona Animació (Barcelona. 2009-2019) 243
3.3.7. 3D Wire Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media (Segovia. 2009-2019) / Weird Market y WFest (València. 2020) 246
3.4. La década de los 2010's: La diversificación del cine de animación español. 250
3.4.1. AnimaR. Cine de Animación de Reinosa (Cantabria.2011-2012) 250
3.4.2. Toon A Ville. Encontre internacional d'animadors, projeccions i jornada professionals al voltant de l'animació infantil. (Cataluña.2011-2013) 251
3.4.3. Ani-Mar Festival Internacional d'Animació Premi Miquel Guillem (València, 2012) 253
3.4.4. Feelmotion Festival de Cortometrajes de Animación e Imagen Real (Madrid. 2012-2024) 255
3.4.5. DogVille 3D Film Festival Viladecans (Catalunya. 2012-2014) 257
3.4.6. Prime The Animation! New Talent International Animation Festival (València. 2013) 258

3.4.7. Animalada. Festival de Animación de Sevilla (Andalucía. 2013-2019) 262
3.4.8. Festival Stop Motion Barcelona Short Film Festival (Barcelona. 2012-2018) 264
3.4.9. Animakom Fest. Festival internacional de cine de animación de Bilbao (País Vasco. 2017-2024) 266
3.4.10. Cortoons Gandía Festival (Valencia. 2017) 268
3.4.11. Animario. Festival Internacional de Animación Contemporanea de Madrid (Madrid. 2018) 269
3.5. La década de los 2020's: La especialización de la animación española. 272
3.5.1. Animalcoi. Festival Internacional de Animación de Alcoy (Alicante. 2020) 272
3.4.2. FPS Fest. Frame, Play & Screen. Festival de animación y videojuegos de Almendralejo (Extremadura. 2022) 274
3.4.3. Ànima Jove. Festival Internacional de Curtmetratges d'Animació d'Altafulla (Catalunya. 2023) 275
3.4.4. Imaxinaria. Festival de Animación Afundación en A Coruña (Galicia. 2023) 277
3.4.5. Festival de Cortometrajes de Animación de la Universidad Europea (Madrid. 2024) 278
3.6. Resultados y conclusiones del Capítulo 3 sobre los logros y desafíos de la evolución de los festivales de animación en España. 279
4. Hacia una taxonomía propia: La festivalización de la animación en España. 294
4.1. Eventos de Exhibición: formatos y estrategias. 301
4.1.1 Muestra 301
4.1.2. Certamen 303
4.1.3. Ciclo 305
4.1.4. Exposiciones 316
4.2. Espacio de Encuentro: reflexionando sobre el conocimiento. 346
4.2.1. Foros 346
4.2.2. Encuentros 357
4.2.3. Congreso (simposio, seminario, jornada) 360
4.2.4. Conferencias 371
4.3. Eventos de Negocios: la profesionalización de la economía creativa. 381
4.3.1. Pitch 381
4.3.2. Mercados 383

4.3.3. Ferias 384
4.3.4. Workshops profesionales 385
4.4. Premios: la consagración del capital simbólico. 389
4.5. Festivales: tipologías y criterios de clasificación. 397
4.5.1. Festivales por tipo de técnicas 399
4.5.2 Festivales por audiencia 402
4.5.3. Festivales por nacionalidades 405
4.6. Resultados y conclusiones Capítulo 4 sobre la festivalización de la animación española. 406
5. Herramientas de investigación aplicada a los festivales de animación en España: metodología y análisis de las fuentes primarias. 414
5.1. Estudio de las encuestas realizadas a los diferentes actores implicados. 417
5.1.1. Análisis y resultados de las encuestas TIPO A al alumnado de primero del Máster de Animación UPV 417
5.1.2. Análisis y resultados de las encuestas TIPO B al público general y especializado. 423
5.1.3. Análisis y resultados de las encuestas TIPO C a los responsables de los festivales. 428
5.1.4. Propuesta de modelo estandarizado de encuesta para festivales de cine. 440
5.2. Las narrativas de los agentes clave de la animación española. 441
5.2.1. Entrevistas en profundidad a profesionales clave de la animación española. 441
5.2.2. Análisis y conclusiones de las entrevistas. 444
5.2.3. Decálogo de buenas prácticas para gestores culturales: claves de viabilidad para festivales de cine emergentes. 447
5.3. Resultados y conclusiones del Capítulo 5 comparadas de la triangulación metodológica. 454
6. Conclusiones y vías futuras de investigación. 456
[BIBLIOGRAFÍA] 461
[ANEXOS] 474

A. JUSTI-FICA-CIÓN

"La gestión cultural es clave para el desarrollo de una sociedad." [1]

> *Al parecer, los cultos griegos no tenían una palabra para la cultura. Tenían buenos arquitectos, buenos escultores, buenos poetas, como también tenían buenos artesanos y buenos estadistas. [...] Pero nunca se les habría ocurrido que tenían un bien en sí mismo, la cultura. Algo a lo que sus académicos podían ponerle una marca registrada, algo que las personas superiores que tuvieran suficiente tiempo y dinero pudieran adquirir, algo susceptible de ser exportado a otros países junto con los higos y las aceitunas.*
>
> *Herbert Read.* ***Al diablo con la cultura.***

La presente[2] investigación doctoral se justifica fundamentalmente por cuatro motivos que se enumeran a continuación. En primer lugar, destaca la ausencia de fuentes documentales en español que aborden de manera integral y sistemática los festivales de cine de animación en el país y, sobre todo, su gestión cultural. Este hecho limita la comprensión del panorama actual de los festivales de animación en España y sus prácticas. Otro segundo motivo es la escasa supervivencia de estos festivales de cine especializado. Esta circunstancia nos ha llevado a investigar sobre los motivos reales de su desaparición, planteándonos interrogantes sobre su sostenibilidad y la viabilidad de estas iniciativas culturales. En tercer lugar, y paradójicamente, la proliferación notable de nuevos eventos centrados en el cine de animación y los videojuegos a lo largo de los últimos veinticinco años, que ha generado un contexto dinámico que merece ser analizado en profundidad. Por último, existe un interés personal y profesional en compartir la experiencia y los conocimientos adquiridos a lo largo de estos veinte años en la producción de eventos porque pueden aportar una perspectiva valiosa a la academia y a los profesionales del campo del cine, la animación y la gestión cultural. En definitiva, esta tesis doctoral busca contribuir al conocimiento y a la reflexión sobre la situación de los festivales de animación en España mediante un análisis riguroso y fundamentado que permita identificar tendencias, desafíos y oportunidades en este sector cultural en constante evolución.

1. Enrique Banús doctor en Filosofía y docente de la Facultad de Humanidades define el rol de los Gestores Culturales en la sociedad. http://udep.edu.pe/hoy/2013/la-gestion-cultural-es-clave-para-el-desarrollo-de-una-sociedad-cultural/

2. Atendiendo a la igualdad de género, ase ha recurrido a la terminología neutra de la lengua española para la descripción de sustantivos o determinantes que acompañan a sustantivos que impliquen al mismo tiempo a hombres y mujeres. De este modo palabras como alumno, profesor, el, unos, hacen referencia a alumno/a, profesor/a, el/la, unos/unas, etc.

En los últimos veinticinco años del siglo XXI (2000-2025) hemos visto una constante proliferación tanto de producciones de animación como de creación de centros de formación de estas disciplinas y eventos sobre el tema; desde producciones amateurs como profesionales, formaciones regladas y no regladas y eventos públicos o privados. El sector de la animación en España constituye un segmento dinámico y en expansión dentro de la industria audiovisual, caracterizado por su significativa contribución económica, su capacidad de generación de empleo y su creciente proyección internacional. Según el 2º Informe del sector audiovisual español del Spain Audiovisual Hub[3] del Ministerio de Cultura de España publicado en junio del 2024, la animación representa el 18 % de las exportaciones audiovisuales de la UE, siendo España el cuarto productor junto a Francia, Alemania y Reino Unido.

> *Como indica el informe Precedence Research[4] sobre el mercado de la animación (2023), se ha observado una tendencia significativa en el ámbito global caracterizada por un creciente número de alianzas estratégicas entre los principales actores del sector a través de compras de software y empresas relacionadas. Se anticipa que esta tendencia continuará y contribuirá al impulso del crecimiento del mercado en el futuro próximo. La animación española facturó 604.012.835 millones de euros en 2023, generó más de 5.800 empleos y actualmente hay 3.005 empresas audiovisuales registradas. (Informe #SpainAVSHub*

Proyección del mercado global de animación por región (2022-2032). En miles de millones de dólares.

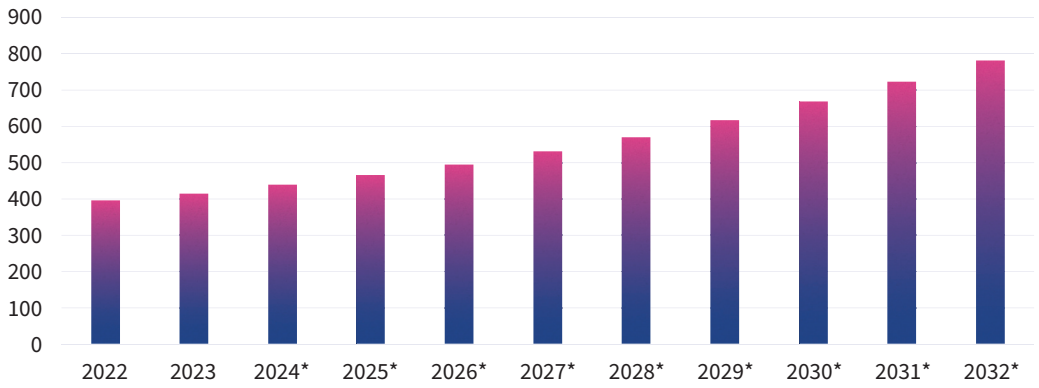


Gráfico 1: Animation Market Size, 2022 to 2032. Predence Research

3.https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/es/actualidad/informe---servicios-audiovisuales-en-europa--edicion-2024
4. https://www.precedenceresearch.com/

España produjo un 40% más de largometrajes animados entre 2020-2023, evidenciando un aumento exponencial en la creación de contenido animado. Este auge se debe en parte al incremento de la demanda global, impulsada por plataformas de VOD y se destaca también la tendencia a las coproducciones internacionales en un 70% de la producción, consolidando así su posición en el mercado global de la animación (ICEX, Audiovisual From Spain, 2023).

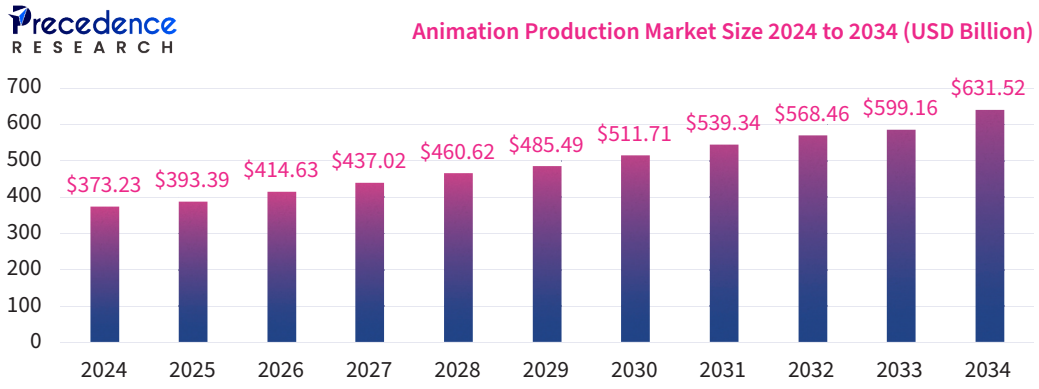
> *Según el informe Disponibilidad y prominencia de obra española en servicios audiovisuales por suscripción (2023), entre los cincos servicios VOD de mayor cuota que se ofrecen en España (Netflix, Prime Video, HBO Max, Disney+ y Apple TV+) se ofrecen 82 títulos de animación españolas (50 películas, 31 series y 1 cortometraje). Esta cifra supone que la animación ocupa un 4,9% del catálogo total de producción o coproducción española de estas plataformas. (Informe #SpainAVSHub)*

Otro dato de este crecimiento, que ya se reflejaba en el anterior del informe de DIBOOS (2022) sobre la capacitación en animación y VFX en España, destaca la prevalencia de ciclos superiores en Formación Profesional tanto de carácter público como privado. A pesar de que el número de carreras y másteres especializados en animación se ha duplicado en la última década —pasando de 20 programas en 2010 a más de 50 en 2023—, un 42 % de las empresas dedicadas a la animación, experimenta problemas a la hora de reclutar personal cualificado para el sector. Esto indica una necesidad de expansión de la formación a niveles universitarios y de posgrado, que actualmente que solo está concentrada en las principales capitales de España, principalmente de carácter privado. También hay que señalar que han surgido numerosas formaciones no regladas (cursos online, bootcamps y talleres) en plataformas como Domestika[5] que informan sobre un crecimiento del 200 % en matriculaciones en cursos de animación entre 2019 y 2023.

Se suma a esta tendencia, el notable incremento del número de eventos dedicados a la animación. Ejemplo de ello es que España fue el segundo país, después de Francia, con más proyectos presentados en el foro Cartoon Movie entre 2020 y 2022, superando a grandes productores globales como Estados Unidos y Japón. En el Festival de Animación de Annecy —principal referencia del sector— se han incluido, cada vez más, producciones españolas como es el ejemplo de los doce proyectos españoles seleccionados en 2023, frente a sólo tres en 2015.

5. https://www.domestika.org

Este fenómeno no se limita al ámbito profesional únicamente, ya que la animación amateur ha ganado visibilidad gracias a plataformas online como YouTube y TikTok, donde los creadores independientes españoles acumulan más de 500 millones de visualizaciones anuales en contenido animado, según un estudio de Social Blade[6].



The global animation production market size is predicted from USD 373.23 billion in 2024 to approximately USD 631.52 billion by 2034, expanding at a CAGR of 5.40% from 2025 to 2034.

Gráfico 2: Animation Market Size, 2022 to 2032. Predence Research

España actualmente es el quinto país europeo en la producción de largometrajes de animación, con una media anual de 4,4 películas entre 2015 y 2019. El país produjo —entre 2020 y 2022— 16 largometrajes, 62 series (incluyendo nuevas temporadas) y 156 cortometrajes, que pone de manifiesto una capacidad productiva sostenida, según refleja el último informe del Libro Blanco de la Industria de la Animación y de los Efectos Visuales (2024) publicado en abril 2025. Por lo que más destaca la animación española es por su carácter internacional, con una presencia significativa en mercados europeos, de Oriente Medio, África y Norteamérica. Este éxito se ve reforzado por su participación en coproducciones, donde España ocupa el cuarto lugar en Europa, con 11 colaboraciones entre 2015 y 2019, siendo el séptimo socio más relevante para Francia. Además, la animación española ha logrado reconocimiento en festivales internacionales, como el premio a Mejor Largometraje de Animación en los Premios del Cine Europeo de 2023 para Robot Dreams (2023) y el Óscar al Mejor Cortometraje de Animación en la 94ª edición de los premios de la Academia de Hollywood al cortometraje de Alberto Mielgo, por su cortometraje El limpiaparabrisas (The Windshield Wiper, 2021)

6. https://socialblade.com/

Respecto a la capacidad de empleo del sector, se generaron 8.540 puestos de trabajo directos en 2021, con un crecimiento del 3,3 % respecto al año anterior, y se mantuvieron unos 21.000 empleos indirectos. Existen más de 270 empresas especializadas en animación y efectos visuales, pero el 42 % de las empresas tienen dificultades en la contratación de personal técnico (DIBOOS, 2024). Asimismo, según el Informe MIA (2022) persisten disparidades de género en roles de liderazgo: las mujeres siguen representando menos del 25 % en cargos de responsabilidad, con una ausencia total en dirección y composición musical en 2022, aunque su participación es más equilibrada en las escuelas, hasta un 42,2 %.

Los datos confirman que la animación en España en 2025 vive un momento de expansión sin precedentes, con un aumento en las producciones, una oferta formativa al alza y eventos que consolidan su relevancia cultural y económica, reflejando tanto el interés profesional como el creciente consumo por parte del público general.

En consecuencia, el sector de la animación en España constituye un segmento dinámico y en expansión dentro de la industria audiovisual, caracterizado por su significativa contribución económica, su capacidad de generación de empleo y su creciente proyección internacional.

> *Todos los datos anteriores dan muestra del crecimiento e influencia de la industria de la animación en España a nivel global. Pero, además, su éxito también se ve reflejado en las cifras de empleo y en los festivales y premios internacionales en los que la producción española es candidata a los diferentes premios de animación. (Informe #SpainAVSHub)*

Por lo que la animación española emerge como un sector clave dentro del ecosistema audiovisual, impulsado por su capacidad de innovación, su integración en cadenas de valor globales y su potencial para atraer inversiones. Sin embargo, para consolidar su crecimiento, es importante abordar desafíos estructurales, como la formación especializada y la promoción de la equidad de género en puestos decisorios. En la última década, este crecimiento exponencial en los nuevos programas formativos y estudios dedicados a la enseñanza-aprendizaje de la animación también se ve reflejado en la proliferación de festivales especializados. Estos últimos, se han consolidado como epicentros de unión para las comunidades de animación, sirviendo como puntos de conexión donde los profesionales y aficionados pueden reunirse, intercambiar ideas y aprender de manera colaborativa.

Desde la aparición de AnimaTeruel en 1992 hasta el 2025, en España se han registrado alrededor de cuarenta certámenes —los llamamos así y no festivales porque existe una disonancia de términos—. Muchos no cumplen con la definición exacta de festival, sino que son ceremonias híbridas que mezclan características de diferentes tipos de eventos, como veremos posteriormente, dedicados exclusivamente al cine de animación. Podríamos decir que han existido cuatro etapas de creación y desaparición de festivales de animación en España:

> Los 90 (1990-1999): cuando se crearon importantes festivales pioneros de animación en España como AnimaTeruel (1992-1995) y Animac (1996) de los cuales solo sobrevivió este último.
>
> La primera década de este siglo (2000-2010): cuando desaparecieron varios festivales a consecuencia del contexto político y social sobrevenido por la crisis de la burbuja inmobiliaria en España. Este período se inició con la aparición del festival de cine de animación internacional más grande hasta el momento, Animadrid (2000-2011). Este acontecimiento supuso un cambio de paradigma en la industria de la animación española y el punto de partida del análisis de esta investigación. Hubo más ejemplos que dejaron de existir como Animabasauri-Animabasque (2004-2012), Animacor (2005-2012).
>
> Los años diez (2010-2020): período en el que desaparecieron otros festivales —a causa de las consecuencias de la gran crisis sanitaria del COVID-19—, como Non Stop Barcelona (2009-2019) o Animalada (2013-2019). Una vez superada la pandemia varios festivales no encontraron infraestructuras, recursos públicos y fondos para poder sobrevivir lo que, finalmente, supuso su desaparición.
>
> Los años veinte (2020-2025): etapa de aparición de nuevos formatos de festival, más pequeños y muy vinculados con sus territorios, como es el caso de Animalcoi (2020) en Alcoi (Comunitat Valenciana), FPS Fest (2022) de Almendralejo (Extremadura) o Animà Jove (2022) en Altafulla (Catalunya).

El Observatorio Europeo del Audiovisual (2021) señala que mientras el 68 % de los festivales cinematográficos europeos de carácter general sobrevive más de cinco

años, esta cifra desciende al 32 % en el caso de los festivales temáticos, siendo los dedicados a animación los más afectados por esta precariedad financiera. En total, en los últimos 33 años (1992-2025) han desaparecido más del 50 % de los certámenes de cine de animación que existían en España. Su desaparición abre muchos interrogantes sobre su supervivencia, que van más allá de factores puramente económicos —como veremos—, hecho que ha servido como motor para el desarrollo de la presente tesis. Entendemos que los festivales de cine de animación no existen únicamente por una cuestión económica, sino por una voluntad política de las instituciones y de los equipos que forman los festivales, que han constatado la necesidad de valorar el patrimonio inmaterial de este arte audiovisual y la manera de relacionarse con la comunidad animada, por un sentir común, entendido desde el más amplio sentido del término.

EGEDA Sociedad de Servicios para los Productores Audiovisuales (2022) constata en su estudio sobre hábitos de consumo que, solo el 18 % del público potencial considera la animación como una opción cultural para adultos, lo que limita significativamente la base de espectadores de estos festivales. Esta marginación cultural se traduce en una escasa atención mediática, creando un círculo vicioso de invisibilidad que dificulta la captación de patrocinios y la consolidación de audiencias. Esta situación se agrava por la persistencia de una percepción social que asocia la animación principalmente al público infantil, pese a que el 58 % de la producción nacional está destinada a audiencias adultas (Who is Who, 2022).

Además, existe una ausencia de fuentes documentales en español que aborde, desde cualquier perspectiva, el estudio o análisis de los festivales de animación en España. En general, es importante resaltar que la gestión cultural es un concepto relativamente nuevo en las investigaciones sobre temas culturales, a lo que se suma que la animación como técnica es poco estudiada por la academia. Todo esto implica una notable ausencia de textos específicos que aborden su génesis y desarrollo desde una perspectiva teórica, histórica y cultural.

> *Y no solo es "la animación […] para nosotros el "punto ciego" de los estudios cinematográficos y de las ciencias de comunicación" (CHOLODENKO.A, 2008:12), la animación también es el 'punto ciego' de los historiadores del arte, y permítanme añadir, también de los escritores del arte, los críticos, los teóricos, etc. (CHOLODENKO, 2020:11)*[7.8].

En particular, insistimos en que existe una notable falta de textos específicos que traten sobre los festivales de cine de animación en España, incluso los generalistas, lo que dificulta la comprensión de su impacto y relevancia en el panorama cultural y cinematográfico nacional. Esta carencia se extiende como un mapa incompleto, donde el territorio —es decir, la realidad de los festivales de animación— no está adecuadamente representada. Es importante destacar, que en las diferentes investigaciones encontradas sobre los festivales de cine en general, "se pone en evidencia la ausencia de textos referidos a España" (JURADO y NIETO, 2013: 2). Este panorama desolador se acentúa con el cine de animación siendo aún más alarmante. Comprobamos, por tanto, la existencia un vacío teórico en la aplicación de la gestión cultural a los festivales de animación e historia de los festivales, ya que, cuando se mencionan, suelen estar contextualizados de manera general y no como objeto de estudio principal.

De igual manera, la tendencia a reducir la animación a un mero género cinematográfico, en lugar de reconocerla como una disciplina artística y técnica con un lenguaje propio, ha contribuido a un escaso interés por parte de la crítica y la industria cinematográfica. Esta marginalización se refleja también en el ámbito académico, donde diversas publicaciones científicas han evidenciado la falta de atención hacia técnicas y expresiones animadas que quedan excluidas de la narrativa dominante. Esta omisión no solo limita la comprensión de la animación como una forma de arte compleja y diversa, sino que también ignora su potencial para desafiar y enriquecer los discursos culturales y cinematográficos imperantes.

> *Esto implica claramente investigar las ideas de artistas, historiadores, críticos y teóricos, que incluye al campo de los estudios cinematográficos y los estudios sobre la animación, particularmente en el área del tratamiento de la noción del animador como artista, autor y creador, e incluye también las áreas más corrientes como la animación de bellas artes,*

7. https://burjcdigital.urjc.es/items/3e11118f-563d-4fab-8b16-64bab6ad82db

8. [Trad.a]Sobre el 'punto ciego' de los estudios cinematográficos, véase también "Animation—Film and Media Studies" "Blind Spot" en la Society for Animation Studies Newsletter, vol. 20, no. 1, Spring 2007, y "First Principles of Animation", en Animating Film Theory, editado por Karen Beckman y publicado por Duke University Press en 2014. El segundo es una forma abreviada de la conferencia plenaria que dio en el congreso de la Society for Animation Studies en el Royal Melbourne Institute of Technology en Melbourne en 2012.

> *la cual, como ya sabemos, entra ya en el terreno del cine de vanguardia […] fueron importados en los estudios cinematográficos no serían conocidos en los estudios sobre la animación si los estudios literarios, la filosofía y los estudios cinematográfico son ignorados por los académicos de animación, en efecto tomando los estudios sobre la animación y, así, la comprensión de la animación en sí. (CHOLODENKO.A, 2020: 16-17)*

Esta ausencia y necesidad, pone en el punto de mira a los festivales de cine de animación como eventos «desconocidos» para la comunidad animada y para los investigadores españoles, lo que nos abre el camino para poder establecer nuevas narrativas que pongan el foco en estos eventos y en el sector audiovisual al que representan.

En resumen, profundizar en el estudio de los festivales de animación implica no solo entender su papel como eventos culturales, sino también reconocer su capacidad para documentar y dar forma a la historia de la animación. Este enfoque permitiría no solo completar el mapa académico, sino también destacar la importancia de los festivales de animación como espacios de creación, difusión y transformación cultural.

La motivación central para compartir esta experiencia y los conocimientos acumulados durante más de veinte años en la producción de eventos, con una especial dedicación a los festivales de cine y animación, se presenta como una oportunidad para contribuir al campo de la investigación. Esta contribución se enriquece gracias a una doble perspectiva: la experiencia de la doctoranda como productora de animación e investigadora participante en dichos certámenes. Desde esta posición dual, se pretende enriquecer el diálogo entre lo académico y lo profesional dentro de un sector en constante evolución.

Su vinculación con este ámbito se remonta a la infancia, a través de la relación familiar con eventos y festivales culturales, lo que propició una participación constante en ellos. Entre estas experiencias tempranas, pueden mencionarse trabajos realizados por los progenitores de la doctoranda como: la participación en el gabinete de prensa en los inicios la Mostra del Mediterrani, colaboraciones reiteradas en la feria de Expojove, participación en varios espectáculos de la Fura dels Baus en València y la relación contractual directa en el primer Festival de Cine Español de Málaga (1998). Asimismo, cabe destacar que toda la familia de la doctoranda ha participado frecuentemente en festivales de cine como: Alcalá de Henares, Cinema Jove o Anima-

drid, todo facilitado por una relación próxima con sus organizadores. La creación de su propia empresa de producción, Saltarinas, en 2011, dedicada a la producción de eventos y posteriormente a la producción de animación, consolidó esta trayectoria, permitiéndole crecer y participar activamente en este modo de hacer cultura, y acentuando su pasión por ella, especialmente por la cultura animada.

El deseo de la doctoranda de profundizar en el conocimiento de la indústria cinematográfica se materializó a partir de 2001, cuando ingresó en la primera promoción de la licenciatura en Comunicación Audiovisual de la Escola Politècnica Superior de Gandia (Universitat Politècnica de València). A lo largo de la carrera, tuvo la oportunidad de desempeñar diversos roles en producciones audiovisuales y de animación, formándose como animadora, asistente de animación, montadora y productora. Fue también en este periodo cuando se estableció un primer contacto directo con festivales de cine, en particular con Animadrid (2000-2011) gracias a su entonces profesor de animación Raúl González Monaj. Evento al que asistía anualmente, accediendo así a una animación independiente, de autor y al universo de los cortometrajes, entonces de difícil difusión a través de los canales convencionales. La desaparición de este festival una vez finalizados sus estudios, le hizo tomar conciencia de la escasa supervivencia de los certámenes dedicados a la animación en España, constituyéndose este hecho en el origen de la investigación que aquí se presenta.

Esta formación académica se complementó con una experiencia internacional de intercambio, gracias a una beca Erasmus en la NHTV de Breda (Países Bajos), donde se formó en interactividad. Posteriormente, realizó el cortometraje de animación en stop motion El origen de las estrellas (Benavent, 2007), que sirvió como trabajo de fin de carrera en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (México). Este proyecto la conectó con el sector de la animación tanto en México como, más tarde, en España. Se puede afirmar que esta experiencia formativa multifacética y transversal resultó fundamental para abordar la investigación desarrollada, al proporcionar una visión global, multicultural y comparada de lo que significa hacer cine, y en particular, cine de animación.

Adquirió, además, formación académica especializada en el Máster Interuniversitario de Gestión Cultural de la UV/UPV, donde asistió como oyente a asignaturas como «La profesión del gestor cultural y las políticas culturales», «Sociología de la cultura y

prácticas culturales» y «Marketing aplicado a las artes y la cultura». A esto se suma su experiencia profesional como personal administrativo y técnico superior en el Máster en Animación del Departamento de Dibujo de Bellas Artes de la UPV, lo que le permitió sumar otra perspectiva valiosa sobre el sector.

Todo este recorrido lleva a comprender la animación como un «arte audiovisual transversal, universal, feminista[9] y multidisciplinar», con una capacidad singular para transformar el imaginario colectivo. Desde esta perspectiva, se observa cómo los proyectos culturales y creativos, como los festivales, fortalecen el concepto de comunidad como elemento de cohesión social, otorgando un mayor valor a esta industria creativa. Estos eventos no solo promueven la animación como forma de expresión artística, sino que también fomentan la inclusión, la diversidad y la innovación, consolidándose como espacios esenciales para el diálogo cultural y el empoderamiento de una industria que busca trascender fronteras y estereotipos. Por todos estos motivos, se propone analizar el contexto de los festivales de animación desde un punto de vista pragmático y sociopolítico, tal como lo permite el marco de la gestión cultural contemporánea.

"Esta ausencia y necesidad, pone en el punto de mira a los festivales de cine de animación como eventos «desconocidos» para la comunidad animada y para los investigadores españoles."

9. Como movimiento de transformación de la sociedad, tiene una vocación de influencia sobre la forma en la que se conceptualiza la realidad y en el discurso científico.

B. MARCO TEÓRICO

De la cultura del ocio al consumo identitario en la sociedad contemporánea.
En la sociedad contemporánea capitalista, la cultura ha transformado el ocio en un bien común, mecanizándolo hasta convertirlo en un objeto de consumo más. Como señala Delgado, "la cultura ha pasado de ser una cuestión de consumo exclusivo e individual a valorar su capacidad de generación de riqueza, de cambio urbano y de cohesión social" (DELGADO citado por HERRERO, 2011:178).

> *El consumo es un fenómeno social, cuya importancia radica en su carácter simbólico y significativo y su instrumentalización para la expresión y construcción de la identidad. Consumo, diferenciación y distinción social. Consumo cultural: fragmentación, identidad e individualización. Consumo cultural, eclecticismo y omnivorismo. (PORRO.G, 2014)*

Las dimensiones y el valor de la cultura oscilan entre dicotomías que se hacen evidentes en sus eventos que, por un lado, generan riqueza y desarrollo económico y, por otro, fomentan identidades colectivas y espacios comunes. Aunque estas dos dimensiones parecen contrastadas y difíciles de conciliar, dado el carácter inmaterial y humanista de la cultura, es crucial destacar que esta se ha convertido en uno de los ejes centrales del progreso y del valor de una sociedad, integrando tanto su faceta económica como su impacto social y comunitario.

Los festivales culturales como espacios de configuración del campo.
Los festivales culturales son un reflejo de estos cambios que impactan a las comunidades en ámbitos creativos, económicos y de cohesión social. Como señala HERRERO (2011: 181), en estos eventos se fomenta el conocimiento y el talento, junto con la voluntad de transformación y la creación de nuevos prototipos, para atender también nuevas necesidades de consumo. Estos espacios no solo promueven la innovación y el desarrollo cultural, sino que además actúan como catalizadores de dinámicas sociales y económicas, consolidándose como herramientas clave para la evolución y el enriquecimiento de las comunidades.

A pesar del gran interés que despiertan entre el público y los medios de comunicación, son escasos los estudios que abordan los festivales de cine desde una perspectiva organizativa (véase, por ejemplo, BENGHOZI Y NÉNERT, 1995; GAMSON, 1996). Para los propósitos de este estudio, se considerarán los festivales de cine como eventos configuradores del campo (LAMPEL et al., 2005; DELACOUR y LECA, 2007).

Estos eventos pueden definirse como “entornos en los que personas de diversas organizaciones y con diversos propósitos se reúnen periódicamente, o una sola vez, para anunciar nuevos productos, desarrollar estándares industriales, construir redes sociales, reconocer logros, compartir e interpretar información y realizar transacciones comerciales” (LAMPEL et al., 2005: 1099). Esta perspectiva resalta el papel fundamental de los festivales como espacios de interacción, innovación y consolidación de dinámicas dentro del campo cinematográfico. Al reunir diversos actores en un espacio temporal limitado, los festivales proporcionan un entorno propicio para la interacción social y la creación colectiva de sentido, desempeñando un papel crucial en la construcción de reputación y estatus. Anand Y Watson (2004), en su estudio sobre las ceremonias anuales de los Premios Grammy, identifican varios mecanismos mediante los cuales los rituales competitivos, como los festivales, contribuyen a la configuración de campos organizativos. Estos mecanismos incluyen:

· La atribución de reputación.

· El establecimiento de prioridades y normas a través de la creación de sentido colectivo y la construcción de identidad.

· La (re)producción (o impugnación) del poder y las jerarquías.

· La capacidad del evento para crear un espacio en el que las fronteras normales se desdibujan temporalmente, permitiendo nuevas formas de intercambio y conexión.

Estos procesos resaltan el papel transformador de los festivales como espacios donde se redefinen dinámicas sociales, profesionales y culturales.

Los Festivales de animación: epicentros de legitimidad comunitaria y capital simbólico.

Los festivales de animación, como proyectos culturales generadores de comunidad y valores en la sociedad, forman parte del tejido cultural de esta industria creativa tan específica. Desde principios del siglo XXI, estos festivales se han consolidado como epicentros culturales de una disciplina audiovisual muy particular, actuando como puntos de encuentro que generan redes y nuevos contactos; estableciendo sinergias laborales, emocionales y culturales entre sus participantes y las sociedades que los acogen e impulsan. Además, son los únicos eventos que humanizan a los actores de

este sector creativo y cultural, trascendiendo las pantallas. Podemos considerarlos como estampas en el tiempo, ya que, al ser escasas sus manifestaciones, suelen ser eventos exclusivos y determinantes para la historia de la disciplina y, sobre todo, para la comunidad animada. Estudiantes, realizadores, artistas, distribuidores, emprendedores, animadores y creativos buscan formar parte del circuito de festivales, ya que estos les brindan visibilidad más allá de sus estudios o proyectos.

Por un lado, nos centramos en el estudio de la gestión cultural como base estructural humanística que debería dar vida a estos festivales, destacando las ventajas del formato y su potencial para generar imaginarios colectivos creativos e innovadores. La necesidad de abordar los festivales como proyectos culturales nos lleva a analizarlos desde múltiples perspectivas, ampliando así las posibilidades de difusión y distribución de cine de autor, alternativo e independiente. Partiendo de la escasez de festivales longevos en el pasado, analizaremos los festivales existentes y sus estrategias para fortalecer y expandir sus comunidades. Este análisis nos permitirá intuir lo que está por venir en términos de formatos culturales y nuevas tendencias, contribuyendo a la construcción de un marco que garantice la sostenibilidad y el impacto de estos eventos en el futuro.

Se trata de una industria creativa que viene de un legado modesto y reducido, pero con un gran potencial para entender el mundo desde una perspectiva más rica, unida, animada y con identidad propia. Los festivales no solo son espacios de exhibición, sino también herramientas para consolidar la animación como una disciplina artística y cultural esencial, capaz de conectar comunidades, fomentar la innovación y proyectar una visión única de nuestra sociedad. «La animación como una cinematografía sin límites» que une fuerzas en vez de dividirlas para una mejor convivencia entre diferentes propuestas fílmicas y promueve, de este modo, la colaboración en la búsqueda de nuevos lenguajes, diferentes formatos y procesos interdisciplinares.

Todos los conceptos centrales de esta tesis doctoral —los festivales de cine de animación y la gestión cultural— son lo suficientemente amplios y multifacéticos como para requerir una explicación más extensa, además de ser relativamente recientes en el contexto de la historia de la cultura[10]. Su naturaleza dinámica y su capacidad para integrar diversas disciplinas y enfoques los convierten en objetos de estudio fasci-

10 […] la cultura se adquiere o pierde como si fuera un bien de determinado tipo que puede acumularse, atesorarse, distribuirse y, tal vez, intercambiarse. (ARIÑO.A, 1997: 13)

nantes, pero también desafiantes, lo que nos obliga a establecer un marco teórico y metodológico claro para su análisis.

> *La cultura es un proceso de crecimiento natural. Si una sociedad goza de libertad plena y de todos los fundamentos económicos propios del vivir democrático, la cultura le vendrá por añadidura, sin que para lograrla deba esforzarse en demasía. Le vendrá con tanta naturalidad como le crecen los frutos al árbol bien plantado. (READ, 2013: 47)*

La subordinación de la animación a la imagen real: genealogía de una jerarquía cultural.

Para abordar el estudio de la cultura en el contexto actual, especialmente en relación con los festivales, hemos comenzado por definir los conceptos fundamentales que sustentan nuestra investigación: industria cultural y animación. Estos términos sirven como base para comprender la interacción entre la producción cultural, los eventos que la promueven y el impacto que tienen en la sociedad.

> *La aparición del concepto de «industria cultural» se debe a dos de los pensadores alemanes más relevantes de la Escuela de Frankfurt: Theodor Adorno y Max Horkheimer. En 1944 estos dos críticos de la incipiente subordinación de la cultura a los intereses del capital publicaron La dialéctica de la ilustración (ADORNO, 2007) […] criticaban con vehemencia lo que dieron el nombre de «industria cultural», esto es, la producción serializada y masiva de la cultura. (ROWAN, 2010: 32)*

Entendemos el concepto de «animación»[11] como la manifestación artística audiovisual que, a través de sus técnicas, dotan de *ánima*, es decir alma, para «dar vida» a audiovisuales originales y únicos. Según el animador norteamericano Gene Deitch[12], «"Animación cinemática" es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona».

Técnicas como la animación y el documental son tratados como simples géneros cinematográficos sin identidad propia, lo que los diferencia del trato que recibe la

11. La definición correcta de la palabra animación proviene del latín, de lexema «anima» que significa «alma». Por tanto, la acción de animar se debería traducir como «dotar de alma», refiriéndose a todo aquello que no la tuviera. https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animación
12. https://en.wikipedia.org/wiki/Gene_Deitch

imagen real o live action, y acaban ocupando, con frecuencia, espacios marginales dentro del sector.

> *[…] el cine digital es un caso particular de la animación[…] La construcción y animación manual de las imágenes dio origen al cine y se perdió luego en los márgenes [...] para reaparecer como la base del cine digital. La historia de la imagen en movimiento recorre pues el círculo completo. (MANOVICH, 2005: 376-377)*

A lo largo de la historia del cine, la fragmentación entre las diferentes tipologías cinematográficas ha sido un fenómeno evidente. En el contexto del cine español, esta división se manifiesta a través de una perspectiva restrictiva que condiciona la valoración del resto de producciones.

> *En definitiva, la animación, y sobre todo la animación independiente, responde a una necesidad de identidad única de un objeto cultural que en potencia permanece siempre abierta. La oposición entre los estilos de la animación y del cine definió la cultura de la imagen en movimiento en el siglo XX. (ibid. 372)*

Con esta lógica Manovich deja ver como el cine digital pasa por la subordinación de la acción real a la animación. (2005: 218) La cultura visual, consideraba la animación como un producto cultural marginal que pone en evidencia la importancia de este arte. El cine no era en realidad diferente de la animación, fueron apartados a la periferia del cine por sus profesionales, historiadores y críticos. (MANOVICH 2005: 373). Como nos comenta Sara Álvarez en una entrevista concedida para la presente tesis:

> *La animación es animación en general, y hay muchos proyectos que son comerciales y artísticos a la vez. Una cosa es como la animación abstracta o la más independiente, que a lo mejor no está creada para ver en salas de cine, igual está creada para verse en una sala de exposición. Pero en general en animación hay películas que tienen un toque artístico […] Son objetivos muy específicos. No creo que haya una raya separada, pero si hay una diferencia entre comercial y más independiente. Tienen circuitos que se encuentran, pero son muy marcados, es raro ver películas muy independientes en televisión, por ejemplo, y las series en festivales no las ves en mercados. Son foros distintos. (BENAVENT,R. 2021f)*

Esta dinámica institucionalizada incide significativamente no solo en los mecanismos de visibilización de formatos fílmicos no canónicos, sino fundamentalmente en sus procesos de legitimación artístico-cultural dentro del campo cinematográfico. La

inequidad estructural en los sistemas de valoración, promoción y circulación de estas producciones evidencia un sesgo institucional que consolida su condición periférica, constriñendo, consecuentemente, su capacidad de incidencia y reconocimiento dentro de la naturaleza audiovisual contemporánea.

> *A principios del siglo XX, el cine iba a delegar esas técnicas manuales en la animación y empieza a definirse como un medio de registro. Cuando el cine entra en la era digital, esas técnicas vuelven a ser habituales en el proceso de realización cinematográfica. En consecuencia, el cine ya no puede distinguirse con claridad de la animación. Ha dejado de ser una tecnología mediática del índice, para convertirse, más bien, en un subgénero de la pintura. (MANOVICH, 2005: 368).*

La teoría de Manovich revela cómo la animación ha ocupado históricamente una posición subordinada respecto al cine de imagen real dentro de la cultura visual imperante. En el caso español, esta jerarquía se materializa en dos problemáticas concretas. En primer lugar, se observa un reconocimiento institucional limitado, evidenciado por la ausencia de apoyos gubernamentales a nivel regional que articulen el sector de la animación, o incluso del cine, a nivel internacional y nacional. En segundo término, persiste una clara marginalización programática, donde la animación ocupa espacios secundarios tanto en las políticas culturales como en los circuitos de exhibición convencionales. Frente a este panorama, los festivales de animación en España cumplen una doble función dentro de la red cultural animada ya que, por un lado, actúan como espacios de resistencia que cuestionan activamente esta jerarquía fílmica establecida y, por otro, se convierten en terrenos de disputa conceptual donde se debate y negocia el valor mismo de la animación como forma de expresión artística. Esta dualidad revela la compleja posición que ocupa el medio animado en nuestro contexto cultural en general.

La gestión cultural como marco estratégico para los Festivales de cine de animación en España.

La animación en relación con la industria cultural se pone de relieve para los animadores que ven ese vacío científico y de interés respecto a la literatura científica crítica. En una entrevista realizada al animador Jan Švankmajer[13] en una retrospectiva de su obra que se realizó en 2006 en el Festival Internacional de Cine Independiente de

13. https://es.wikipedia.org/wiki/Jan_Svankmajer

Buenos Aires[14] dejó claro qué vínculos existen entre la animación y la industria audiovisual de este siglo.

> *[…] las palabras de Svankmajer permitieron entrever algunos de los vínculos que la animación teje en el campo de las expresiones audiovisuales del siglo XX. Usualmente abordada como problema de la cultura popular-masiva —tanto desde enfoques funcionalistas como desde la teoría crítica—, en general, los estudios culturales han dejado inexplorado el lugar que la animación ha tenido en la conformación de la cultura audiovisual y de los "túneles subterráneos" que vinculan vanguardia y el mercado, arte y entretenimiento. (ESEVERRI.M, 2009:2)*

Las industrias culturales y creativas son el resultado de una industrialización y mecanización acelerada de la cultura, que integró al audiovisual como un componente fundamental, pero que, a su vez, dejó fuera a otros sectores cuyo valor creativo ha sido cuestionado o subestimado. Esta exclusión ha limitado el diálogo sobre su contribución al panorama cultural, a pesar de su potencial para enriquecer y diversificar la producción artística y social.

Por todo ello, consideramos fundamental realizar un análisis exhaustivo de los productos culturales que abarca la animación, así como de la relación particular que se ha establecido entre la gestión cultural, su industria y los festivales. En este contexto, nos detendremos en el siguiente término clave de la investigación: la gestión cultural.[15]

> *No existe ciencia sin un vocabulario preciso y riguroso. Por ello mismo cualquier tentativa de investigación y análisis científico de la cultura plantea una grave dificultad inicial, derivada del reconocimiento de la polivalencia que el término presenta en la sociedad contemporánea. (ARIÑO.A, 1997:13)*

Esta complejidad conceptual exige una definición clara y contextualizada de los términos que utilizamos, especialmente cuando abordamos un campo tan dinámico y multifacético como la gestión cultural y su intersección con la animación y los festivales.

14. https://es.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires_Festival_Internacional_de_Cine_Independiente

15. Se entiende por gestión cultural, en sentido académico, el arte o técnica de planificar y organizar, dirigir y liderar, supervisar y administrar las actividades propias del sector cultural en un marco organizativo determinado. https://es.wikipedia.org/wiki/Gestión_cultural

En términos generales, nuestro marco teórico se sitúa en el ámbito de la gestión cultural, un campo de estudios amplio y transversal que proporciona herramientas esenciales para crear, desarrollar, emprender, gestionar y evaluar proyectos dentro de las industrias culturales y creativas. Los profesionales de la gestión cultural actúan como enlaces entre las artes y las profesiones creativas, combinando competencias administrativas, gestión, emprendimiento, políticas culturales, financiación y cooperación. Este enfoque integral permite abordar los festivales de animación no solo como eventos artísticos, sino también como proyectos culturales con impacto social, económico y político. A nivel europeo, existen estudios que abordan la gestión cultural desde perspectivas como las políticas culturales y el impacto económico de las industrias creativas. Organismos como la UNESCO[16] han contribuido con datos y análisis que contextualizan la relevancia de las disciplinas artísticas más destacadas en la actualidad. Estos estudios, ofrecen un marco de referencia valioso para entender cómo la gestión cultural puede aplicarse a los festivales de animación, tanto en España como en el contexto internacional.

En el ámbito de las publicaciones sobre la teoría de la gestión cultural, destaca el *Manual Atalaya de apoyo a la gestión cultural*[17], un recurso digital que reúne una colección de artículos y comunicaciones de diversos autores, expertos y profesionales del sector. Este manual tiene como objetivo principal «servir de herramienta a la formación de gestores culturales de habla hispana, a quienes ya ejercen esta profesión de gestores culturales y a aquellos que ven en la gestión cultural su opción profesional». A través de contribuciones empíricas y teóricas, el manual aborda las múltiples dimensiones de la gestión cultural, ofreciendo una visión amplia y práctica de esta disciplina. En el intento de definir qué implica la gestión cultural, es fundamental comprender su naturaleza dinámica y su relación con el concepto de cultura. La búsqueda del concepto de cultura es una tarea intelectual útil, aunque no imprescindible para poder definir su gestión. Como señala Vives (2014), “en el ejercicio de dicha gestión sucede que la idea de cultura tiende a enfocarse conforme a pautas surgidas en la praxis[18], haciendo del concepto una especie de percepción con vida propia, con certezas y dudas que le proporcionan sobre todo un sesgo vital”. Esta reflexión subra-

16. Culture and sustainable development: examples of institutional innovation and proposal of a new cultural policy profile. September 2009. http://www.cities-localgovernments.org and http://www.agenda21culture.net.

17. http://atalayagestioncultural.es/capitulo/introduccion/como-usar-manual-atalaya-apoyo-gestion-cultural

18 praxis Del gr. πρᾶξις prâxis.1. f. Práctica, en oposición a teoría o teórica. https://dle.rae.es/praxis

ya que, aunque la búsqueda de una definición precisa de cultura es una tarea intelectual valiosa, no siempre es imprescindible en la práctica de la gestión cultural, ya que esta se construye a partir de la experiencia y la adaptación a contextos específicos. El Manual Atalaya, en este sentido, se erige como una herramienta clave para entender y aplicar los principios de la gestión cultural en sus diversas manifestaciones, desde la organización de eventos hasta la promoción de políticas culturales inclusivas y sostenibles.

> *La idea de gestión asociada a la cultura remite primordialmente a la contemporaneidad de ésta y debiera hacerlo además hacia esa indisociable libertad de opción. Porque de la cultura se gestiona la tensión obligada entre conocimiento heredado, su engarce en el presente y la proyección a futuro. (VIVES, 2014)*[19]

Por estos motivos, nuestro objetivo es desentrañar cómo el concepto de gestión cultural se ha integrado en el ámbito de la animación española, analizando sus mecanismos más básicos para proporcionar un marco teórico y práctico a una disciplina artística audiovisual que, a pesar de su escasa visibilidad en el campo de las artes en España, ha mantenido una notable proyección internacional.

> *En el extremo de horizontes más amplios se encuentran las políticas culturales (regional, nacional, internacionales) que forzosamente requieren perspectiva de estrategia para no dejar su gestión en mera administración de hechos de la cultura; en el lado opuesto cabe localizar la gestión concreta —privada y pública— de cultura local, barrial, la de infraestructuras, la empresarial también, que no puede prescindir de alcance estratégico aunque éste siempre estará subsumido en marcos de actuación exógenos. Entonces, en este punto de la gestión de cultura, llega la hora tal vez de hacerse preguntas acerca del cambio; es decir, sobre qué género de relación o impacto o efecto tiene o ha de tener la cultura y su gestión en la transformación del universo social en que opera y en su sistema. (VIVES, 2014)*

Este estudio busca descifrar cómo la gestión cultural se aplica a los festivales de cine de animación de una manera orgánica e intencionada, no solo para fortalecer su presencia en el panorama artístico nacional, sino también para potenciar su impacto social, económico y cultural. Situándonos en una perspectiva teórica de la gestión cultural, es posible definir tres campos fundamentales para el estudio de los festi-

19. http://atalayagestioncultural.es/capitulo/introduccion/cultura-gestion

vales de animación en España: el territorio, el sector cultural y las infraestructuras disponibles. Un análisis de estos tres ámbitos pone de manifiesto cómo los festivales se integran en su entorno, interactúan desde la diversidad cultural y aprovechan los recursos disponibles para alcanzar sus objetivos.

Partiendo de esta base, se observan diversas variables del sistema cultural que influyen en el desarrollo y sostenibilidad de estos eventos. Entre ellas destacan:

· Variables económicas como financiación, modelos de negocio o impacto económico.

· Variables políticas: políticas culturales, apoyos institucionales, normativas.

· Variables sociales como la relación con comunidades locales, inclusión de públicos diversos o el impacto social.

· Variables culturales: promoción de la animación como arte, diversidad de propuestas artísticas, contribución a la identidad cultural.

· Variables relacionales: creación de redes profesionales, colaboración entre agentes culturales o proyección internacional.

Este enfoque es el que nos permitirá desarrollar un modelo teórico-práctico de gestión que clarifique el cambio de paradigma experimentado por las organizaciones de festivales de animación en España. Este proceso de adaptación se ha visto impulsado por un contexto incierto, caracterizado por desafíos como la escasez de financiación, la competencia global y las transformaciones tecnológicas. No obstante, este escenario también presenta oportunidades para consolidar estos eventos como espacios perdurables, capaces de innovar, atraer nuevas audiencias y ampliar su impacto cultural y social. Al examinar los festivales desde la perspectiva de la gestión cultural, no sólo se comprende su funcionamiento actual, sino que también se identifican estrategias para asegurar su sostenibilidad y relevancia futura. Este análisis integral aborda tanto los retos como las nuevas posibilidades, posicionando a los festivales de cine de animación, como elementos clave del patrimonio cultural inmaterial y creativo en España.

C.ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los festivales de cine de animación en España han sido un campo inexplorado. Al abordar esta investigación encontramos un gran vacío en cuanto a materiales, documentos o artículos que aborden el tema y, más todavía, si atendemos a su relación con la gestión cultural. Esto contrasta con la proliferación de estudios relacionados con los festivales de cine generalistas, en los que constan autores/as que los circunscriben al sector de las industrias culturales, aunque suelen quedar eclipsados por certámenes de otras disciplinas, como los literarios o de música. Pero, en el cine, sí contamos con otras investigaciones realizadas desde enfoques multidisciplinares que incluyen la economía aplicada, la sociología, la antropología o las bellas artes.

> *Desde esta perspectiva temática, esta línea de trabajo se perfila como un campo reconocible y en expansión dentro de la ciencia económica, conformando lo que podríamos denominar una categoría más de la economía aplicada, con fuerte fundamentación teórica y amplias posibilidades de contraste empírico en terrenos muy desafiantes para el campo del estudio tradicional de la economía. Este incremento del interés científico es perceptible también en el ámbito académico español. (HERRERO, 2010: 179)*

Estos trabajos han contribuido a entender los festivales como fenómenos culturales complejos, analizando su impacto económico, su función social como espacios de cohesión comunitaria y su papel en la promoción de identidades culturales. Sin embargo, en el caso específico de los festivales de animación, la investigación académica sigue siendo incipiente. Aunque existen referencias dispersas en publicaciones sobre animación o gestión cultural, no se ha desarrollado un corpus teórico sólido que explore cómo estos eventos han evolucionado en España, cuáles son sus desafíos organizativos o cómo contribuyen a la consolidación de la animación como arte y como industria. Esta laguna en la literatura resalta la necesidad de realizar investigaciones que aborden los festivales de animación desde una perspectiva integral. Según explican Devesa.M, Herrero.L y Sanz.J, «los festivales son, además, un fenómeno complejo con un valor o identidad cultural propia respecto de otros productos culturales». Y en particular «los estudios sobre los festivales de cine en España son pocos y, en menor número, exhaustivos».

En el contexto de los festivales de cine de animación, esta singularidad adquiere una dimensión aún mayor, ya que estos eventos no solo son espacios de exhibición, sino también estampas en el tiempo que documentan la evolución de la animación como

arte y como industria. Se han recopilado más de un centenar de fuentes, útiles por su actualidad y diversidad, permitiendo abordar el tema desde perspectivas culturales, sociales, económicas y organizativas.

Es importante destacar que, más allá de la singularidad de los festivales de animación como manifestaciones artísticas, su estudio desde un punto de vista académico se enmarca en el campo más amplio de los eventos culturales. Como señala Carreño citando a Getz, (2014c: 23) "los festivales ocupan un lugar especial en casi todas las culturas, lo que ha favorecido que sean investigados y teorizados por estudiosos de disciplinas como la antropología y la sociología". Estas investigaciones concretas nos permiten analizar los festivales de cine de animación no solo como espacios de exhibición, sino también como fenómenos culturales, sociales y económicos con un impacto significativo en las comunidades y en las industrias creativas. Las temáticas tratadas en los textos encontrados sobre gestión cultural de festivales desarrollan aspectos como la función de los festivales como espacios de creación de sentido colectivo, su papel en la construcción de identidades culturales, su contribución al desarrollo económico local y su capacidad para fomentar redes profesionales y colaborativas. Además, se consideran factores clave como la gestión de recursos, la programación artística, la participación del público y la sostenibilidad a largo plazo de estos eventos.

En las siguientes secciones, profundizaremos en cómo estos principios se aplican a los festivales de animación, explorando su evolución, desafíos y potencialidades en el contexto español. "Los estudios actuales, a pesar del reconocimiento de su valor localista (Nichols, 1994), no se detienen en el análisis de la especialización pormenorizada, ni tampoco se han encontrado estudios centrados en el caso español más allá de los estudios de caso". (JURADO.M, 2018:3)

Esa es la premisa fundamental en la que se enmarca la tesis doctoral Los festivales de cine en España. *Incidencia en los nuevos realizadores y análisis del tratamiento que reciben en la comunicación* (2006) de Montserrat Jurado[20] y que como comenta su autora: "Estuvo motivada por la ausencia de una base de datos exhaustiva y completa en un contexto en el que todavía no todos los certámenes contaban con web propia ni

20. Montserrat Jurado Martín, Los festivales de cine en España. Incidencia en los nuevos realizadores y análisis del tratamiento que reciben en los medios de comunicación (tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2006), pp. 246-247.

estaba extendido el uso de las plataformas de distribución". A pesar del tiempo transcurrido desde su publicación hasta ahora, los estudios sobre este formato cultural en España no han sido tan numerosos, tal como señalan Jurado y Nieto (2013:111). También como apunta Jurado:

> *Más complejo resulta la aplicación de un método sobre la elaboración de una muestra en relación a un universo de festivales de cine. Complejo por la selección del universo y por el método para la sección de la muestra. Esta circunstancia podría ser uno de los motivos de los escasos estudios de mapeo y cartografías de certámenes. (JURADO.M, 2021: 49)*

Más fácil, para el análisis de los diferentes proyectos culturales de los festivales, ha sido encontrar investigaciones de estudios de caso desde la Gestión cultural, como es el caso que utilizaremos en modelo de estructura de análisis de los autores Alba Colombo y David Roselló en su libro *Gestión Cultural: estudios de caso* (2008).

Sin embargo, es importante destacar que, a nivel internacional, las investigaciones sobre festivales han experimentado un notable aumento, resaltando su potencial como espacios de presión donde su mensaje adquiere gran difusión. Además, se ha subrayado que "los festivales, como eventos públicos, se convierten en espacios de negociación con el gobierno por parte de los profesionales del sector"[21]. Esta perspectiva internacional ha contribuido a entender los festivales no solo como eventos culturales, sino también como plataformas de influencia política, económica y social, donde se debaten y promueven agendas relacionadas con la cultura y la industria audiovisual.

Se pretende analizar cuál es su relación con los distintos agentes y que suponen para el mercado y los nuevos talentos de esta industria cultural y creativa porque intuimos que debe de ser de las pocas plataformas donde se pueden ver obras que se mantienen al margen de los intereses de la industria comercial, y en concreto, queremos averiguar dónde está el debate, el intercambio de impresiones de sus creadores, la puesta en común de proyectos e ideas a desarrollar por los nuevos talentos. Como concluyen Jurado y Nieto (2013), de todos los proyectos culturales audiovisuales, solo los certámenes están considerados como la plataforma de directores noveles, siendo la más exclusiva de sus funciones.

21. Aida Vallejo, «Etnografías del cine: nuevas aproximaciones al estudio de festivales», en Itxaso Fernández-Astobiza (ed.), Espacios de comunicación. Actas del IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (Bilbao, AEIC), p. 1751.

Es fundamental considerar la repercusión de los festivales del sector cinematográfico internacional y existen recursos y publicaciones que ofrecen un análisis profundo y actualizado sobre este fenómeno. Un ejemplo destacado es la página web *www.filmfestivalresearch.org* coordinada por Marijke de Valck[22] y Skadi Loist[23] que se ha convertido en un referente para la investigación sobre festivales de cine. Este portal recopila una amplia variedad de materiales, desde artículos académicos hasta informes y bases de datos, que permiten explorar el papel de los festivales en el panorama cinematográfico global. Sin embargo, se pone en evidencia la ausencia de textos referidos a los festivales de cine en España, especialmente un análisis global, lo que refleja una brecha en la investigación académica sobre este tema en el contexto nacional.

Otro recurso de gran relevancia es la publicación anual de Dina Iordanova[24] Film *Festival Yearbook* (2009), que recopila investigaciones y artículos de interés sobre el funcionamiento y el impacto de los festivales de cine a nivel internacional. Esta publicación, que se ha consolidado como una fuente indispensable para estudiosos y profesionales del sector, aborda temas como la economía de los festivales, su papel en la promoción del cine independiente y su influencia en la construcción de identidades culturales. El libro *Film Festival Yearbook* (Iordanova, 2014), no solo proporciona una visión más completa del funcionamiento actual de la industria cinematográfica internacional, sino que también destaca la importancia de los festivales como espacios de negociación, difusión y legitimación cultural.

> *Despite their obvious importance in these various areas, film festivals have seldom been the topic of academic research. Press coverage on film festivals is omnipresent, but it often fails to provide us with an encompassing cultural analysis of the phenomenon that transcends the individual festival editions, both historically and on a contemporary level. Film Festivals responds to this dearth[25]. (VALCK, 2007:14)*

Queda en evidencia, como también fuera de nuestras fronteras los fenómenos de los festivales de cine a nivel global e internacional tiene la misma problemática que vamos a valorar en esta tesis. Como se explica en el libro Film Festivals, history, theory,

22. https://www.uu.nl/staff/MdeValck

23. https://www.filmuniversitaet.de/portrait/person/skadi-loist/

24. https://www.st-andrews.ac.uk/film-studies/people/di1

25. [Trad.a] A pesar de su evidente importancia en estas diversas áreas, los festivales de cine rara vez han sido objeto de investigación académica. La cobertura mediática sobre los festivales de cine es omnipresente, pero a menudo no nos proporciona un análisis cultural exhaustivo del fenómeno que trascienda las ediciones individuales, tanto históricamente como en la actualidad. Los festivales de cine responden a esta escasez.

method and practice (2016) de Valck.M, Kredell.B Y Loist.S, que en sus primeras páginas ya nombran a Dina Iodanova y remarcan:

> *The study of festivals is key to the study of film as an art form, on that has important transnational and social dimensions, rather than, as it still currently is, an agglomeration of national cinema or texts. Studying film festivals is an endeavor to bring out a more complex transnational narrative that permits comprehension of the full dynamics of cinema's evolution as a global art form*[26].

Esta afirmación coincide con las de su colega neerlandesa, que insiste en el vacío en la investigación sobre festivales y señala el «punto ciego» del que hablaba Cholodenko. Valck.M en el capítulo «Film Festivals as Sites of Passage» de su libro *Film Festivals From European Geopolitics to Global Cinephilia* (2007):

> *Given the lack of a tradition of academic research on the topic of film festivals, it is not surprising that the small number of works that have been published date without exception from the 80s and after. That film festivals have been the blind spot of film historical research for such a long time highlights the classical preoccupation of film historians with filmic texts*[27]*. (VALCK, 2007: 16-17)*

Desde una perspectiva más teórica, los trabajos de Maureen Furniss, en particular su libro *Art in Motion: Animation Aesthetics* (2007), profundizan en la capacidad de la animación para trascender y enriquecer el imaginario colectivo. Furniss explora cómo este medio desafía las convenciones narrativas y visuales, abriendo nuevas posibilidades de expresión y conexión con el público y reforzando el papel de los festivales como plataformas para obras que expanden los límites del cine y el arte.

Aplicar todo esto a un nivel más profundo, en el ámbito de la animación, implica comprender la magnitud de este arte y su singularidad dentro del panorama audiovisual. Como señala Graça.M (citada por Álvarez, 2002: 33) "Animation is to cinema, the same as painting to photography, Animation is the expression that we can only imagine"[28].

26. [Trad.a] El estudio de los festivales es clave para el estudio del cine como una forma de arte, ya que tiene importantes renuncias transnacionales y sociales, en lugar de, como sigue siendo, una aglomeración de cine o textos nacionales. Estudiar festivales de cine es un esfuerzo por presentar una narrativa transnacional más compleja que permita comprender la dinámica completa de la evolución del cine como una forma de arte global.

27. [Trad.a] Dada la falta de una tradición de investigación académica sobre el tema de los festivales de cine, no es de extrañar que el pequeño número de trabajos publicados se remonta sin excepción a la década de 1980 y más allá. El hecho de que los festivales de cine hayan sido el punto ciego de la investigación histórica del cine durante tanto tiempo pone de relieve la clásica preocupación de los historiadores del cine por los textos cinematográficos.

28. [Trad.a] "La Animación es al cine, lo que la pintura a la fotografía. Es decir, la Animación se convierte en la expresión de lo que sólo existe en nuestra imaginación.", GRAÇA, Marina Estela, symposium Art & Animation, Oporto (Portugal), noviembre 2001.

Esta definición no solo resalta la naturaleza creativa y transformadora de la animación, sino que también subraya su capacidad para trascender las limitaciones de la realidad, convirtiéndose en un medio único para explorar lo imaginario y lo simbólico.

La transnacionalidad de estos eventos, es otro aspecto clave que merece atención. Los festivales de animación no solo conectan a creadores y audiencias de diferentes países, sino que también fomentan el intercambio de ideas, técnicas y narrativas que enriquecen el arte de la animación. Esta dimensión global se refleja en la programación de festivales como Annecy, donde conviven obras de diferentes culturas y estilos, creando un diálogo que trasciende fronteras.

> *Los eventos de configuración de campo se pueden definir como "configuraciones en las que personas de diversas organizaciones y con diversos propósitos se reúnen periódicamente, o una sola vez, para anunciar nuevos productos, desarrollar estándares de la industria, construir redes sociales, reconocer logros, compartir e interpretar información y realizar transacciones comerciales" (LAMPEL et al., 2005: 1099)*

Respecto a los textos sobre festivales de cine de animación a nivel internacional, se observa que la dicotomía entre tipos de animación —como la comercial frente a la de autor, o la infantil frente a la adulta— genera complicaciones en la percepción de las audiencias. Esta división puede llevar a malinterpretaciones, asociando la animación únicamente con el entretenimiento infantil o las producciones comerciales, ignorando su potencial como arte, crítica social y experimentación narrativa. Festivales como el de Annecy han logrado equilibrar esta dualidad, promoviendo tanto obras comerciales como independientes y experimentales, ampliando así la comprensión del público sobre la diversidad de la animación.

> *[…] animation for children, commercial animation or animation for adults also belong to different universes. In his view, to gather those under the reason of being made in animation can derive in a superficial view of the animation itself*[29]*. (ÁLVAREZ, 2015: 4)*

En España —donde los festivales de animación aún buscan consolidarse—, esta dicotomía representa un desafío adicional a la hora de encontrar publicaciones sobre

29. [Trad.a] […] animación para niños, animación comercial o animación para adultos. También pertenecen a diferentes universos. En tu opinión, reunir a aquellos bajo la base de estar hechos en la animación puede conducir a una vista superficial de la animación en sí misma.[…] http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3543

el tema, agravado por la falta de textos académicos que aborden específicamente la animación de manera integral. Superar estas complicaciones requiere fomentar investigaciones y divulgación que resalten el valor artístico y cultural de la animación en toda su amplitud, promoviendo una visión más precisa de este medio. Solo así se podrá garantizar que la animación, a través de sus festivales, siga evolucionando y conectando con audiencias diversas.

Los festivales de cine de animación suelen ser analizados por su programación y premios, pero poco se habla de su rol social y cultural. Este tema fue abordado en la 4ª Edición del Scanner Symposium for Contemporary Animation Studies (2017), celebrado en el marco del Festival Animafest Zagreb, uno de los festivales más importantes del mundo. Allí vimos cómo se destacó el rol que juegan los festivales de animación en nuestras sociedades, ya que no solo actúan como plataformas de transformación social y cultural, fomentando el diálogo, la inclusión y la diversidad, sino que, además, tienen un papel educativo y didáctico sobre el uso del arte de la animación en sus talleres y actividades que enriquecen a creadores y audiencias.

> *Mi objetivo es reflexionar sobre la gran comunidad de la que todos formamos parte, una comunidad que cobra vida durante unos días cada año o dos. Luego volvemos a la rutina de la vida y, sin embargo, permanece con nosotros ese sentimiento de comunidad y nos sostiene durante el largo período de tiempo intermedio, hasta que nos volvemos a encontrar en otro festival. (FURNISS.M citada por BENAVENT,R., 2018: 84)*[30].

El simposio subrayó la necesidad de replantear los festivales como agentes de cambio, capaces de influir en su entorno y en la percepción de la animación como arte. No solo destacó por su importancia para la industria, sino que también incentivó la construcción de un marco teórico aplicable a otros eventos. Para con ello comprender que "los festivales de cine de animación son necesarios para la industria ya que dejan huellas a todos los niveles, posibilitando nuevas concepciones y conexiones necesarias para la creación de una red fuerte en un sector marginal como este". (BENAVENT, 2018: 84). Esta reflexión subraya su función como espacios de encuentro, innovación y fortalecimiento de la animación como disciplina artística.

Otros textos de gran relevancia para el estudio de los festivales de animación se encuentran en la revista académica *Con A de Animación*, donde diversos autores anali-

30. https://doi.org/10.4995/caa.2018.9648

zan eventos internacionales como el Holland Animation Film Festival (HAFF), Stuttgart Trickfilm International Festival of Animated Film (ITFS) y Annecy International Animation Film Festival and Market, entre otros. En particular, los artículos dedicados a la participación de España como país invitado en Stuttgart y Annecy en 2015 destacan la relevancia y el valor que se le reconoce a la animación española a nivel internacional. Estos textos no solo documentan la presencia de creadores y obras españolas en estos prestigiosos festivales, sino que también reflexionan sobre el impacto de esta participación en la proyección global de la animación española.

> *2015 ha sido un año para dar a conocer la animación española fuera de nuestras fronteras. Los dos mayores festivales de animación europeos, el Trickfilm Festival de Stuttgart (Alemania) y el Festival Internacional du Film d'Animation de Annecy (Francia), han programado a España como país invitado*[31]*. (ÁLVAREZ et al., 2016: 69)*

Respecto a trabajos que versen sobre la génesis y desarrollo de festivales de cine de animación en concreto, no hemos encontrado ninguno en España y, de momento, tampoco en Europa ni en Latinoamérica. Obviamente, existen investigaciones referidas al concepto social de lo que significan los festivales de cine en general o investigaciones desde el punto de vista de los creadores y participantes o sobre sus repercusiones económicas. Manejamos, así mismo, algunos estudios sobre la cultura de la animación en España comparada con otras como la japonesa o la americana; sobre la potencialidad de este arte como base para cultivar nuevas perspectivas didácticas, audiencias y técnicas. También sabemos de Libros Blancos sobre el aspecto industrial de la animación o de cifras de espectadores, pero no del concepto o diseño del modelo de festival que ha resultado exitoso o fracasado.

Respecto a estos festivales internacionales, es importante destacar el estudio y texto de referencia encontrado sobre el Festival Internacional du Film d'Animation Annecy y su gestión cultural. El artículo fue presentado en la presentación de la 2th annual conference on "Cultural production in a global context: The worldwide filme industries" en mayo del 2008 en Copenhague. El título del documento es Festivals as field configuring events: *The Annecy International animated film festival and market.*

> *This paper starts from the assumption that film festivals play an important role in the international connection and diffusion of economic and creative models and activities in*

31. http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4791

> *the worldwide film industries. They create spaces in which industry actors meet and enable the development of reputation as well as the constitution and contestation of shared frames of reference. The aim of the research project underlying this paper is to develop an overall argument about the role of festivals in the development of the global film industry. It does so by studying the historical development of a leading festival for animated film, the Annecy International Animated Film Festival and Market*[32]*. (RÜLING, 2008:2)*

Aunque muchos festivales de cine o cortometrajes incluyen secciones de animación, existen pocos eventos especializados exclusivamente en esta disciplina, lo que explica la escasez de literatura científica específica, tanto en España como a nivel internacional. Siendo solo un 22 % especializados, frente a un 55,61 % de temática generalista (Jurado, 2018). Dada la naturaleza variopinta de las fuentes disponibles, se subraya la necesidad de fomentar investigaciones que exploren el impacto y la relevancia de los festivales de animación, contribuyendo a su desarrollo y sostenibilidad en el panorama cultural y audiovisual.

> *En la especialización parece estar la supervivencia y el éxito de los nuevos festivales. Tradicionalmente tenían una serie de funciones que han ido perdiendo y debilitándose por los recortes presupuestarios o las limitaciones con las que nacen. Ya no se habla tanto de la necesidad de servir de mercado, servir de encuentro se da por hecho, pero por cuenta y riesgo de los propios interesados[...] ser plataforma de nuevos realizadores sigue siendo el aliciente, pero no tanto para los festivales, que ahora tienen más facilidades de recibir trabajos y centran más su interés en consolidar a su público. (JURADO.M, 2018: 11)*

Las referencias sobre los festivales de cine de animación en España son dispersas y variadas en enfoque, lo que dificulta la construcción de un marco teórico sólido. Sin embargo, hemos logrado integrar una selección de escritos relevantes —artículos, estudios, documentos oficiales y recursos digitales— para desarrollar una línea argumental coherente que respalde los objetivos de esta tesis. En este ámbito, la investigación es notablemente escasa, y solo hemos encontrado un estudio específico que aborda estos eventos desde la perspectiva de la gestión cultural: un análisis socioeconómico realizado por la Universitat de Lleida sobre el festival Anima'c 2015. En

32. [Trad.a] Este artículo parte de la suposición de que los festivales de cine juegan un papel importante en la conexión internacional y difusión de modelos y actividades económicas y creativas en las industrias cinematográficas mundiales. Crean espacios en los que los actores de la industria se encuentran y permiten el desarrollo de reputación, así como la constitución y contestación de marcos compartidos de referencia. El objetivo del proyecto de investigación que subyace en este documento es desarrollar un argumento sobre el papel de los festivales en el desarrollo de la industria cinematográfica mundial. Lo hace estudiando el desarrollo histórico de un festival líder de cine de animación, el de Annecy.

este estudio se remarca que "Actualmente, no existe una gran variedad de festivales dedicados al mundo de la animación [...] a nivel nacional." (QUINTERO, 2015: 4). Esta afirmación subraya la limitada presencia de festivales especializados en animación en España, a pesar de que muchos festivales de cine o cortometrajes incluyen secciones dedicadas a esta disciplina.

Incluso autores tan importantes para la histórica de la animación en España como Emilio de la Rosa (Madrid, 1957)[33], quien ha contribuido significativamente a la historiografía de la animación española con obras como *Nuevo cine de animación en el estado español 2000-2006 (2006)* y *Breve historia del cine de animación en España*[34] (1993), no profundizan en el origen y desarrollo de los festivales de cine de animación en España. Asimismo, investigaciones pioneras como la tesis doctoral de Maria Pagès Rovira (Tarragona, 1977), realizada en 2019 sobre *Els pioners de l'animació a Catalunya, la consolidació de la indústria de comunicació de masses a partir del film érase una vez...* (1950), o incluso textos relevantes como los trabajos de Maria Manzanera como *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985*, proporcionan valiosas claves para la contextualización histórica del sector, pero tampoco abordan de manera sistemática el fenómeno de los festivales ya que ni siquiera existían en los inicios de la animación española. Esta falta de atención específica hacia los festivales dentro de la literatura académica más estudiada, resalta la necesidad de un análisis más detallado y enfocado en su papel como espacios culturales y catalizadores de la animación en nuestro país.

A nivel internacional, cabe destacar la reciente aportación de Nancy Deyne-Phelps, reconocida escritora, periodista y especialista en festivales de animación, con su libro *On the Animation Trail: 20 Years of Animation Festival History*, lanzado en 2025 en el marco del 49th International Animated Film Festival de CINANIMA en Espinho. Esta obra, que recorre los festivales a los que ha asistido durante las últimas dos décadas, constituye una contribución significativa al estudio de los festivales de animación desde una perspectiva global. Sin embargo, su enfoque en festivales españoles se limita principalmente al Festival Internacional de Cine de Animación de Bilbao Ani-

33. Miradas para un nuevo milenio: fragmentos para una historia futura del cine español / coord. por Hilario Jesús Rodríguez Gil, 2006, ISBN 84-87153-87-9, Emilio de la Rosa, págs. 159-168

34. Rosa, Emilio de la, (1993) Vivar, Hipólito (coordinador): "Breve historia del cine de animación en España", Editorial AnimaTeruel. p.59 ISBN 84-604-8262-6

makom Fest, dirigido por su amigo Pedro Rivero que se ha cancelado después de su 8ª Edición, lo que revela una brecha en la representación del panorama completo de estos eventos en España. La limitada cobertura de Deyne-Phelps respecto a los festivales de España, resalta la oportunidad de profundizar en el estudio de festivales menos conocidos, pero igualmente relevantes.

Los textos recopilados para este estudio provienen de autores reconocidos y fuentes de alto valor referencial, abordando enfoques amplios e interdisciplinarios, especialmente en gestión cultural y animación española. Las publicaciones como *Zippy Frames, Animation Magazine, Animation World Network* y *Cartoon Brew* han sido fuentes adicionales para contextualizar este fenómeno a nivel global. También se ha recurrido a estudios oficiales de organismos europeos y estatales, documentos de asociaciones españolas, noticias europeas, revistas especializadas, ponencias, tesis y artículos científicos, y se consultaron fuentes primarias de instituciones. Así mismo, se realizaron entrevistas a agentes culturales del sector de la animación y festivales en España.

En conclusión, profundizar en el estudio de los festivales de animación implica entender su papel como eventos culturales transformadores, capaces de documentar y dar forma a la historia de la animación. Los festivales de animación son herramientas clave para la innovación, inclusión y creación de redes en un sector que busca reconocimiento y sostenibilidad. La animación española, con su creciente proyección internacional, ejemplifica cómo estos eventos pueden impulsar el desarrollo de una industria creativa en evolución.

"Los festivales de cine de animación en España han sido un campo inexplorado."

D.HI-PÓTE-SIS

El estudio parte de la hipótesis central de que los festivales de animación en España constituyen un pilar fundamental para el desarrollo y consolidación de la industria cinematográfica nacional e internacional. Estos eventos, no solo cumplen una función de exhibición, sino que, actúan como dinamizadores del sector al facilitar el intercambio profesional, promover nuevos talentos y generar espacios de reconocimiento artístico. Llegamos a esta hipótesis al plantearnos que su desaparición tendría un significativo impacto negativo, afectando a la visibilidad de las producciones españolas, limitando las oportunidades de internacionalización y debilitando el ecosistema creativo y económico de la animación en nuestro país. Para entender su relevancia, hemos llevado a cabo este estudio inédito en el campo de los festivales de cine de animación y su gestión, para comprender el interés, la naturaleza y la repercusión de estos eventos.

Una primera línea de análisis sugiere que la existencia de festivales especializados está directamente relacionada con el mayor reconocimiento y valoración de la animación española, tanto a nivel artístico como comercial. Estos eventos funcionan como plataformas legitimadoras que permiten a los autores y a las obras acceder a circuitos internacionales, estableciendo contactos profesionales y generando interés en agentes distribuidores y productores. La hipótesis plantea que, sin estos espacios de exhibición y encuentro, el sector vería reducidas sus oportunidades de crecimiento y proyección exterior, esto incluye generar comunidad, fomentar las redes profesionales y establecer prácticas que fortalezcan su impacto cultural y social.

También se explora la premisa de que la supervivencia de estos festivales depende más de su estrategia en la gestión cultural que de su financiación económica exclusivamente. Mientras que algunos eventos con importantes apoyos institucionales han desaparecido, otros organizados por colectivos con menores recursos han logrado perdurar, lo que apuntaría a que su viabilidad está ligada a su capacidad para generar comunidad, fidelizar públicos y establecer redes colaborativas estables. Este hecho cuestionaría el modelo tradicional basado únicamente en subvenciones y propone alternativas centradas en la participación activa del sector. A partir de esta investigación, buscamos exponer cuáles han sido los festivales de animación existentes en España, analizaremos los agentes culturales involucrados y propondremos claves que aseguren su viabilidad a largo plazo.

Se presenta la hipótesis de que los profesionales del sector acuden a estos festivales no solo por oportunidades de exhibición, sino por la búsqueda de espacios de formación, intercambio de conocimientos y validación profesional. Los datos preliminares sugieren que el valor de estos eventos trasciende lo comercial, funcionando como ámbitos de socialización profesional y actualización creativa que resultan esenciales para el desarrollo de carreras en el sector de la animación. En definitiva, este trabajo pretende no solo comprender la importancia de los festivales de animación en España y su valor como plataforma de nuevos realizadores (JURADO y NIETO, 2013: 101) sino también aportar herramientas que ayuden a garantizar su continuidad como pilares esenciales de la comunidad animada.

Esta investigación busca profundizar en el conocimiento y mejora de los festivales de animación en España a través de un enfoque multidimensional. En primer lugar, pretendemos aumentar las fuentes documentales en español que aborden los festivales de animación en España y la gestión cultural de los mismos, además de abrir nuevas líneas de investigación para el sector. También buscamos comprender en profundidad cómo estos eventos contribuyen a la visibilidad, profesionalización y reconocimiento artístico del sector, así como evaluar el impacto que tendría su eventual desaparición. Todo esto con el fin de dar respuesta a las principales incógnitas que motivan la investigación, para lo cual realizaremos varias acciones que respondan a ellas.

El objetivo principal consiste en desarrollar un modelo práctico de gestión cultural aplicable a estos eventos que sirva como herramienta que pueda implementarse y que facilite una metodología a nuevos proyectos de festivales, nuevos gestores culturales e incluso organizaciones consolidadas o estudios profesionales con experiencia interesados en crear eventos centrados en la animación u otras disciplinas. Para ello, nos proponemos realizar un mapeo exhaustivo del panorama actual de festivales de animación en el territorio español, analizando su evolución histórica, características distintivas y modelos organizativos. Este diagnóstico inicial permitirá establecer una tipología clara de eventos que sirva como marco referencial para el sector. En segundo lugar, proponemos una clasificación de tipologías de eventos que posibilite la estandarización de los procesos de producción de eventos relacionados con la animación al incorporar la perspectiva única que ofrece la gestión cultural con el

objetivo de establecer un marco referencial que garantice la viabilidad y sostenibilidad de estos festivales. Para ello ofreceremos herramientas replicables para otros festivales. Estas herramientas permiten hacer una valoración de su continuidad partiendo de la elaboración de un decálogo con sugerencias de mejoras y un modelo de encuesta para poder valorar la sostenibilidad de estos festivales; la idea sería ir profesionalizando su formato y mejorar sus dinámicas de gestión en el futuro. Un aspecto fundamental del estudio radica en el examen de las estrategias de gestión que han permitido la supervivencia y éxito de estos festivales, con especial atención a los casos que han logrado perdurar frente a aquellos que han desaparecido. Como parte de este análisis, investigaremos los modelos internacionales de referencia que puedan ofrecer aprendizajes aplicables al contexto español. La investigación incorporará las voces de los principales agentes del sector a través de entrevistas cualitativas, lo que permitirá comprender las dinámicas internas, desafíos y oportunidades que enfrentan estos eventos.

El trabajo aspira a trascender el ámbito teórico mediante la creación de herramientas prácticas que contribuyan a la profesionalización del sector. Entre estos output se incluirá un cuestionario de autoevaluación para festivales y un decálogo de buenas prácticas, ambos diseñados para facilitar la mejora continua de estos eventos. Estos instrumentos buscarán abordar aspectos clave como la sostenibilidad económica, la participación comunitaria y la innovación en programación. Finalmente, la investigación pretende sentar las bases para futuros estudios en este campo, ampliando el corpus documental en español sobre gestión cultural aplicada a festivales de animación y abriendo nuevas líneas de investigación que exploren su impacto en el ecosistema creativo español.

Los festivales de animación, como nodos separados en el espacio y el tiempo dentro de la historia de la animación española, han logrado consolidarse como un universo singular y diferenciado. Estos eventos desempeñan un papel crucial en la revalorización de esta disciplina como un arte audiovisual inclusivo dentro del séptimo arte y este estudio busca facilitar una mayor comprensión sobre cómo las estructuras que los sustentan, las políticas culturales y el análisis de su gestión genera un gran impacto en el hábitat cultural y creativo de español.

Para dar una visión más clara de los objetivos que nos planteamos en esta tesis y que servirán para clarificar todas estas incógnitas, marcamos estos objetivos generales:

Contribuir a la investigación sobre festivales de animación en España.

Aportar herramientas para el análisis y sostenibilidad de estos festivales.

Y a nivel específico los objetivos se concretan en:

Analizar el estado de la cuestión sobre los festivales de cine de animación.

Revisar los principales festivales internacionales de cine de animación.

Identificar este tipo de festivales en España desde su génesis.

Clasificar las tipologías que existen o han existido en España.

Diseñar un cuestionario de autoevaluación para su implementación en festivales de animación.

Contribuir al conocimiento de la animación mediante la realización de entrevistas a los principales agentes de referencia que participan en los festivales.

Crear un decálogo que recoja las principales conclusiones extraídas.

Abrir nuevas líneas de investigación sobre los festivales de cine de animación.

En resumen, trataremos de descubrir cuáles son los festivales existentes, sus tipologías, características y sus interconexiones.

E.ME-TO-DO-LOGÍA

En esta tesis se ha utilizado la metodología cualitativa, aplicando distintos métodos, con el objetivo de medir el impacto de los festivales en el ámbito de la animación y de tratar de cubrir todos los aspectos clave de la gestión cultural. La elección de este enfoque se justifica por el carácter exploratorio de la investigación y por la naturaleza de la muestra estudiada, compuesta por agentes clave cuyas experiencias y perspectivas requieren un análisis cualitativo en profundidad. Dado que se trabaja con una muestra reducida y especializada -directores de festivales, estudiantes especializados y público asistente seleccionado- cuyo valor reside en su conocimiento experto y no en su representatividad estadística, la metodología cuantitativa resultaría inadecuada para capturar los matices y significados que emergen de sus discursos.

Un aspecto fundamental de la aproximación metodológica ha sido la inmersión prolongada de la investigadora mediante observación participante en diversos festivales de cine de animación en España. Esta técnica etnográfica ha sido fundamental porque una comprensión más profunda de los matices de las fuentes de los fenómenos estudiados, trascendiendo el análisis meramente discursivo. “La realización del trabajo de campo conlleva la participación del investigadora en el hecho social que analiza, siendo testigo de las vivencias de los sujetos en el momento en que se producen (en vez de limitarse al relato retrospectivo de las entrevistas)”. (VELASCO Y DÍAZ DE RADA, 1997 [2006] citados por VALLEJO, 2014: 476).

La implementación de este recurso metodológico requirió la inmersión completa de la investigadora en el espacio social analizado, lo que implicó la asistencia continuada a festivales donde trabajan los profesionales, la observación directa de las condiciones en que desarrollan su actividad y el análisis de sus interacciones con el entorno que ha enriquecido sustancialmente el análisis de las fuentes originales. La participación activa en la dinámica de los festivales -como asistente, colaboradora y productora- ha proporcionado acceso directo a más dimensiones de estos eventos, lo que permitió recopilar datos para una investigación por niveles, comenzando por la historia de los festivales de animación en España y examinando los contextos de gestión cultural en casos específicos como Animac o Annecy, estableciendo así una base fundamental para el análisis de estos fenómenos.

Esta investigación[35] tiene un enfoque cualitativo por el registro narrativo llevado a cabo durante las entrevistas de los agentes que conforman el panorama de la gestión de los festivales de cine de animación en España. Como culminación de este proceso etnográfico, se ha realizado un cortometraje documental de carácter etnográfico que constituye no solo un producto de divulgación, sino una herramienta metodológica en sí misma. Este documental permite capturar dimensiones no verbales y contextuales del fenómeno estudiado, aportando una capa adicional de comprensión sobre la cultura visual y las prácticas sociales en el sector de la animación.

En primer lugar, se ha hecho una exhaustiva revisión histórica de la bibliografía existente sobre la animación en la España del siglo XXI. De este modo, se ha generado una retrospectiva inédita en España sobre los festivales de cine de animación desde su génesis hasta la actualidad. Este análisis histórico nos ha dado una visión amplia del objeto de estudio que permite comprender su temporalidad y cronología, y a su vez, constata la ausencia de fuentes documentales en español que aborden los festivales de animación en España.

Además, se han seleccionado las personas entrevistadas a partir de un previo y exhaustivo proceso de documentación. En total, se han realizado veintidós entrevistas semi-preparadas grabadas en diferentes momentos de desarrollo de esta investigación (2015-2021). El material audiovisual resultante de estas entrevistas, junto con el trabajo de observación participante en festivales, ha servido como base para la construcción del documental etnográfico, que sintetiza visualmente las principales conclusiones de la investigación y refleja la complejidad del ecosistema de la animación española.

Los perfiles entrevistados van desde directores de festivales, pasando por agentes clave del sector (productores, distribuidores, formadores, agentes de compras, etc.), hasta animadores u otros profesionales. Todos ellos están vinculados con el contexto de los festivales de cine de animación y se trata de identificar cuáles han sido las in-

35. En el desarrollo de esta investigación se ha hecho un uso ético y transparente de herramientas de inteligencia artificial, excluyendo expresamente cualquier función generativa. El empleo de sistemas de IA como Notebook LM de Google –para el análisis de literatura académica e identificación de conexiones conceptuales entre autores– o DeepSeek AI de código abierto –para optimización de la redacción académica, mejora de la cohesión discursiva y organización de las fuentes bibliográficas– se ha limitado estrictamente a funciones auxiliares de procesamiento y análisis de información preexistente. Todo contenido procesado por estas herramientas fue supervisado, verificado con fuentes académicas confiables y citado según los protocolos existentes. La autoría intelectual, el marco teórico, el diseño metodológico y las conclusiones son de exclusiva responsabilidad de la investigadora, garantizando la integridad académica y el cumplimiento de los incipientes estándares éticos en investigación.

fluencias de estos eventos en ellos y cómo los valoran como parte del sector animado español. La triangulación entre el análisis documental, las entrevistas en profundidad y la producción del documental etnográfico garantiza una aproximación multidimensional al objeto de estudio, enriqueciendo la comprensión del fenómeno cultural analizado.

Es importante hacer referencia a la utilización de textos científicos sobre gestión cultural y sobre festivales y proyectos culturales, que, a pesar de ser un ámbito de conocimiento novedoso, destaca por la abundante generación de literatura científica; a la utilización de los estudios cuantitativos y estadísticos relativamente recientes y al análisis de la economía de la cultura o estudios previos para la aplicación de políticas culturales.

Finalmente, hemos realizado listados con los festivales encontrados en las webs directas de los festivales, de la base de datos *AnimationFestivals.com* y *Unifrance.com*, del listado de *Festimapp, ZippyFrames* y del que existía en la antigua web del *3DWire*. También se han tenido en cuenta las plataformas de exhibición online (*Filmfreeway, Festhome y Movibeta*). Entre los años 2020 y 2023, se han realizado encuestas específicas a ocho directores de los doce festivales en activo. Estas encuestas están basadas en los modelos aportados por Juan Simón Lozano Jiménez[36] y el *Cuestionario sobre potencialidades, prioridades y necesidades de los festivales y organizaciones* de la UNESCO en La Habana[37].

La participación activa de la doctoranda en festivales y eventos de animación ha sido esencial para la elaboración de esta tesis doctoral (2015-2025), proporcionando datos clave sobre los factores que determinan la permanencia o extinción de estos eventos.

El tipo de observación participante abarcó múltiples roles: **coordinación** en Prime The Animation! desde 2015, colaborando puntualmente con Cortoons en sus inicios en 2016 y trabajando en Nonstop Barcelona en 2017; **voluntariado** —Animac en 2016—; **participante** —presentando el Prime the Animation! en su sección Incubator en 2017 y en 3dWire colaborando en el showcase de 2018 todavía en Segovia; como **público general** en el Animac 2020, justo antes de la pandemia donde se reali-

36. Paradigma actual de los festivales flamencos en España, desde la perspectiva de la Gestión Cultural
37. http://www.lacult.unesco.org/docc/Cuestionario_Camaras_Caribe_ES.pdf

zaron múltiples entrevistas, y como **profesional** en 2023 presentando el cortometraje *Todo Bien* (nominado a los Goya 2023) en la selección competitiva del Wfest y en los pitches del Weird Market el cortometraje documental animado Cuidadoras seleccionada anteriormente en el MIFA pitches del festival de Annecy.

A nivel internacional, nuestra vinculación con el MIFA (Annecy) incluye la asistencia mediante el programa Generación Espontánea de la UPV (2019), participación con proyecto seleccionado (2023), y asistencia profesional (2024). Además, mantiene un contacto activo con festivales latinoamericanos como el Pixelatl y Animasivo de México, La Truca y Anibia de Colombia, y Chilemonos de Chile.

Esta trayectoria se complementa con la pertenencia profesional a la asociación MIA - Mujeres en la Industria de la Animación (donde forma parte de la junta directiva), siendo miembro de EGEDA (Entidad de Gestión de Derechos de Propiedad Intelectual de los Productores Audiovisuales) y de la Coordinadora del Cortometraje Español. A lo que se suma la pertenencia académica en la Society for Animation Studies (SAS) y en la Festivals Animation Network (FAN), lo que consolida una amalgama de conexiones que enfatiza la evolución de la investigación desde las diferentes perspectivas —académicas, creativas y organizativas.

Esta experiencia evolutiva y profesional de la doctoranda enriquece el enfoque de la investigación que está estructurada en cinco partes diferentes: la primera a modo de contextualización; seguida de los capítulos 2 y 3 dedicados al análisis de festivales internacionales y nacionales respectivamente; el capítulo 4, que propone una nueva tipología de eventos animados; y finalmente el capítulo 5, donde se presentan los resultados de la investigación y en el 6, las conclusiones.

El capítulo 1 contextualiza la definición del concepto «festival» en el ecosistema cultural. Se profundiza en los conceptos de festival, festival de cine y de cine animación para poder adentrarnos en los mecanismos de las entidades que definen, clasifican y catalogan los festivales a nivel internacional. El objetivo es entender cuáles son los calificadores de los premios, ver qué financiación existe y qué papel juegan los diferentes catálogos de las comunidades autónomas para encuadrar el entorno que envuelve a los festivales.

Los dos siguientes capítulos, el capítulo 2 y 3, corresponden a los análisis de los festivales de animación internacionales y nacionales, respectivamente. Se examina su genealogía con una retrospectiva histórica, desde sus antecedentes hasta las organizaciones que los legitiman. El estudio se centra en un análisis cronológico de todos los eventos, con el fin de mapearlos y tomar conciencia de cuáles han existido en el territorio nacional que nos ocupa.

El capítulo 4 propone una clasificación nueva de eventos de animación, dónde se revisan los conceptos de la gestión cultural para poder determinar qué tipologías de eventos existen, que puedan ser denominados «festivales», a pesar de ser una hibridación de otros conceptos. Conociendo la complejidad del término, se busca crear una base de entendimiento necesaria para la «profesionalización» de los denominados festivales, con el establecimiento de conceptos básicos para un marco teórico.

El capítulo 5 recoge el caso de estudio práctico dónde se exponen los resultados de las diferentes metodologías utilizadas. En primer lugar, los datos obtenidos con las encuestas realizadas a las/los directoras/es de los festivales de animación en España y posteriormente, la propuesta de modelo de encuesta. También, desde una perspectiva cualitativa se presenta el documental realizado para poder evaluar a los agentes y a las voces de esas fuentes directas sobre la situación de los festivales desde su nacimiento. En los resultados será posible definir el decálogo propuesto de ideas para la viabilidad de estos festivales.

Finalmente, y a modo de cierre, el capítulo 6 recoge las conclusiones generales obtenidas de la investigación. Además de dar paso a una oportunidad para la creación de nuevos espacios de investigación y de acción, contemplando estos proyectos culturales y sus posibles tendencias futuras.

“La triangulación [...] garantiza una aproximación multidimensional al objeto de estudio.”

1.

EL FESTIVAL DE CINE, UN ENTE CULTURAL EN CONSTANTE EVOLUCIÓN:

marco conceptual y criterios de clasificación

La cultura en la sociedad contemporánea capitalista ha mecanizado el ocio como un bien común, llegando a convertirlo en un objeto de consumo más. Las dimensiones y el valor de la cultura fluctúan entre varias dicotomías que se hacen evidentes en los eventos: generan riqueza y desarrollo económico, y, a la vez, crean identidades colectivas y espacios comunes. Esta forma de entender este bien inmaterial y humanista, resalta actualmente ya que la cultura es uno de los ejes vertebradores del progreso y valor de la sociedad. Como dice Delgado, la cultura ha pasado de ser una cuestión de consumo exclusivo e individual a valorar su capacidad de generación de riqueza, de cambio urbano y de cohesión social. (DELGADO nombrado por HERRERO, 2010: 178). Desde un punto de vista sociológico, se ha cuadruplicado el consumo de cultura en los últimos años, lo que se ha visto reflejado en su aumento exponencial en el formato de eventos, llegando a generar un incremento significativo en las agendas culturales donde proliferan los macro festivales de música, festivales de cine y eventos socioculturales.

Actualmente, el tiempo de ocio personal y las actividades culturales marcan un papel importante en nuestras vidas, pero sobre todo después de la pandemia. Tenemos agendas culturales repletas de todo tipo de eventos (ferias, jornadas, fiestas, actos, reuniones, conferencias, workshops, encuentros, mercados, etc.) creándose así nuevos formatos culturales, entre ellos, los que se denominan «festival».

Etimológicamente este término procede de la palabra latina *festivālis, festus* (fiesta, ceremonia religiosa), *-ivus* (relación pasiva o activa), más el sufijo *–al* (relativo a). La palabra festival, procede del latín festivus y hace referencia al concepto de festividad. Cualquier actuación que tenga como fin entretener o distraer a un público concreto, una ocasión para festejar o celebrar, especialmente un día y a una hora particular, que se repite a intervalos regulares.

La Real Academia de la Lengua lo define como aquel «conjunto de representaciones dedicadas a un artista o a un arte». Esta definición es la que más se acerca al ámbito de esta investigación, ya que destaca dos elementos importantes: «conjunto de representaciones» (audiovisuales) y «dedicadas a un arte» (el cine de animación, nuestro caso)[38]. Por tanto, un festival es una tipología de evento cultural o artístico, que presenta unas especificidades propias. Es un producto cultural en sí mismo y,

38. https://dle.rae.es/festival

además, cumple propósitos comunales de los grupos de personas y ecosistemas que representan. En síntesis, un festival es un evento que se celebra en una comunidad y se centra en algún aspecto característico de ese colectivo en relación con su cultura y tradición.

La definición científica del término «festival» en el campo de las ciencias sociales es:

> *[...] una celebración periódica hecha de una multiplicidad de formas rituales y eventos que directa o indirectamente afectan a todos los miembros de una comunidad y que, de manera explícita o implícita, muestra los valores de base, la ideología, la visión del mundo que es compartida por miembros de la comunidad y que son la base de su identidad (FALASSI citado por SZABÓ 2010:2)*

A partir de aquí observaremos como este término se amplía orgánicamente hasta convertirse en una «festivalización». En el libro Cultura y turismo en ciudades medias. Diálogos para escenario post-covid (2022) Carmen Vázquez Varela de la Universidad de Castilla-La Mancha expone un resumen del origen del término:

> *Häußermanny Siebel (1993) hablaron por primera vez de la festivalización (festivalisierung en alemán) de las políticas y el espacio urbanos cuando señalaron la creciente importancia de los festivales culturales en la formación de la identidad urbana desde la década de 1970. Desde su aproximación, la festivalización se sitúa en el contexto de la planificación urbana. (VÁZQUEZ.C, 2022:95)*

Este proceso tiene dos caras interrelacionadas: una política cultural explícita que fusiona la marca de la ciudad con la "economía de la experiencia", y una transformación del espacio urbano en un paisaje de experiencias vibrantes para residentes y turistas. Pero en esencia, la «festivalización» es el mecanismo por el cual la actividad cultural urbana se reconfigura, pasando de una programación continua a concentrarse en eventos únicos y destacados . Es una respuesta a la industrialización de la cultura, ya que los festivales ofrecen economías de escala especializadas vinculadas a las "ciudades creativas" (Grésillon, 2012).

Este fenómeno se ha analizado desde otras perspectivas: estudios urbanos –sobre su papel en el desarrollo y regeneración de ciudades postindustriales– desde la gestión cultural –dónde se enfatiza el valor artístico único de los festivales y sus dilemas

de gestión o desaparición– o desde la perspectiva socioeconómica –como productos culturales centrales en la economía de la experiencia–. Vázquez (2022) también comparte una diferenciación necesaria entre el término «festivalización» que implica un cambio de escala espacio/temporal y la «eventificación» que corresponde a la proliferación de los grandes eventos deportivos/culturales espaciados y/o ocasionales. Lejos de ser eventos aislados, la «festivalización» se ha integrado en la vida cotidiana de las "ciudades creativas", transformándose de una estrategia temporal en una característica permanente de la modernidad urbana, y por eso es importante analizarlos.

La «festivalización» de la cultura como apunta (MOLINA 2016: 57) en la revista Colindancias 7 hablando sobre César Aria y El Festival, es de tal magnitud, que, hasta las prácticas artísticas, que parecían permanecer al margen de los derroteros espectaculares y capitalistas, intervienen en esa mutación. Adentrarse en describir lo que es un «festival» y lo que no, puedes ser frustrante para los gestores culturales que se aventuren a hacerlo, ya que a pesar de que la definición científica suele estar mucho más vinculada a contextos antropológicos, el uso que se hace del término es, en realidad, más sociopolítico. En la antigua Grecia y Roma, los festivales estaban estrechamente relacionados con la organización social y los procesos políticos. «Festival» significaba celebración local en los siglos XVII y XVIII, según lo informado por la Gentleman's Magazine (SMITH citado por SZABÓ 2010: 3). En el siglo XIV Ramon Llull ya lo utiliza en relación con la fiesta, pero no es hasta el siglo XVIII que se utilizó en el sentido de gran fiesta artística, deportiva o de exhibición (BONET citado por CARREÑO 2015: 5).

Los eventos culturales se han determinado gracias a esta «festivalización» de la cultura, observándose una creciente desarrollo urbano en pro del factor cultural como punto de referencia. Lo que plantea Yúdice (2002) que es el prime en su libro El recurso de la cultura[39], cuando sostiene que la cultura se ha convertido en un recurso económico, político y social.

> *Podemos estar de acuerdo en que la Celebración de Dionisio fue el primer festival cultural en la historia de cumplimiento íntegro de los requisitos de la definición tanto científica como aplicada. Pero la palabra festival se remonta no muy lejos, y fue registrada por primera vez en 1589 (HARPER, 2001). […] Probablemente seguido por la festivalización a nivel mundial (). (SZABÓ, 2010: 3).*

39. https://www.traficantes.net/libros/el-recurso-de-la-cultura

Estas celebraciones ofrecen un sentido de pertenencia e identidad, tanto a grupos religiosos, culturales, artísticos, sociales o geográficos, lo que contribuye a la cohesión de la sociedad en sí misma. También pueden proporcionar entretenimiento y se suelen centrar en temas culturales o étnicos, siendo necesaria la participación de su propia comunidad para la continuidad de estos.

> *Los festivales han sido tradicionalmente un tiempo de celebración, descanso y recuperación que seguía, a menudo, a un duro período de trabajo físico, como la cosecha o la recolección. Su característica esencial era la reafirmación de la comunidad o de su cultura; el contenido cultural variaba de unos a otros, y muchos tenían un aspecto espiritual o religioso; pero la música, la danza o el teatro eran elementos importantes de esa celebración. (DEVESA citado por CARREÑO, 2015: 6)*

Insistimos en resaltar todas las dimensiones necesarias que debería abarcar un festival: temporal, territorial, artística y social. En este sentido, Rolfe (1992) destaca la idea de regularidad, descartando en esta tipología los eventos improvisados, excesivamente cortos o sin una organización regular y cíclica. También se destacan las características que debería de tener cualquier evento o producto cultural para poder desarrollarse según Vauclare (2009), ya que debería haber presencia de creación artística, tipologías, gestión y ampliación de los públicos, inversión en un lugar y un territorio determinado. Además, se tendrá en cuenta, la concentración en el tiempo y la creación de una unidad de tiempo propia —reiteración de lo efímero— y la rareza o excepcionalidad del evento y sus actividades.

En resumen, podríamos decir que el objetivo primordial de los festivales debe ser el desarrollo, presentación y/o participación de las artes con un programa producido, comercializado y presentado en conjunto, con una línea editorial propia, celebrado en un área territorial determinada y en un período delimitado de tiempo.

También hemos encontrado algunas definiciones aplicadas, que nos hablan más concretamente de los objetivos de este estudio. Por un lado, los guidelines de Festivals Australia que tienen una definición basada en la dimensión social de los festivales: una celebración abierta al público, que posea un carácter periódico y organizado por miembros de la comunidad con un apoyo colectivo importante. Agregando, en este caso, el rol clave de los «espectadores» como base de su existencia. Aspecto

que nos interesa especialmente desde la perspectiva de esta tesis. En este sentido, el concepto «lugar de reunión» al que apunta (Lyck, Long, y Grige, 2012) entiende los festivales como espacios de encuentro y unión de un público determinado, con unos gustos similares, que entra en contacto a través de la temática artística programada en el evento. Por otro lado, el Arts Council England incide en la dimensión artística de estos, ya que los reconoce "como un aspecto de la infraestructura artística que puede proporcionar un excelente apoyo para el desarrollo artístico, cultural y de audiencias" (INKEI citado por CARREÑO, 2015: 6)

Esta «festivalización» generalmente ha venido diferenciándose en términos socioeconómicos como marcan los autores Serna y Frey (1993) en su estudio La economía del arte: nuevos campos de investigación, determinados por la ley de la oferta y la demanda. Teniendo en cuenta estos factores, encontramos que, en el caso de la demanda se incluye el incremento de la renta per cápita, la reducción de los costes de asistencia, la reducción de los costes de transacción y la reducción de las barreras físicas y psicológicas. En el segundo caso, desde la óptica de la oferta, se deben considerar la reducción de los costes de contratación y de utilización de espacios, la reducción de las restricciones, y la reducción del anquilosamiento cultural. Dentro de otras dimensiones se ve aplicada la práctica de los diferentes festivales según las disciplinas. Es el caso del turismo, la música y la gastronomía, que estaban también en alza en la primera década del siglo XXI y han sido analizados por el incremento de festivales culturales, pero que nos vemos obligadas a desestimar porque no abordan la temática fundamental de nuestro estudio, la cinematografía.

Por tanto, y partiendo del análisis de las anteriores aportaciones, se podría afirmar que no existe una definición concreta y aceptada universalmente de lo que es un festival, pero sí características que se repiten. Si bien esto es cierto que "cada definición podría estar relacionada y determinada en parte y en cada caso por 'una conjunción de elementos', como los objetivos, las características históricas o los contenidos que se ajustan a cada realidad particular". (BONET citado por CARREÑO, 2015:7)

Los festivales de cine se convirtieron así, en los epicentros de los eventos que primero proliferaron como propuestas culturales. A partir del denominado «Efecto 2000», hubo un boom en la manera de concebir los eventos cinematográficos. La llegada

oficial de las nuevas tecnologías a nuestras vidas supuso un gran impacto en la gestión de comunidades de toda índole, fue un punto de inflexión en la proliferación de estudios centrados en los festivales que empezaban a adquirir un interés mucho más académico. Ejemplo de ello, es el texto de Getz (2010) donde nos muestra todas las investigaciones científicas realizadas sobre el mundo de los festivales del 1972 al 2009, diferenciando tres grandes enfoques:

> **Enfoque socio-antropológico**, centrado en el papel, significado e impacto de los festivales en la sociedad y la cultura (Turnerm, Geertz, Abrahams o Falassi son los autores más relevantes).
>
> **Enfoque turístico-económico**, centrado en la evaluación del impacto económico, el marketing y la planificación del destino o la motivación de los asistentes (con autores como Vaughan, Frey, Quinn o Richards). El análisis del impacto negativo de los mismos está en una fase más embrionaria (Milner, Van Zyl o Botha).
>
> **Enfoque de gestión**, centrado históricamente en la divulgación profesional más que en la investigación científica. Se hace más hincapié en las referencias sobre marketing, planificación estratégica, evaluación y estructuras de gobernanza y grupos de interés (con autores como Frisby, Getz, Andersson, Lee o Johnson, entre otros).

También es importante destacar la aportación que hace De Valck en su estudio sobre la pandemia Vulnerabilities and Resiliency in the Festival Ecosystem - Notes on Approaching Film Festivals in Pandemic Times(2020) dónde discierne la diferencia entre lo que son eventos festival-driven y festivales film-driven. Por un lado, diferencia los festivales grandes como Cannes, donde el evento sirve al cine y a la industria, y por otro los festivales comunitarios como los especializados, donde las películas sirven para fortalecer los lazos sociales del sector. Como comenta en su artículo: “The symbiotic relation between films and festival that is forged at film festival events is worth unpacking a bit further, because ties are far from uniform across events. Some festivals serve the films. At others, the films serve the festival”. (De Valck, 2020:127)[40]

40. [Trad.a]Merece la pena profundizar en la relación simbiótica entre películas y festivales que se forja en los festivales de cine, ya que los vínculos distan mucho de ser uniformes entre eventos. Algunos festivales sirven a las películas. En otros, las películas sirven al festival.

En España, podríamos decir que desde el 2008 —con la llegada de la crisis de la burbuja inmobiliaria— y hasta el 2020, los festivales de cine tuvieron un declive económico que persistió incluso después de la crisis del Covid-19.

> *La crisis económica causó estragos en la inversión en cultura a finales del siglo XX e inicios del XXI en la que no vamos a entrar. Este contexto frenó el auge de los certámenes durante los años noventa y la primera década del siglo XXI. A pesar de que muchos de estos eventos dejaron de celebrarse, otros lograron estabilizarse. (JURADO.M, 2018: 9)*

Esta situación de recesión económica provocada por un entorno extremadamente dinámico e impredecible hace que este estudio adquiera una gran singularidad y una enorme complejidad para su análisis. En este presente tan incierto, la «nueva normalidad» ha marcado una manera más selectiva de «hacer cultura» y en particular, de hacer cine. Gracias a las plataformas digitales actuales de vídeo bajo demanda (VOD) los festivales de cine han seguido adquiriendo una nueva dimensión más allá de las salas. Reflejo de estos cambios es la aparición de nuevos formatos de video, del cine «transmedia» o los encuentros híbridos. En el mejor de los casos, los organizadores han sabido llevar estrategias de adaptación a las nuevas situaciones que van a tener que implementar constantemente por la incertidumbre globalizada en la que vivimos. Esta recesión y cambio de paradigma ha afectado a las estructuras periódicas de difusión y exhibición produciendo cambios muy significativos, en particular a los festivales de cine, como veremos en los próximos capítulos.

> *A pesar de su ingente calado cultural y de su mitología implícita, el festival cinematográfico es aún hoy una noción y una práctica en disputa. En su articulación intervienen, en distinta medida, instituciones (gubernamentales o no), promotores/as culturales (profesionales o no), agentes económicos, creadores/as y públicos; siempre sobre el fondo de contextos sociohistóricos cambiantes. Como fenómenos emplazados en el tiempo, los festivales cinematográficos han sido objeto de una notable transformación[…] un caldo de cultivo idóneo para la multiplicación y (sobre) dimensionamiento de iniciativas de distinta escala y propósito, con el cine como centro o pretexto, que difícilmente pueden quedar englobadas bajo un mismo término.[…] habremos de partir de una definición "inestable", no predeterminada del festival cinematográfico en cuanto "proceso cultural activo, en constante evolución y lejos de encontrar una estructura institucional definitiva". (FERNÁNDEZ, LIBERIA, y MANSANET 2020: 9)*

El Ministerio de Cultura y Deporte de España[41], dentro de su apartado dedicado al cine y los audiovisuales, el ICAA (Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales), define el concepto de festival y certamen de cine como: «manifestaciones, mercados, semanas, muestras y, en general, toda celebración cinematográfica o audiovisual similar en la que el cine sea el tema principal y central, así como las ceremonias de entregas de premios de reconocido prestigio internacional». Definición que sostiene la idea comentada anteriormente de la hibridación de los términos, por lo que actualmente un festival es una amalgama de diferentes tipologías de formatos de eventos.

En las bases del subprograma MEDIA de Europa Creativa[42] de apoyo a festivales de la Unión Europea, se opta por la denominación de «festival audiovisual» para describir "todo acto que presente una programación de películas admisibles (ficción, documentales o animación) que se proyecten para una amplia audiencia, en particular el público general, así como profesionales internacionales acreditados del sector audiovisual y prensa. Se celebre durante un periodo de tiempo específico, en una ciudad previamente convenida que cuente con un reglamento/procedimiento de selección claro[43]". (FERNÁNDEZ, LIBERIA, y MANSANET 2020: 11)

Los festivales de cine en España aparecen a partir de la «festivalización» mundial que tuvo su florecimiento en la década de los años 90. Gonzalo Aguilar destaca en el libro Otros mundos (2010) que en Argentina los festivales comenzaron a cobrar impulso a partir de 1996, ya que hubo un pico de crecimiento, y que a partir del año 2000 se produce una diversificación y proliferación de los festivales de cine. Un periodo que coincide con nuestro estudio específico de los festivales de animación en España. Además, Redondo (2015) sostiene que a partir de 1997 se inician los estudios científicos sobre festivales de cine en España por su influencia en las tendencias cinematográficas.

Podemos decir que un festival de cine es un dispositivo cultural que —al exhibir lo marginalizado por los circuitos comerciales— conecta creadores con públicos y con

41. Ministerio de Cultura y Deporte – ICAA, "Resolución de la Dirección General del Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, por la que se convocan ayudas para la organización de festivales y certámenes en España durante el año 2020" (28 de junio de 2020). Texto completo de la convocatoria disponible en: http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/general/05/052140/ficha/052140-2020.html#dc1.

42. European Commission, Creative Europe Media Subprograma Support to Festivals 2020 (CALL EACEA 26/2019). Disponible en: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/actions/media/12-support-festivals-call-eacea-262019_en.

43. Las bases completas de la convocatoria de 2019 pueden consultarse en español en la página web de la Oficina Media España: https://www.oficinamediaespana.eu/convocatorias/item/214-festivales.

la industria, promueve nuevos talentos y legítima obras mediante competencias y estrategias de valoración artística. Es el caso de los festivales que contemplan el cortometraje en sus programación. Estos son los que están mejor considerados según los profesionales del sector para poder generar espacios comunes:

> *Los investigadores y expertos en el tema están de acuerdo en considerar que los espacios donde los autores noveles pueden mostrar sus trabajos son, además de los festivales de cine, las salas de exhibición comercial de aquellos que excepcionalmente proyectan cortos antes de un largometraje, las cadenas de televisión que esporádicamente y/o intermitentemente encuentran hueco en su programación; y fundamentalmente Internet. De todos, sólo los certámenes están considerados los espacios más adecuados. (JURADO y NIETO, 2013: 102)*

Pero para poder hablar de nuestro objeto de estudio, el papel de la animación en los festivales de cine, es importante dejar constancia de que ha sido una disciplina audiovisual relegada sistemáticamente a otra categoría aparte, muchas veces confundiéndose con los géneros cinematográficos, y lejos de considerarse cine en mayúsculas. Como pasa a veces, con todo aquello que sea diferente, como los cortometrajes, el documental o el cine hecho por mujeres. A la animación se le relega a una «sección secundaria» en los festivales de cine, no juegan en primera división. Un ejemplo de ello es el Festival de Málaga, festival de cine español por excelencia, que tiene una sección solo de cortometrajes de animación llamada Animazine desde el 15ª edición en el 2012, como hemos podido comprobar en la página de Facebook del Ayuntamiento de Málaga[44].

A pesar de que existan muchos certámenes que contemplan la animación dentro de sus programaciones, aquí solo señalaremos los eventos especializados en cine animación que han existido. Pero rara vez hemos visto festivales generalistas incluyendo secciones de animación como es el caso del Festival de Huesca (1973), que desde su origen consideró la animación como cine, igualándola en la competición oficial. Otro ejemplo de ello es, el único festival de clase A por excelencia de España, el Festival de San Sebastián (1953), que recientemente ha empezado a incluirla dentro de la clasificación general y en su sección oficial en competición. Ejemplo de ello fue la selección que tuvo la ópera prima de la animadora vasca Isabel Herguera, Sultana's Dream (El sueño de la Sultana, 2023), que fue la primera película de animación europea en

44. https://www.facebook.com/AyuntamientodeMalaga/photos/a.149314488484607/280981868651201/

competir en la Sección Oficial de la 71ª edición del Festival de San Sebastián por la Concha de Oro en 2023, setenta años después de su inicio.

Los festivales de cine tienen el poder de estimular las comunidades artísticas, pero, sobre todo, de hacer visibles esas obras que de cualquier otra forma sería muy difícil ver, a pesar de las plataformas digitales. La función de poner al alcance del público el cine no comercial es probablemente una de las significativas a nivel cultural, por la alternativa y la innovación que supone en la programación de películas, mostrando nuevas temáticas, creadores, profesionales en ciernes, etc. (JURADO y CORTÉS, 2018: 92)

Por supuesto, los festivales de cine desempeñan un papel fundamental en la promoción y exhibición de producciones audiovisuales, tanto largometrajes como cortometrajes, al servir en muchos casos como el principal —y en ocasiones único— espacio donde estas obras pueden ser difundidas y entrar en diálogo con el público. Más allá de su función como plataforma de exhibición, estos eventos cumplen una labor cultural clave para facilitar el acceso a creaciones audiovisuales alternativas que, debido a su escasa presencia en los circuitos comerciales, permanecerían fuera del alcance de gran parte de la audiencia. De esta manera, los festivales no solo contribuyen a la diversificación de la oferta cultural, sino que también fomentan el descubrimiento de autores y obras invisibles para los medios tradicionales. Su valor reside en su capacidad para visibilizar producciones, que de otro modo quedarían relegadas, al tiempo que democratizan el consumo cinematográfico acercando al público propuestas artísticas fuera de los canales convencionales de distribución.

Por todo ello y para el propósito de esta investigación adoptaremos la definición de Carreño quien lo conceptualiza diciendo que: “Un festival es un evento cultural único, perecedero e intangible, que favorece las interrelaciones personales, presenta una intensidad laboral, posee una duración temporal limitada, desarrolla un aspecto ceremonioso o de ritual y requiere de una atmósfera propicia”. (CARREÑO, 215:6) Esta caracterización sintetiza adecuadamente la naturaleza compleja de estos fenómenos, integrando sus dimensiones sociales, temporales y simbólicas.

En el ámbito cinematográfico, los festivales han cumplido históricamente un rol fundamental como espacios privilegiados de recepción y legitimación del cortometraje,

particularmente en la era predigital. Como señalan varios autores españoles (VELÁZQUEZ, RAMÍREZ, 2000:315; MIESZALA, 2005:47; YÁÑEZ, 2010:232). Lo que define a los festivales de cine como:

> *[...] aquella plataforma de exhibición y presentación de películas contemporáneas, nacionales o internacionales, con el fin de que el público pueda disfrutar de una serie de películas difíciles de ver en los circuitos de salas habituales y que ofrece la posibilidad de visionar otras antes de su estreno con una fórmula competitiva de concurso, con su jurado y sus trofeos[44]. (CARNERO citado por LÓPEZ 2015: 2)*

Además, estos encuentros son la primera toma de contacto real del creador con su público o del estudiante con su sector. Se trata de un escaparate tanto para los que están empezando, como para profesionales del mercado, conectando sus experiencias, intereses, currículos y trayectorias para futuras colaboraciones. "Un festival de cine es primero una fiesta y luego, casi inmediatamente, una instancia de negocios"[45]. (MAZA, 2008).

El concepto festival en la disciplina de la animación, no es solo el de un punto de encuentro, de celebración y fiesta, sino que son puntos de inflexión en la historia del cine y de la animación en particular.

> *[…] el corto de animación en España alcanza su visibilidad básicamente en el ámbito de festivales. Normalmente, los cortos de animación no están tampoco en las secciones dentro de esos festivales, salvo en los festivales específicos de animación [...] Cuando cubres un festival, tienes que dar prioridad a las secciones oficiales y realmente está desatendido, salvo en el caso de blogs especializados en animación.[…] (NAVARRO, 2020: 264-235)*

Los certámenes cinematográficos tienen una labor esencial y diferenciadora, que no tratan de este modo otras disciplinas ni medios de comunicación, y ponen en valor el cine, a través del apoyo a los nuevos talentos principalmente. Estos festivales son muy particulares y con una idiosincrasia muy concreta. "Es, por tanto, más realista pensar que el paso por festivales puede ser muy positivo para mostrar en pantalla grande el cortometraje a sus potenciales compradores. Y esta posibilidad se multiplica si el festival es internacional." (JURADO y CORTÉS, 2018: 91)

45. https://lafuga.cl/para-que-sirven-los-festivales-de-cine/304

Para analizar la relación entre estos certámenes y la animación, es fundamental entender su organización según criterios reconocidos internacionalmente como los establecidos por la FIAPF (Federación Internacional de Asociaciones de Productores Cinematográficos). Esta entidad distingue entre cuatro categorías, otorgando un sello de calidad que influye en su relevancia y alcance. Vamos a adentrarnos a continuación en las distintas clasificaciones que hemos encontrado para poder organizarlas.

"La «festivalización» es el mecanismo por el cual la actividad cultural urbana se reconfigura."

1.1.

LA LEGITIMACIÓN DE LA FIAPF:

jerarquías y mecanismos para una clasificación.

Para poder abordar este punto hemos buscado referentes que clasifiquen los festivales de cine en España. A través del historiador y realizador canario Jairo López Pérez (2015), hemos descubierto en su artículo de la revista Latente número 13 titulado: "Los festivales, certámenes y muestras de cine en canarias en los primeros años del siglo XXI (2000 - 2015)", que él hace una clasificación de tipologías de eventos cinematográficos (Tabla 1) que tomaremos como punto de partida para nuestro análisis.

Clasificación tipológica de los festivales, certámenes y muestras de cine en Canarias (2000-2015)

	TIPOLOGÍA	Nº EVENTOS
1	Festivales de cine de largometrajes	12
2	Festivales y concursos de cortometrajes	18
3	Certámenes de creación audiovisual (rodajes in situ)	12
4	Muestras y ciclos de cine no competitivos	24
	TOTAL	

Tabla 1: Tabla de tipologías de festivales (LÓPEZ, 2015:6)

Por otro lado, encontramos al autor de unos de los blogs más importantes para la distribución y comercialización del cortometraje español por su impacto, Ismael Martín, que en 2017, en un artículo sobre la tipología de festivales nos explica cuáles son de Clase A: “es la [clasificación] más importante del mundo” (MARTÍN.I, 2017) porque la FIAPF constituye el máximo estamento regulador de los festivales de cine internacionales y facilita el trabajo a productores, agentes de ventas y distribuidores en la gestión de sus relaciones con el resto. La única asociación española que estaba dentro de la FIAPF se llamaba Federación de Productores Audiovisuales de España (FAPAE) pero cerró sus puertas en 2018 convirtiéndose en la Federación de Asociaciones de Productores o PIAF (Productoras Independientes Audiovisuales Federadas).

A continuación, vamos a ver el funcionamiento y características de la FIAPF como principal organización que clasifica a los festivales de cine a nivel internacional. Esta federación fue creada en 1933 y cuenta con alrededor de treinta y seis asociaciones de productores cinematográficos de más de treinta países que firmaron un contrato de fidelidad para establecer los criterios comunitarios respecto a las políticas de derechos de autor, entre otras. Con esta regulación se espera que los festivales acreditados por la federación implementen estándares de calidad y confiabilidad para cumplir con las expectativas de la industria cinematográfica actual. Entre estos estándares se incluye una guía de buenas prácticas muy útil para poder calibrar el valor de su labor en la industria y la sociedad, y determinadas normas que deben de cumplir para poder formar parte de sus listados que se actualizan anualmente. Algunos de los requisitos son:

· Calidad de la organización durante todo el año.

· Selecciones internacionales de películas genuinas y jurados de competencia.

· Instalaciones apropiadas para atender a la prensa internacional.

· Medidas estrictas para evitar el robo o la copia ilegal de películas.

· Soporte evidente de la industria cinematográfica local.

· Seguro de todas las copias de películas contra pérdida, robo o daño.

· Altos estándares en publicaciones oficiales y en la gestión de la información (catálogo, programas, folletos).

La mayoría de estos festivales requieren que las películas seleccionadas sean premieres mundiales, y por cuidado y regulación de la FIAPF, ninguno de estos festivales sucede al mismo tiempo. Por todo esto es muy importante el papel de la FIAPF a nivel internacional, ya que apoya a los festivales para lograr estándares más elevados y sostenibles en el tiempo. La idea es que, los festivales que a pesar de tener desafíos económicos o de programación por su ubicación geopolítica, presupuestaria o temporal (como un lugar difícil en el calendario anual de festivales) se consigan consolidar en sus territorios. Este hecho es particularmente relevante en el contexto de la desigualdad de recursos, apoyos y/o oportunidades que pudieran darse entre los distintos festivales.

A continuación, analizaremos cual es esta clasificación para la FIAPF y veremos qué características tienen que cumplir. Para poder formar parte de esta clasificación, los festivales deben de cumplir con los siguientes criterios y datos correspondientes:

a) Número de proyecciones.
b) Número total de películas presentadas en la última edición.
c) El festival debe ser competitivo.
d) Su selección debe de tener mayoría de películas producidas fuera del país del festival.
e) Número total de películas presentadas en la última edición.
f) Número de asistentes profesionales.
g) Número de estrenos mundiales.
h) Número de estrenos internacionales.
i) Número de salas de proyección.
j) Capacidad (número total de asientos en todas las salas de proyección del festival, para un día).
k) Porcentaje de asistentes profesionales de fuera del país del festival.
l) Porcentaje de productores.
m) Porcentaje de agentes de ventas, distribuidores y compradores.
n) Porcentaje de cineastas y miembros del equipo creativo.
o) Porcentaje de estudiantes (si procede).

p) Porcentaje de periodistas de fuera del país del festival.
q) Número de periodistas y críticos de cine.
r) Descripción del jurado de su competición principal (si procede): es decir, número de miembros, país de origen, etc.
s) Presupuesto total del festival.
t) ¿Cuál es la parte de los ingresos de taquilla en el presupuesto total del festival?
u) ¿Organiza su festival un mercado?

La FIAPF (Federación Internacional de Asociaciones de Productores Cinematográficos) clasifica los festivales de cine en cuatro categorías principales en función de sus características y programación. Esta clasificación incluye los festivales competitivos de largometrajes, competitivos de especialidad, no competitivos y los dedicados a cortometrajes y documentales. Cada una de estas categorías responde a diferentes formatos y enfoques de exhibición cinematográfica y si el festival cumple con estas características.

1.1.1. Festivales competitivos de largometrajes o Clase A

Entre todas las categorías, los festivales competitivos de largometrajes (Clase A) ocupan el lugar más prestigioso de esta clasificación. Estos eventos se caracterizan por sus exigencias en la selección de películas y su capacidad para atraer los estrenos más relevantes a nivel mundial. Para que un festival sea considerado de Clase A internacionalmente, se exige que sean estrenos principalmente internacionales y mundiales, aunque hay algunos casos que admiten estrenos europeos en sus países de origen o en zonas determinadas. “Los festivales Clase A son aquellos que forman parte de la categoría Competitive Feature Film Festivals[46] que establece la FIAPF [Federación Internacional de Asociaciones de Productores]”. (MARTÍN.I, 2017)

En primer lugar, veremos que en España el único festival que se puede incluir en la primera categoría del listado Festivales de largometrajes competitivos, y por lo tanto de Clase A, es el Festival Internacional de San Sebastián (1953), de los quince festivales de esta clase.

46. http://www.fiapf.org/intfilmfestivals

COMPETITIVE FEATURE FILM FESTIVALS

	COUNTRY	FESTIVAL	AÑO	ED	DATES	SHORTS
1	Alemania	Festival Internacional de Cine de Berlín	1951	70	20/02-01/3	YES
2	Argentina	Festival Internacional de Cine de Mar del Plata	1954	35	21-29/11	NO
3	Canadá	Festival Internacional de Cine de Montreal	1978	42	APLAZAD	YES
4	China	Festival Internacional de Cine de Shanghái	1993	27	13-22/6	YES
5	Egipto	Festival Internacional de Cine de El Cairo	1976	42	19-28/11	NO
6	**España**	**Festival Internacional de Cine de San Sebastián**	**1953**	68	18.26/09	NO
7	Estonia	Festival de Cine de Tallin	1997	24	13/29/11	YES
8	Francia	Festival de Cannes	1946	73	12-23/5	YES
9	Goa	Festival Internacional de Cine de la India	1952	68	20-28/11	NO
10	Italia	Festival Internacional de Cine de Venecia	1932	77	20-28/9	YES
11	Japón	Festival Internacional de Cine de Tokio	1985	35	31/10-9/11	NO
12	Polonia	Festival de Cine de Varsovia	1985	36	8-17/10	YES
13	Rep. Checa	Festival Internacional de Cine de Karlovy Vary	1946	54	3-11/7	YES
14	Irán	Festival Internacional de Cine de Teherán	1935	42	19-24/10	YES
15	Suiza	Festival Internacional de Cine de Locarno	1946	73	5-15/8	YES

Tabla 2: Tabla de creación propia de la clasificación de FIAPF Festivales de largometraje competitivos de clase A.

"La FIAPF clasifica los festivales de cine en cuatro categorías principales en función de sus características y programación."

1.1.2. Festival de largometrajes especializados competitivo

En esta segunda categoría, tenemos a los festivales de largometraje especializados competitivos que son certámenes dedicados a temáticas concretas (Ej.: La Mostra de València que es un certamen competitivo especializado en películas de países mediterráneos) o a un público especializado (Ej.: Festival de Sydney de cine independiente). En total hay unos veintiséis festivales[47] internacionales, entre los que se encuentran los españoles: FICX (1962) de Gijón, Sitges (1967), Cinema Jove (1986) de València, y desde hace poco la Mostra de València - Cinema del Mediterrani (1980).

COMPETITIVE SPECIALISED FEATURE FILM FESTIVALS

COUNTRY	FESTIVAL	AÑO	ED	DATES	SHORTS
Australia	Festival de Cine de Sídney	1954	66	7-18/6	YES
Austria	Film Festival Kitzbuehel (FFKB)	2017	3	21-27/8	YES
Bélgica	Brussels International Fantastic Film Festival (BIFFF)	1981	39	6-18/4	YES
Bélgica	Festival International du Film Francophone de Namur	1986	35	29/9-6/10	YES
Bielorusia	Minsk International Film Festival "Listapad" (FIAPF)	1994	26	03/10/11	NO
Bosnia	Festival de Cine de Sarajevo	1995	25	11-18/8	YES
Bulgaria	Sofia International Film Festival	1997	23	12-31/03	YES
Colombia	Festival Int. de Cine de Cartagena de Indias (FICCI)	1960	60	11-16/3	YES
España	**Festival Internacional de Cine de Gijón (FICX)**	**1963**	58	20-30/11	YES
España	**Festival de Cine de Sitges**	**1967**	53	5-15/10	YES
España	**Mostra de València-Cinema del Mediterrani**	**1980**	36	18-28/10	YES
España	**Cinema Jove (Valencia)**	**1986**	34	23/6-1/7	YES
India	Festival Internacional de Cine de Kerala (IFFK)	1996	24	8-15/12	YES
India	Kolkata International Film Festival (KIFF)	1995	25	10-17/11	NO
India	Mumbai Film Festival	1997	23	11-18/10	YES
Italia	Festival Internacional de Cine de Courmayeur	1991	30	Not Yet	YES
Italia	Festival de Cine de Torino	1982	38	24/11-2/12	YES
Kazajistán	Almaty Film Festival	2018	3	14-20/9	YES
Lisboa	MOTELX - Lisbon International Horror Film Festival	2007	13	05/10/9	YES
Rep. Dominicana	El Festival de Cine Global Dominicano (FCGD)	2006	14	25/1-1/2	YES
Rumania	Transilvania International Film Festival	2002	18	02/11/6	YES
South Korea	Busan International Fim Festival (PIFF)	1996	25	12-21/10	NO
South Korea	Festival Internacional de Cine de Jeonju (JIFF)	2000	20	02-11/05	YES
Suecia	Festival Internacional de Cine de Estocolmo	1990	30	8-19/11	YES
Turquía	Antalya Film Festival	1963	57	03/10/10	YES
Turquía	The Istambul Film Festival (IKSV)	1982	38	17-28/7	YES
Ucrania	Kiev International Film Festival (MOLODIST)	1970	50	22-30/8	YES

Tabla 3: Tabla de creación propia de la clasificación de FIAPF de los Festivales de largometrajes especializados competitivos.

47. *http://www.fiapf.org/intfilmfestivals*

1.1.3. Festival de largometrajes no competitivos

En la tercera categoría no existe representación española porque no suele haber festivales de cine no competitivos en nuestro territorio, si hay festivales suelen ser competitivos. El único caso son las muestras y otro tipo de formatos.

NON COMPETITIVE FESTURE FILM FESTIVALS

COUNTRY	FESTIVAL	AÑO	ED	DATES	SHORTS
Austria	Festival Internacional de Cine de Viena	1960	60	19/10-2/1	NO
Canadá	Festival Internacional de Cine de Toronto (TIFF)	1978	42	7-17/9	YES

Tabla 4: Tabla de creación propia de la clasificación de FIAPF Festivales de largometrajes no competitivos.

1.1.4. Festivales de cortometrajes y documentales

En la tercera categoría no existe representación española porque no suele haber festivales de cine no competitivos en nuestro territorio, si hay festivales suelen ser competitivos. El único caso son las muestras y otro tipo de formatos.

DOCUMENTARY AND SHORT FILM FESTIVALS

COUNTRY	FESTIVAL	AÑO	ED	DATES	SHORTS
Alemania	International Short Film Festival Oberhausen	1954	66	11-16/5	YES
España	Festival Internacional de Cine de Bilbao (ZINEBI)	1959	61	13-20/11	YES
Finlandia	Tampere Film Festival	1970	50	8-12/3	YES
Polonia	Kraków Film Festival	1961	59	28/5-4/6	YES
Rusia	Saint Petersburg International Film Festival (SPIFF)	1990	30	3-8/11	YES

Tabla 5: Tabla de creación propia de la clasificación de FIAPF Festivales de cortometrajes y documentales.

Dentro de esta categoría de festivales internacionales de documentales y cortometrajes, en España solo está ZINEBI (Bilbao, 1959), siendo acreditado por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas como clasificatoria para los Óscar, Premios BAFTA que otorga la industria cinematográfica británica, y los Goyas españoles.

Sin embargo, como comenta la doctora Montserrat Jurado en un artículo de la revista *The Conversation* (2023) respecto a los criterios que expone la FIAPF para determinar la calidad de los certámenes:

> *[...] no existe una normativa específica que determine cuáles son los requisitos de un festival de cine de calidad. Hay propuestas que sirven de referencia, pero no resultan completas o no publican sus criterios de inclusión, como la de la International Federation of Film Producers Associations (FIAPF) a nivel europeo[48]. (JURADO.M, 2023).*

Ante esta carencia, Jurado crea una "Propuesta de categorización de festivales de cine. Estudio de caso en España" (2018) donde rescata 147 entrevistas a profesionales de los festivales existentes en España de su tesis doctoral *Los festivales de cine en España: Incidencia en los nuevos realizadores y análisis del tratamiento que reciben en los medios de comunicación* (2003). Quince años después, escribe un artículo al respecto de su categorización, que es el único análisis relevante que encontramos respecto a este tema. Esta doctora propuso el primer sistema de categorización riguroso para los certámenes españoles, superando las clasificaciones informales previas y estableciendo parámetros objetivos de evaluación. Este trabajo de categorización tenía como objetivo establecer un orden y jerarquía entre los certámenes, dado que hasta el momento no existía una categorización formal a nivel nacional, predominando en su lugar aproximaciones basadas en percepciones subjetivas que simplemente distinguían entre festivales «grandes» y «pequeños», sin criterios claramente definidos.

En este contexto, los festivales especializados en animación encuentran su ubicación natural dentro de la cuarta categoría establecida por la FIAPF, aquella dedicada específicamente a cortometrajes y otras técnicas como el documental. Esta categoría resulta particularmente adecuada por su capacidad para acoger formatos y técnicas alternativas que caracterizan al cine de animación.

Además, nos basaremos en el *Informe MIA* (2022) que no solo respalda esta aproximación teórica, sino que además identifica dos factores determinantes que condicionan la presencia de la animación en los certámenes. Este informe señala, por un lado, la limitada producción nacional de obras animadas —apenas se producen unos sesenta cortometrajes animados anuales (entre escuelas, profesionales y *amateurs*)—, y por otro, las restricciones de metraje que frecuentemente acompañan a este tipo de producciones —la mayoría de los trabajos animados son cortometrajes—. Esto se debe a que las producciones de largometrajes de animación tienen tiempos extensos de producción y son escasas con una media de cuatro películas anuales en España

48. https://www.vozpopuli.com/altavoz/cultura/festivales-de-cine-espana-orden.html

aproximadamente—. Todavía no ha existido un festival de animación solo de largometrajes en España por ser una duración demasiado ardua para esta técnica y, sobre todo, por los tiempos y presupuestos de la producción. Es importante resaltar que en este tipo de categoría se quedan fuera muchos perfiles de festivales veteranos, como son la SEMINCI (1956) de Valladolid, el Iberoamericano (1974) de Huelva, ALCINE (1970) de Alcalá de Henares, Festival Internacional de Cine de Huesca (1973) o ABYCINE (1999) de Albacete.

Y otros tantos «generalistas» destacados en España que también quedan fuera son: el Festival de Sitges (1967), Festival de Málaga (1998), Festival de Alicante (2004), Curtas Festival do Imaxinario (1973) de Vilagarcía de Arousa, Rafal en Corto (2012), Festival de Cine en Corto (2014) de ciudad de Consuegra, BEcurt (2015), Aguilar Film Festival (1988) de Aguilar de Campoo, el FICL (2000) de Lanzarote, Festival Ibérico de Cinema (1994) de Badajoz, Festival de Cortometrajes ¡CORT..en! (1999) Ciudad de Calahorra, Filmets (1969) de Badalona, ¡Requena y Acción! (2013), FICIE (1978) de Elche, Ávilacine (2011), Festival Internacional de Cine de Calzada de Calatrava (2013), Festival de Cine de Sant Joan d'Alacant (2001), Medina del Campo Film Festival (1988), Punto y Raya Festival (2007). Y si nos centramos en los de la Comunitat Valenciana, tenemos: Dona i cinema (2014), Quartmetratges (2010), Cortometrajes por la Igualdad (2006), La Cabina (2008), La Ruta Más Corta (2013), Human Fest (2008) o Catacumba Film Festival (2000). Lo más importante, en este punto, es destacar que tanto la Mostra de València-Cinema del Mediterrani (1980) como Cinema Jove (1986) cumplen las normas de la FIAPF en la categoría de certámenes especializados.

A continuación, hablaremos de este tipo de clasificación que legitima ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) a lo que vamos a denominar a partir de ahora «Festivales ASIFA», a pesar de que FIAPF (1933) y ASIFA (1960) operan en esferas complementarias, la asociación ASIFA es la principal organización mundial dedicada al cine de animación en el mundo. A diferencia de organismos generalistas, ASIFA se centra exclusivamente en las particularidades del medio animado: desde la innovación técnica hasta la preservación de su legado cultural. ASIFA es la FIAPF de la animación a nivel internacional, ya que determina —cómo veremos— los criterios de determinados festivales. Mientras la FIAPF (como federación de productores) regula festivales de cine generalistas —clasificando la animación junto a cortometrajes y do-

cumentales—, ASIFA funciona como una red global de profesionales que establecen estándares de calidad para festivales especializados en la animación y como disciplina artística y técnica artística única.

1.2.

EL SISTEMA ASIFA:

normalización y unificación de criterios para los festivales de animación.

Para poder comprender mejor la clasificación de los festivales de cine de animación, tomamos como referencia la red global de eventos especializados apoyados por la Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA). Dentro de esta asociación han existido festivales esenciales desde su génesis y que veremos a posteriori en el capítulo de la génesis de los festivales de animación internacionales. Los denominados «Festivales ASIFA» son reconocidos por la asociación no solo por su antigüedad, sino también por su impacto en la evolución y promoción del cine de animación a nivel global. Cada uno de estos festivales ha jugado un papel clave en la historia de la animación y siguen siendo referentes para la actual industria. Más adelante hablaremos de todos ellos y comprobaremos como ASIFA constituyó un pilar fundamental en la consolidación de la animación como arte, contribuyendo a su evolución técnica estética y sociocultural a escala mundial. "No association will be dynamic unless new members regularly come to swell its ranks. ASIFA is aware of this and sets up booths

and talks in some international animation film festivals in order to make itself known to prospective members[49]". (SERVAIS.R, 2010:15)

A raíz de este análisis hemos encontrado «un directorio categorizado» excepcional en la web de ASIFA China, que explica un poco con qué criterios ASIFA clasifica los festivales de animación internacionales:

> *These years have witnessed the birth and demise of countless animation festivals. Thus, by making this categorized directory, we intend to express our heartfelt expectations that animation festivals remain true to their original aspirations, focusing on the festivals themselves and the development of animators; we also hope to remind both those involved in animations and audiences to treasure and protect genuine and marvelous festivals from disappearing or being overshadowed by those nominal ones. This directory will be updated regularly based on our constant observation. However, we must admit that we could numerate all the excellent animation festivals. If any festival intends to be listed in this directory, please feel free to contact us so that we could have more opportunities to get to know each other[50]. (ASIFA China)*

Especifican también que esta clasificación sólo representa las categorías de los festivales, no sus puntuaciones, es decir, los categoriza no califica. En concreto, las categorías que utilizan son cuatro: (A) Festival Internacional de Animación a Concurso para Múltiples Tipos de Animación; (B) Festival Internacional de Animación a Concurso para Tipos Específicos de Animación; (C) Festival Internacional de Animación No Competitivo; (D) Premio de Animación.

49. [Trad.a] Ninguna asociación será dinámica si no se incorporan nuevos miembros regularmente. ASIFA es consciente de ello y organiza stands y charlas en algunos festivales internacionales de cine de animación para darse a conocer a los posibles miembros.

50. [Trad.a] Estos años han sido testigos del nacimiento y desaparición de innumerables festivales de animación. Así pues, con la elaboración de este directorio categorizado, pretendemos expresar nuestras sinceras expectativas de que los festivales de animación sigan siendo fieles a sus aspiraciones originales, centrándonos en los propios festivales y en el desarrollo de los animadores; también esperamos recordar tanto a los que se dedican a la animación como al público que deben atesorar y proteger los festivales auténticos y maravillosos para que no desaparezcan o se vean eclipsados por los nominales. Este directorio se actualizará periódicamente sobre la base de nuestra constante observación. Sin embargo, debemos admitir que no podríamos numerar todos los excelentes festivales de animación. Si algún festival desea figurar en este directorio, no dude en ponerse en contacto con nosotros para que podamos tener más oportunidades de conocernos.

YEAR	FESTIVAL	CONTINENTE	PAIS	
1960	Annecy International Animation Film Festival	Europe	France	YES
1972	World Festival of Animated Film – Animafest Zagreb	Europe	Croatia	YES
1976	Ottawa International Animation Festival	N. America	Canadá	YES
1979	World Festival of Animated Film Varna	Europe	Bulgaria	YES
1976	CINANIMA - International Animated Film Festival of Espinho	Europe	Portugal	YES
1982	Stuttgart International Festival of Animated Film	Europe	Germany	YES
1982	The Brussels International Animation Film Festival-ANIMA	Europe	Belgium	YES
1996	Cartoons On The Bay	Europe	Italy	YES
1999	Bucheon International Animation Festival-BIAF	Asia	South Korea	YES
2010	Anifilm – International Festival of Animated Films	Europe	Czech Republic	YES
2000	MONSTRA - Lisbon Animation Festival	Europe	Portugal	YES
2002	Tehran International Animation Festival	Europe	Iran	YES
2003	London International Animation Festival-LIAF	Europe	England	YES
2005	ANIMASYROS International Animation Festival	Europe	Greece	YES
2007	Kaboom Animation Festival	Europe	Netherlands	YES

Tabla 6: Tabla de creación propia de la clasificación de los festivales tipo A de ASIFA China.

La calificación de los festivales de animación no solo posiciona a las películas en un ranking de calidad, sino que también las proyecta hacia oportunidades de financiación, distribución y mayor reconocimiento dentro del circuito internacional. Así, estos eventos no solo premian la excelencia técnica y narrativa, sino que también funcionan como un sello de calidad en un proceso de valoración experta que influye en la recepción crítica y comercial de las obras.

1.3.

LA VALIDACIÓN INSTITUCIONAL CINEMATOGRÁFICA: criterios y modelos de calidad.

Si bien hemos establecido una ordenación y clasificación de los festivales en la industria, ahora es crucial entender cuál es su verdadero impacto con su calificación. Es importante entender que eso los lleva a tener unas posiciones particulares sobre la crítica del sector y su ecosistema particular, que acabará definiendo las tendencias creativas futuras de las obras seleccionadas.

En este próximo apartado analizaremos cómo la participación en festivales influye en la trayectoria de un film animado, desde su desarrollo hasta la llegada al público. Porque, ¿hasta qué punto un premio en un festival puede impulsarlos?, ¿cómo afecta esta visibilidad a las financiaciones?, ¿cuáles son los principales premios que califican? Estas son algunas de las preguntas que abordaremos a continuación, destacando el papel de los premios como catalizadores que pueden catapultar una producción o no.

La palabra «calificación» según la RAE tiene varios significados, pero generalmente se refiere a la acción y efecto de calificar. Esto implica apreciar o determinar las cualida-

des o circunstancias de alguien o algo. Puede referirse a la valoración del resultado de una evaluación hecha por expertos o un público general, en nuestro caso.

La calificación lo que hace es determinar qué obras tienen calidad artística, audiovisual y social. Posicionando de este modo las creaciones evaluadas dentro de «la rueda» que las tendrá más en cuenta o menos, dependiendo de su valoración y de los premios adquiridos. Es decir, la calificación pone a la obra en el punto de mira del sector, dándole mayor visibilidad y reconociéndose como proclive para conseguir obtener mayor reconocimiento.

Desde este punto de vista, es importante ver cuáles son los premios que le dan esa calidad y prestigio a la animación internacional y nacional para poder entender la importancia de los festivales respecto a este punto. Por eso, vemos necesario adentrarnos en su clasificación diferenciándola, dentro del cine internacional, europeo, nacional y local. Los festivales que clasifican para estos premios o no, son los que determinan la calidad, la repercusión, e incluso, su influencia en el marco cinematográfico.

1.3.1. Premios calificadores: estandarización del reconocimiento cinematográfico.

Los premios de los que vamos a hablar a continuación han sido seleccionados y ordenados por relevancia respecto a las ayudas a la producción de cortometrajes del Instituto de Cinematografía Español (ICAA). Enumeraremos los principales premios para la animación, y posteriormente los ampliaremos: en un ámbito internacional, en primer lugar, están los Premios Óscar (1929), con las categorías de cortometraje de animación a nivel internacional dentro de la Academia de Cine Internacional y, en segundo lugar, los Premios Annie (1972) al Mejor Cortometraje Animado organizados por ASIFA-Hollywood y que ponen en valor los logros de la animación internacional. Dentro de un ámbito iberoamericano están los Premios Quirino (2018) que se crearon para reconocer y celebrar el talento latino de la industria. En Europa, están los Premios Cartoon d'Or (1991-2017) que son los actuales Emile Awards (2017) que reconocen la excelencia de la animación a nivel europeo, exclusivamente, y los Premios EFA (1988) o European Film Awards del cine europeo, donde optan las mejores producciones europeas reconocidas por la Academia de Cine Europeo. A nivel internacional y en medio de los europeos, Es importante resaltar los Premios BAFTA de Reino Unido,

que cada día son más relevantes en la industria de la animación; son los premios de la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (British Academy of Film and Television Arts). A nivel nacional tenemos los Premios Goya (1987) de la Academia de Cine en España y a nivel local, en Valencia tenemos los Premios Lola Gaos (2025) o Premios del Audiovisual Valenciano; son los premios de la Acadèmia Valenciana de l'Audiovisual (AVAV) que anteriormente se llamaron Premios Berlanga (2018-2024).

Los festivales cinematográficos son dispositivos de consagración del audiovisual que operan como mecanismos de legitimación cultural de los productos audiovisuales. Ejemplo de ello son las múltiples películas desconocidas que, al ser galardonadas con algún premio, de repente aparecen en la cartelera para ser contempladas, cuando antes nadie las conocía. Podríamos decir que, los premios, a pesar de considerar la remuneración —inexistente muchas veces, sobre todo en animación— otorgan un «capital simbólico», en referencia a Bourdie, que generalmente legítima y determina su trayectoria. Estos certámenes no sólo distribuyen premios, sino que funcionan como puertas de acceso a los grandes premios industriales como los Óscar a nivel internacional, los Goyas a nivel nacional o incluso los Lola Gaos a nivel local. Los requisitos de elegibilidad frecuentemente exigen el aval previo que son los festivales de referencia.

Esta doble legitimación con la que operan los festivales está articulada por dos tipos de votos esenciales: por un lado, los «jurados especializados» (agentes, críticos, cineastas, académicos) que validan la calidad de las obras según criterios artísticos y audiovisuales, reforzando así la jerarquía del cine de autor como plantea De Valck et al. (2007); y por otro, los denominados Premios del Público esenciales para la democratización de la industria, como es el caso de Animac (1996), que representan una excepción al modelo hegemónico, pues el público, el pueblo o las audiencias no especializadas, deciden cual es la obra más aclamada.

Estas dinámicas generan un efecto acumulativo para los clips que son seleccionados, pues les permite optar a más premios. Por ejemplo, su participación en festivales de Clase A (o en otros bajo estándares FIAPF) no solo les confiere prestigio inmediato, sino que, además, incrementa su visibilidad para acceder a reconocimientos mayores

y conseguir financiación. Los festivales actúan como filtros de valor dentro del hábitat fílmico: conectan el reconocimiento crítico con el éxito institucional y, en última instancia, con oportunidades de financiación y distribución. Sin los festivales que certifiquen la calidad —sin su papel como calificadores—, el prestigio y el valor simbólico-cultural de las obras se diluirían, dejando un vacío en la jerarquía que sustenta la industria actualmente. Este mecanismo de consagración no opera en el vacío como veremos a continuación, ya que existe una relación intrínseca entre la validación que dan los festivales y premios y los sistemas de financiación pública, donde el respaldo institucional y los circuitos de premios se retroalimentan.

1.3.2. La financiación pública: políticas culturales y ayudas audiovisuales.

Esta relación entre festivales, premios y financiación pública es un círculo virtuoso (o vicioso, según la perspectiva). Los festivales con sello institucional —muchos de ellos receptores de subvenciones del ICAA o gobiernos autonómicos— siendo casi los mismos que la Academia de Cine Española priorizan en sus criterios para los Premios Goya, especialmente en categorías como el cortometraje. Este solapamiento genera un sistema en el que la visibilidad y el acceso a recursos, dependen de una red cerrada de validación: los festivales financiados públicamente acumulan influencia para otorgar puntos para poder optar a nominación en los Goya, lo que, a su vez, atrae más proyectos en busca de ese reconocimiento legitimador. El sistema de puntuación para la preselección de cortometrajes en los Goya asigna valores específicos según la participación o premios obtenidos en determinados festivales, incluidos en su listado oficial que incluye ciento treinta y siete festivales internacionales y más de cincuenta nacionales.

Hemos analizado cómo el sistema de puntuación de la Academia, que asigna valores específicos según premios o participaciones en su listado oficial de festivales, refuerza esta dinámica. El resultado es una brecha evidente: quienes logran entrar en el circuito institucional, acceden a más oportunidades, mientras que festivales independientes y artistas emergentes, se enfrentan barreras estructurales. En este apartado, exploraremos cómo estas políticas afectan no solo a la distribución del prestigio, sino también a la diversidad creativa y equidad en la industria.

La financiación pública de estos festivales se articula principalmente a través del ICAA (Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales), que en 2025 destinó 1 139 425 € a apoyar certámenes de reconocido prestigio, con especial atención al cine español e iberoamericano. De hecho, en el mapeo realizado por la Federación Pantalla Radiografía de los Festivales de Cine en España presentado en el I Encuentro de Festivales de Cine de Zaragoza en junio del 2025, los datos revelaron que más del 55 % de los ingresos de los certámenes provienen de fondos públicos, porcentaje que se eleva al 62,62 % en el caso de festivales con presupuestos menores. Esto evidencia la profunda interrelación entre la financiación institucional y los circuitos de legitimación cinematográfica. Esta estructura, si bien garantiza que se apoye el cine emergente, también plantea interrogantes sobre la equidad territorial y la diversidad de voces en el panorama audiovisual español, particularmente en lo que respecta al acceso a los máximos reconocimientos del sector.

Esta dependencia financiera configura un panorama donde los principales festivales —como SEMINCI (Valladolid) que recibió 106 100 € en 2024 del ICAA, FICX (Gijón) 104 700 € o ZINEBI (Bilbao) que obtuvo 96 200 €, son festivales que comparten características estructurales significativas. En concreto estos tres ejemplos, no solo comparten el hecho de estar entre los mejor financiados por el ICAA, sino que también son los que otorgan mayor puntuación para la shortlist de los Goya, convirtiéndose así en paradas obligatorias para los cortometrajistas españoles que aspiran a ser reconocidos.

Esta dinámica supone un apoyo para aquellos certámenes con respaldo institucional, pero plantea interrogantes sobre la equidad en el acceso a oportunidades para obras independientes o de regiones con menor capacidad de financiación. Esta configuración institucional ha creado circuitos privilegiados, donde obras que acceden a festivales subvencionados multiplican exponencialmente sus posibilidades de llegar a los Goya, generando asimetrías territoriales y cuestionando la equidad del sistema.

La situación se complejiza al considerar el papel de las comunidades autónomas, que a través de sus propias líneas de subvención generan circuitos paralelos de influencia. El caso más notable es el de la Comunidad de Madrid, donde los cortometrajes que reciben ayudas autonómicas obtienen puntos automáticos por participar en la Semana del Corto organizada por la región. Este mecanismo, que otorga un punto por

selección y tres por premio, ha sido criticado por crear desequilibrios territoriales, ya que coloca en ventaja a las obras producidas en Madrid frente a las de otras comunidades. La superposición entre financiación pública y criterios de selección para los Goya llega a tal punto que, según los datos analizados, el 68 % de los cortometrajes preseleccionados en la última edición de los premios habían pasado por alguno de estos festivales subvencionados.

Este entramado institucional revela hasta qué punto el sistema de reconocimiento cinematográfico en España está mediatizado por las políticas públicas de financiación. Los festivales que reciben mayores ayudas —ya sea del ICAA o de las comunidades autónomas— terminan funcionando como filtros casi obligatorios para acceder a los Goya, configurando así un circuito cerrado, donde el apoyo económico se traduce directamente en capital simbólico. Garantizando una cierta estabilidad para algunos festivales y planteando serias dudas sobre la equidad del sistema y las posibilidades reales de reconocimiento para aquellas obras que quedan fuera de estos circuitos institucionales.

Hay una cosa clara y es que la animación está presente en el 72,93 % de los festivales de cine generalistas de España (Federación Pantalla, 2025) como parte de la programación que se tiene en consideración, y los únicos festivales específicos de animación que califican para los Goya son tres: Animayo - Summit & Festival Internacional de Cine de Animación, VFX y Videojuegos (Canarias) con su premio del jurado, Mundos Digitales - Festival Internacional de Animación, VFX, Videojuegos y Arquitectura Digital con su Premio al Mejor Cortometraje de Animación Nacional y Animac - Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya califica con el Premio del Público al Mejor Cortometraje.

Pero el reconocimiento en festivales es solo el primer paso para las obras que quieran trascender, ya que necesitan canales de distribución efectivos y eficientes, como es el caso de los catálogos autonómicos, herramientas clave para proyectar el talento local más allá de estos circuitos y que son un punto importante para poder cerrar el círculo.

1.3.3. Los catálogos autonómicos: modelos territoriales de difusión.

Si los festivales actúan como escaparates de prestigio, los catálogos de cortometrajes impulsados por las Comunidades Autónomas son la infraestructura necesaria para

que esas obras circulen sin tener que invertir recursos por parte de los creadores. Según el ICAA que depende del Ministerio de Cultura:

La misión de los catálogos autonómicos es la promoción, distribución y difusión de los cortometrajes que se producen en las diferentes regiones de España. Este apoyo de carácter institucional busca servir de plataforma para dar a conocer las obras de este formato en los circuitos profesionales. Los Catálogos están disponibles para programadores de festivales, agentes de ventas, prensa, instituciones y profesionales del sector audiovisual. (ICAA)

Estos catálogos regionales —gestionados por las administraciones públicas— tienen como objetivo promover, distribuir y visibilizar las producciones audiovisuales locales, especialmente en formato cortometraje, tanto a nivel nacional como internacional. Estas plataformas institucionales no solo sirven como herramienta de difusión para programadores de festivales, agentes de ventas o prensa, sino que también tejen redes de oportunidad para creadores que, de otro modo, quedarían fuera de los circuitos comerciales tradicionales. En este apartado, analizaremos cómo funcionan estos catálogos, su impacto real en la carrera de los proyectos y las limitaciones de un sistema que, pese a su vocación democratizadora, sigue dependiendo de los recursos y prioridades políticas de cada territorio.

Según el distribuidor Ismael Martín en su página especializada en distribución, explica que:

> *El objetivo es crear una marca reconocible tanto a nivel nacional como internacional que permita promocionarlos en mercados y favorezca la distribución en festivales de cine. [...] Son interesantes para los productores y directores, ya que les permiten acceder a una distribución más amplia sin coste. Para los festivales y los programadores son una marca de calidad que les ayuda a programar. Los cortometrajes que se incorporan a los catálogos han pasado previamente un proceso de selección. (MARTÍN.I, 2016)*

No obstante, este modelo presenta importantes limitaciones estructurales. Por un lado, su eficacia depende críticamente de los recursos presupuestarios y agendas políticas de cada gobierno autonómico, generando asimetrías territoriales en la promoción del talento. Por otro, el carácter institucional de su selección puede operar como filtro excluyente para propuestas audiovisuales disruptivas y no normativas,

reproduciendo así dinámicas de homogeneización estética. En consecuencia, mientras estos catálogos democratizan el acceso a oportunidades de distribución –particularmente valiosas para producciones de animación con limitada capacidad comercial–, su diseño institucional actual no garantiza la equidad interterritorial ni la diversificación de los lenguajes creativos. Esta paradoja los sitúa como herramientas necesarias pero insuficientes para el desarrollo de una industria animada verdaderamente plural y descentralizada.

A continuación, vamos a nombrar los diferente catálogos de distribución regionales que tiene en consideración el ICAA, ordenados por comunidades autónomas:

1. Andalucía. Cortometrajes andaluces (2002) es el catálogo del Área de Cinematografía y Artes Audiovisuales de la Agencia Andaluza de Instituciones Culturales (AAIICC) de la Junta de Andalucía. También tienen la plataforma de distribución y promoción de cortometrajes andaluces MadeinShort.

2. Aragón. FIlmar- Film.aragón (2013) es el programa de difusión de cortometrajes aragoneses de la Dirección General de Cultura y Patrimonio del Gobierno de Aragón.

3. Asturias. La Laboral Cinemateca (2016). Este catálogo de cortometrajes ofrece la difusión y promoción de cortometrajes realizados por creadores asturianos o residentes en Asturias.

4. Canarias. Canarias en corto (2005). Programa para la promoción del cortometraje canario realizado por el Instituto Canario de Desarrollo Cultural del Gobierno de Canarias.

5. Cantabria. Cantabria en Corto es el catálogo de cortometrajes cántabros. Una iniciativa de Vicepresidencia del Gobierno de Cantabria dentro de su plan de fomento y promoción del sector audiovisual que selecciona anualmente seis cortometrajes.

6. Castilla y León. Quercus (2014) es el catálogo de distribución y promoción de cortometrajes de Castilla y León anual.

7. Castilla-La Mancha. *CLM Shortfilm*[51] (2003). Esta plataforma para el impulso de cortometrajes no aparece en el mapeo de la web del ICAA porque desapareció en 2010, pero hay noticias de su existencia por fuentes directas y por la noticia de la creación de un laboratorio de desarrollo de proyectos en 2024 . Además, funciona como archivo estadístico que pueda servir de base de datos y punto de partida para una futura filmoteca audiovisual de Castilla-La Mancha. NO WEB ICAA

8. Cataluña. Shortcat (2005) es el programa de promoción internacional del cortometraje catalán que coordina CF&TV desde 2008. Se trata de una selección de entre seis y siete cortos escogidos por un jurado profesional, y va dirigido a programadores de festivales, agentes de ventas, prensa, instituciones y otros profesionales del sector.

9. Extremadura. Catálogo Jara (2005) es un programa lanzado por el Gobierno de Extremadura y creado hace veinte años para seleccionar los mejores cortos hechos por residentes en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

10. Galicia. Shorts from Galicia es una marca internacional creada por la Xunta de Galicia para promocionar el cortometraje gallego que se conocía también como el programa Curtas.

11. Comunidad de Madrid. Madrid en Corto (2005), programa de la Consejería de Cultura y Turismo del Gobierno de la Comunidad de Madrid y gestionado por la ECAM Distribución con el objetivo de promocionar los cortometrajes producidos en la Comunidad de Madrid.

12. Comunidad Foral de Navarra. Navarra Shortzinema es el catálogo de cortometrajes que está organizado por la Sección de Proyectos Audiovisuales y Digitales de la Dirección General de Cultura y la Institución Príncipe de Viana del Gobierno de Navarra.

13. País Vasco. Kimuak (1998) es el programa de cortometrajes más longevo, por lo que es el gran referente para el resto de las comunidades autónomas con catálogos. Organizado por el Departamento de Cultura del

51. https://clmshortfilm.es/

Gobierno Vasco a través del Instituto Vasco Extepare, en colaboración con la Filmoteca Vasca. Inspirado en el modelo de presentación de los pioneros Unifrance y New Zealand Film Commission, Kimuak surge como propuesta del director de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donostia de ese momento, José Luis Rebordinos, y Amaia Rodríguez, directora de difusión del Departamento de Cultura del Gobierno Vasco.

Este modelo se basaba en una selección previa y la presentación ordenada y agrupada de materiales. En aquel momento, las tecnologías digitales apenas estaban despuntando en la gestión cinematográfica institucional y la recopilación de los materiales pertinentes por parte de los festivales suponía cada año un desbarajuste organizativo. (NAVARRO, 2020: 548)

El catálogo selecciona entre tres y ocho cortometrajes de animación anuales. A través de la investigación de Nekane E. Zubiaur, Iñaki Lazkano y Ainhoa Fernández de Arroyabe (2014) vemos que existe una tendencia es que la animación experimental, ya que ha ocupado un lugar predominante junto al 3D digital hiperrealista y el dibujo animado tradicional (ZUBIAUR, LAZKANO, FERNÁNDEZ, 2014:67-70). Esto es consecuencia de dos importantes influencias que queremos dejar constancia, el Taller de Animación Arteleku, coordinado por Isabel Herguera que desapareció, y la labor de la doctora Begoña Vicario, profesora de animación en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco. Ambas comprometidas con la nueva creación de animación, lo han hecho patente a través de la realización de talleres que han dado lugar a obras realmente vanguardistas.

14. Valencia. CURTS (2008) es una selección de la cosecha anual de cortometrajes valencianos. Creado por el Institut Valencià de Cultura - Filmoteca de València, contiene el mayor catálogo de obras animadas de la escena nacional con cuarenta y seis cortometrajes animados, de los cuales cinco son también documentales. Podríamos decir que, CURTS es considerado actualmente un certificado de calidad de la cinematografía valenciana en formato breve y la constitución de una marca cultural para la Comunitat Valenciana.

> *El programa surgió de la mano de [...] José Luis Moreno, cuando era técnico jurídico de subvenciones e incentivos audiovisuales del IVAC y de la productora [valenciana] Joana Chilet. Al ver que en la Comunidad Valenciana no existía un catálogo, el propio Moreno hizo una recopilación de los cortometrajes que habían tenido ayuda audiovisual, sin comité de selección.[...] En 2010, Nuria Cidoncha se incorporó como directora general del IVAC y creó el Departamento y Promoción del Audiovisual. Uno de los proyectos fue la promoción del catálogo, organizó una convocatoria y unas bases reguladoras, un jurado y un proyecto de promoción de cortometrajes a lo largo de un año. (NAVARRO, 2020:553)*

Como comenta Dora Martí, responsable del programa CURTS del Institut Valencià de Cultura, en una entrevista personal, la gran diferencia de otras comunidades autónomas es que "buscan impactar en los festivales con un criterio más comercial y nosotros queremos cuidar la animación porque en Valencia es muy importante". Por eso, a partir de 2011 comienza a sistematizar los registros de participación de los cortos seleccionados en festivales, así como los premios obtenidos, para poder medir el ámbito de exhibición y repercusión de cada película. A partir del año 2012, el catálogo comienza a contar con cortometrajes estudiantiles salidos del Máster de título propio de Animación en la UPV y de la Escuela PrimerFrame.

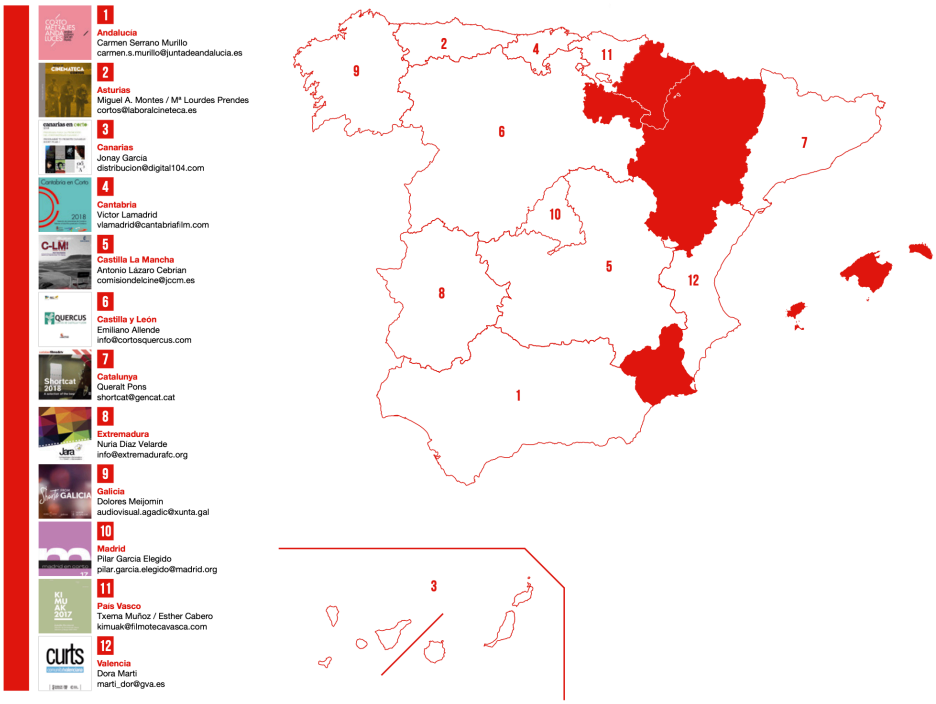


Imagen 1: Imagen extraída de la web del Ministerio de Cultura en el apartado de festivales y mercados https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/promocion-internacionalizacion/festivales-mercados.html

Es importante destacar que no hemos encontrado registro de Catálogo en las Islas Baleares, pero sí que existen algunas iniciativas como la Mallorca Film Commission. En La Rioja tampoco tienen catálogo propio, pero algunos cortos se incluyen en programas nacionales y en Murcia, Ceuta y Melilla no han existido nunca.

Los catálogos autonómicos no sólo fortalecen el tejido audiovisual regional, sino que también dinamizan la cooperación interterritorial mediante iniciativas como la jornada Corten (2023) —plataforma de intercambio entre comunidades como Asturias, Valencia, País Vasco, Navarra y Cantabria— o los encuentros organizados por ZINEBI y Zineuskadi. Estas redes facilitan la circulación de conocimiento y la profesionalización del sector. Además, la mayoría de estos catálogos españoles asisten a festivales internacionales como el festival más grande cortometrajes de Europa, Clermont-Ferrand, que se presentan bajo el paraguas del catálogo nacional New Spanish Shorts, impulsado por el ICAA, lo que refuerza la visibilidad de los cortometrajes españoles en el exterior y facilita la coproducción y la distribución internacional.

Además, se fomentan intercambios interregionales y encuentros entre comunidades autónomas para fortalecer el sector audiovisual y crean sinergias entre profesionales. Los catálogos han evolucionado hacia formatos digitales e interactivos, facilitando así el acceso a los contenidos y la gestión de derechos y promoción.

1.3.4. Sellos de calidad: certificación europea y española.

Consideramos importante en esta sección hablar de los sellos que certifican festivales que hemos encontrado. A nivel europeo existe la iniciativa Europe for Festivals, Festivals for Europe (EFFE)[52] que es un sello de calidad europeo que reconoce y promueve los festivales artísticos y culturales de alta calidad. Se trata de una iniciativa de la Asociación Europea de Festivales (EFA), respaldada por la Comisión y el Parlamento Europeo, que destacan los festivales por su compromiso con las artes, la participación comunitaria y la apertura internacional.

La EFFE Label es un sello de calidad europeo que reconoce los festivales artísticos con alto impacto en la comunidad y la cultura. Es un reconocimiento que tiene una vigencia durante un periodo de dos años y que ayuda a promover y destacar la diversidad cultural europea. Para ello tienen una plataforma donde los festivales pueden mostrar su trabajo a un público más amplio y conectar con otros artistas y organizaciones.

52 https://www.festivalfinder.eu/effe-label

Este tipo de sellos, generalmente lo que pretenden es fortalecer la colaboración entre los festivales europeos. Este certificado se crea para potenciar las buenas prácticas entre festivales y facilitar el intercambio de experiencias entre ellos, e impulsar la creación de redes y proyectos conjuntos. Los festivales que obtienen el sello se comprometen a fomentar la participación de la comunidad en sus actividades, creando espacios de encuentro y diálogo. La idea es que estos festivales se conviertan en destinos atractivos turísticos, que generen ingresos en las ciudades donde suceden y contribuyan al desarrollo económico de las regiones donde participan. En resumen, la EFFE Label es un reconocimiento que ayuda a los festivales a crecer, fortalecer su impacto y contribuir al desarrollo cultural de Europa.

En el caso de España solo hemos podido encontrar algo parecido, pero de los festivales de cine con el cortometraje como foco o en alguna sección. En este caso, fue relevante, ya que llegó a tener el apoyo del ICAA en varias ocasiones, el Certificado de Calidad AIC para festivales, de o con secciones, de cortometraje, de la Asociación de la Industria del Cortometraje de España.

Logo 1: Sello de calidad de los festivales certificados.

El Certificado de Calidad AIC, se otorgaba anualmente y reconocía a los festivales que ejemplifican la difusión, protección y profesionalización del cine, con especial énfasis en el cortometraje. Este sello, fue resultado de un proceso colaborativo de grupos de trabajo de profesionales del sector, que se materializó en un decálogo de buenas prácticas con requisitos obligatorios y recomendados. Sus objetivos incluían: educar a las nuevas generaciones de cineastas, diferenciar festivales modélicos, fomentar las

buenas prácticas, combatir los festivales de dudosa credibilidad —priorizando el lucro con inscripciones— y proteger a los creadores mediante un mercado respetuoso y transparente. Concedido por primera vez en 2017 a treinta y seis festivales españoles, el certificado fue actualizado en 2019 con un decálogo revisado para optimizar su aplicación. En 2020, se renovó a eventos como el Festival de Cine de Comedia de Tarazona, Sant Joan d'Alacant, ALCINE y Aguilar Film Festival. Los festivales se postulaban anualmente en dos convocatorias semestrales, sometiéndose a una evaluación por parte de una comisión de la AIC. Tras la celebración, los certificados debían presentar un documento que verificara el cumplimiento de la normativa, bajo riesgo de exclusión por dos años ante incumplimientos graves.

Esta asociación, que tenía como objetivo reunir a empresas y autónomos que se dedicaran profesionalmente a la producción o distribución de cortometrajes, fomentaba defender los intereses del cortometraje. Por ejemplo, la promoción de la distribución de cortometrajes en salas de cine a través de un eficaz programa de becas del ICAA y organizaciones regionales similares. Luchaban por la apuesta de los operadores de televisión pública por invertir en cortometrajes (coproducción y derechos de retransmisión) y defendían el crecimiento de las actuales ayudas públicas a la producción de cortometrajes. La organización actuaba como representante legítimo de las productoras de cortometrajes ante instituciones públicas (estatales y autonómicas), mercados internacionales, televisiones, sindicatos y organismos del sector audiovisual. Su función esencial es defender los intereses del sector del cortometraje en negociaciones, políticas sectoriales y espacios de toma de decisiones, garantizando así la presencia institucional y la interlocución profesional de este formato cinematográfico en todos los ámbitos relevantes de la industria. Actualmente, esta función la gestiona la Coordinadora del Cortometraje Español[53] de la que formamos parte.

En 2019 es la última vez que tuvimos acceso al certificado que la asociación tenía. Los requisitos para obtener el Certificado AIC de calidad para festivales de cortometraje.

> *Durante los últimos meses estamos asistiendo a la proliferación de festivales de dudosa veracidad en los que lo único que se pretende es realmente el cobro por la inscripción. Para evitar esto existe la posibilidad de que los propios festivales dispongan de un Certificado AIC de Calidad. (Blog tucontactocine.com, 2017)*

53 https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/datos/directorio-cine/asociaciones-profesionales/cortometraje.html

Según una entrevista personal realizada a Aitor Arenas, profesor de la Universidad Politécnica del País Vasco y que fue uno de los promotores del certificado en el laboratorio de desarrollo Emergente! (2023) y Foro de Coproducción Internacional de Cortometrajes realizado en Madrid y en el que participamos con un proyecto, nos explicó que el certificado pretendía fomentar la aplicación de buenas prácticas con el objetivo de reconocer a los festivales que hacían una excelente labor en la difusión del cortometraje en España.

Este mecanismo surgió ante la ausencia de regulación estatal específica para los festivales de cine en España, a diferencia de la FIAPF —que certifica festivales internacionales con criterios no públicos—. El sello AIC operaba, así como un modelo de autorregulación sectorial, estableciendo un estándar de calidad accesible, ético y centrado en la defensa de los derechos de autor y la sostenibilidad del ecosistema del cortometraje.

1.4.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

del Capítulo 1 sobre el concepto y contexto de los festivales de cine.

Como hemos podido observar en este primer capítulo, los festivales de cine han trascendido su concepción inicial como eventos festivos para convertirse en fenómenos culturales complejos, con funciones que abarcan desde la exhibición hasta la legitimación artística. Estos eventos operan en su conjunto como plataformas críticas para visibilizar mayoritariamente obras marginalizadas del audiovisual (en particular cortometrajes y la animación).

También hemos visto como, la FIAPF y ASIFA son las entidades que establecen estándares de calidad que determinan la posición y el prestigio de los festivales, creando un ecosistema estratificado donde los certificados de calidad (Clase A) condicionan el acceso a la financiación pública del resto. A pesar de la existencia de unos doscientos festivales de cine en España, numerosos certámenes veteranos y «generalistas» no cumplen con los parámetros de la FIAPF para su clasificación internacional.

Las ayudas autonómicas también generan desequilibrios territoriales, como en la Comunidad de Madrid, donde los cortometrajes que reciben apoyo regional obtienen puntos automáticos como en el caso de La Semana del Corto de Madrid, que les da una ventaja en la carrera hacia los Goya. Se estima que el 68 % de los cortometrajes preseleccionados en los Goya han pasado por festivales subvencionados.

Teniendo en cuenta que el 55,62 % de los ingresos de los festivales proviene de subvenciones, según datos del informe de la Federación Pantalla, esto genera círculos virtuosos —pero también excluyentes, tanto para los festivales como para las obras— entre su validación, premios y apoyo institucional. Sigue persistiendo una jerarquía que privilegia a los festivales generalistas sobre los especializados, relegando a la animación a un segundo plano en muchos circuitos.

La «festivalización» de la cultura refleja un doble papel, pues son generadores de valor económico, y a la vez, agentes de cohesión social. La adaptación a formatos híbridos y digitales pospandemia ha demostrado la notable resistencia, resiliencia, capacidad de innovación y reinvención de los festivales, contrastando con la desaparición de otros certámenes por problemas financieros y con las políticas culturales del momento, aunque seguramente su supervivencia pase principalmente por esa especialización rigurosa que comentaba Jurado (2013).

Algunas de las características que los festivales comparten son: el 81,4 % adopta un formato competitivo —coherente con el sistema de puntos de los premios Goya—, la animación está presente en un 72,93 % de los festivales de cine generalistas de España, ya que incluyen animación como una categoría específica en los premios y el 89,47 % desarrolla actividades paralelas y continuadas a lo largo del año. (Federación Pantalla, 2025)

Los Premios Óscar, Annie, Quirino, Emile Awards, EFA, BAFTA, Goya y Lola Gaos son los principales premios que califican y ponen en relevancia los logros del cine de animación desde sus respectivos territorios. También es importante dejar constancia de que existe una relación intrínseca entre la validación de los festivales y los sistemas de financiación pública, donde el respaldo institucional y los circuitos de premios se retroalimentan entre sí, generando un círculo cerrado como el que vemos a continuación:

Además, la selección en los catálogos generalmente supone un indicador de calidad de los cortometrajes que lo forman, facilitando la participación de los trabajos seleccionados como herramienta de difusión y promoción en muestras, festivales, mercados o circuitos de exhibición. La eficacia de ellos es variable y depende, sobre todo, de los recursos presupuestarios y las agendas políticas de cada gobierno regional, lo que puede generar asimetrías territoriales y excluir propuestas disruptivas. Tienen características en común: cada comunidad elige un número diferente (entre 5-10) de los cortometrajes destacados anualmente y son seleccionados por un jurado de expertos. Los cortometrajes se distribuyen en festivales nacionales e internacionales, en salas comerciales, muestras y mercados, dependiendo de sus peculiaridades. Los catálogos autonómicos fortalecen el tejido audiovisual regional y fomentan la cooperación interterritorial, participando también en festivales internacionales bajo iniciativas nacionales como New Spanish Shorts (impulsado por el ICAA) para aumentar la visibilidad y facilitar la coproducción y distribución internacional.

El Ecosistema de los Festivales de Animación en España

Gráfico 3: Fuente propia

2.

RADIOGRAFÍA DE LOS FESTIVALES DE ANIMACIÓN INTERNACIONALES:

hitos y evolución

Para analizar el papel fundamental de los festivales en la consolidación del cine de animación como disciplina artística, es necesario remontarse a los orígenes institucionales del medio. En este contexto, la creación de la asociación ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation)[54] que en 1960 marcó un punto de inflexión para el significado mundial del cine de animación. Fundada durante el primer Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, por pioneros como John Hubley (1914-1977) y Norman McLaren (1914-1987), su primer presidente. Esta organización sin ánimo de lucro surgió como respuesta a la necesidad de institucionalizar y dignificar el cine de animación. Su objetivo era claro: dotar a la animación de un marco institucional que legitimara su valor artístico, promoviendo la colaboración internacional y el desarrollo teórico de la disciplina. Su creación marcó un hito: por primera vez, la animación tenía una voz colectiva que defendía su valor cultural, su reconocimiento social y promovía su desarrollo global. En la página web de la asociación, podemos leer cómo se formó este grupo de gente que tenía como principal idea utilizar el arte de la animación como puente entre diferentes culturas e ideologías, para poder transmitir paz y diálogo para resolver las diferencias entre los países que la formaban. ASIFA nació para evitar que la animación se convirtiera en un arte olvidado y fue un refugio para aquellos animadores que huían de la industrialización del arte.

> *Animation is not a religion; neither is it a political movement in any sense. It remains a true contemporary art form which has been unrecognized for what it can achieve […] we consider animation as a universal expression which is capable of immense contribution if given a chance.*[55] *(JOHN HALAS, 1979)*

Unos años después de su creación, en 1966, la organización dio un paso clave tras ver la necesidad de legitimidad académica e institucional, se unieron a la UNESCO para promover la animación como patrimonio cultural. La UNESCO reconoció oficialmente a la asociación como organismo consultivo en políticas culturales, lo que le permitió actuar como bisagra entre animadores independientes e instituciones culturales internacionales, consolidando así la animación como patrimonio cultural. Como comenta el historiador de animación italiano BENDAZZI.G (1946-2021) en uno de sus libros de Animation: A World History Volum 2: The Birth of a Style - The Three Markets (2016):

54. https://asifa.net/

55. [Trad.a] La animación no es una religión, tampoco es un movimiento político en ningún sentido. Sigue siendo una auténtica forma de arte contemporáneo, aunque no se ha reconocido su potencial […]Consideramos la animación como una expresión universal que es capaz de aportar una inmensa contribución si se le da la oportunidad.

> *The UNESCO's 1966 Report on the Role of Animation in Culture (WHC/66/ANIMA), drafted with ASIFA's collaboration, marked the first international recognition of animation as a tool for cultural preservation and education. It emphasized the need to support independent animators beyond commercial studios, particularly in Eastern Europe and developing countries.*[56] *(BENDAZZI.G, 2016: 88).*

Para entender el contexto, es relevante apuntar que ASIFA se creó en un contexto de transformación global en la animación, caracterizado por la crisis del modelo industrial estadounidense -con el declive de estudios como Disney, Warner Bros y MGM debido a los altos costes productivos- y el surgimiento de nuevas corrientes estéticas que reivindicaban la animación como arte desde la escuela de Zagreb. Este giro conceptual quedó plasmado en el reconocimiento internacional de Surogat (1961) de Dušan Vukotić, primer cortometraje animado no estadounidense en obtener el Óscar, consagrando un paradigma estético alternativo al realismo disneyano dominante. Simultáneamente, las experimentaciones técnicas de Norman McLaren en el National Film Board of Canadá redefinieron las posibilidades expresivas del medio, demostrando que la animación podía trascender las convenciones narrativas y visuales del modelo industrial hollywoodense. Ambos fenómenos articularon una nueva concepción de la animación como forma de arte autónoma con valor cultural intrínseco. En este escenario bisagra, la animación ganó autonomía creativa pese a la crisis de las majors, como expresó Raoul Servais en el libro del 50th Anniversary ASIFA (2010): "In the difficult years of the Cold War, people in international meetings would fear, insult and threaten one another; there never was such behaviour within our organization, quite the contrary: many friendships grew in spite of iron curtains"[57].

ASIFA se esforzó por unir al mundo de la animación y encontrar maneras de reunir en persona a los animadores de ambos lados del Telón de Acero durante toda la guerra fría para compartir películas de animación y desarrollar amistades internacionales duraderas. "The 1966 UNESCO report was animation 's Magna Carta - it granted the medium a seat at the table of high culture" (BENDAZZI.G, 2016:89).

56. [Trad.a] El Informe de la UNESCO de 1966 sobre el Papel de la Animación en la Cultura (WHC/66/ANIMA), elaborado con la colaboración de ASIFA, marcó el primer reconocimiento internacional de la animación como herramienta para la preservación cultural y la educación. Enfatizó la necesidad de apoyar a los animadores independientes más allá de los estudios comerciales, particularmente en Europa del Este y los países en desarrollo.

57. [Trad.a] En los difíciles años de la Guerra Fría, en las reuniones internacionales, las personas se temían, insultaban y amenazaban mutuamente; nunca hubo tal comportamiento dentro de nuestra organización, todo lo contrario: muchas amistades surgieron a pesar del telón de acero.

> *I was sometimes asked to help out at international board meetings, sometimes taking minutes, sometimes (inexpertly) interpreting, and thus witnessing Cold War relationships up close. Despite mutual suspicion and frequent high drama, agreements were slowly thrashed out, film exchanges, visiting delegations and new festivals organized.*[58] *(KITSON.C, ASIFA Member)*

La ASIFA tiene como objetivos primordiales 4 puntos esenciales: (1) promover el arte animado mediante la organización de festivales, exposiciones y publicaciones especializadas; (2) facilitar redes de colaboración entre a través de congresos, talleres y proyectos transnacionales de cooperación internacional; (3) defender de los derechos de autor así como por condiciones laborales justas para los creadores dentro de la industria y (4) desempeñar un papel clave en la formación de nuevas generaciones de animadores y en la conservación del patrimonio histórico de la animación mediante archivos y programas de restauración.

En sus inicios la asociación no permitía ninguna tarifa de entrada como socio y, cuando se seleccionaba a algún miembro en los programas de la competencia, se invitaba a los cineastas a formar parte ofreciéndoles unos descuentos, acreditaciones, entradas gratuitas, alojamiento y, incluso a veces, dietas si estaban en competencia. Los festivales debían garantizar las mejores condiciones de proyección y un cuidadoso manejo y devolución de las copias de las películas en 16 o 35 mm. Incluso se brindó apoyo y defensa al cineasta en caso de problemas con los festivales. Todos ofrecían beneficios a sus miembros. En particular, el Festival de Hiroshima brindó un apoyo excepcional a ASIFA Internacional, manteniendo prácticas históricas, proporcionando alojamiento y acreditaciones a los miembros de la Junta Directiva, además de albergar sus reuniones y Asambleas Generales. Su estructura por delegaciones en diferentes países, hace que cada uno sea libre de coordinar actividades glocales mientras se alinea con los objetivos generales de la organización. Cada delegación requiere de un mínimo de 15 miembros activos en el país donde se cree y tienen que ser aprobados por la Junta Directiva Internacional (según el Art.12 de los Estatutos ASIFA). La Junta Directiva acepta como miembros individuales a: artistas, escritores, directores, personal de estudio, músicos, técnicos, productores, distribuidores, periodistas, críticos, teóricos, académicos, profesores, estudiantes avanzados de animación y todos

58. [Trad.a] A veces me pedían que ayudará en las reuniones de los consejos internacionales, a veces levantando acta, a veces (inexpertamente) interpretando, y así presenciaba de cerca las relaciones de la Guerra Fría. A pesar de la desconfianza mutua y de los frecuentes momentos dramáticos, poco a poco se llegaron a acuerdos, se organizaron intercambios de películas, delegaciones visitantes y nuevos festivales".

aquellos que hayan realizado una contribución sustancial a la animación. Esta estructura descentralizada mantiene su compromiso con los valores originales de intercambio cultural pacífico y cooperación creativa que caracterizaron su fundación. La organización sigue funcionando como un espacio de mediación crítica entre diversas tradiciones animadas promoviendo diálogos interculturales en un panorama global cada vez más complejo y fragmentado. Entre sus iniciativas más reconocidas se encuentra la conmemoración del Día Internacional de la Animación (28 de octubre) para celebrar la primera proyección pública de Teatro Óptico (1892) por Émile Reynaud en el Museo Grévin de París.

Durante la década de 1960 se implementó estrategias de comunicación transnacional mediante la publicación del Bulletin trimestriel de liaison et l'information de ASIFA (1961-1966) editado en París por Pierre Barbin. Esta fue una publicación pionera que empleaba las tres lenguas vehiculares de ese momento: francés, inglés y ruso, con el objetivo explícito de superar barreras geopolíticas en plena Guerra Fría. Esta iniciativa se complementó con la labor de sus miembros internacionales quienes actuaron como nodos distribuidores de información sobre eventos clave, estableciendo así un circuito de intercambio cultural independiente de las lógicas comerciales dominantes.

> *ASIFA continues to expand its wings beyond its 32 chapters, with 5500 members in 60 countries worldwide. It continues to promote, protect and support its growing family of animation collaborators and partners around the world. Festival partners such as Annecy (1960), Zagreb (1972), Ottawa (1976), Cinanima (1977), Hiroshima (1985) and SICAF (1995) have kept the buzz and networking of this industry going strong*[59]*. (SHIN.N, 2010:7)*

El Festival de Cannes en 1956 ya había iniciado programas especializados en cortometrajes animados (PILLING.J, 2001:38), pero no fue hasta 1960 Annecy donde se materializó el primer festival internacional dedicado exclusivamente a la animación. ASIFA no sólo estuvo vinculada a su organización fundacional, sino que sus miembros constituyeron el núcleo intelectual del evento. El comité ejecutivo de la junta de ASIFA fueron los invitados de honor en Annecy 1960, y sus comentarios y consejos fue-

59. [Trad. a] ASIFA sigue expandiendo sus alas más allá de sus 32 delegaciones, con 5500 miembros en 60 países de todo el mundo. Sigue promoviendo, protegiendo y apoyando a su creciente familia de colaboradores y socios de la animación en todo el mundo. Festivales asociados: Annecy (1960), Zagreb (1972), Ottawa (1976), Cinanima (1977), Hiroshima (1985) y SICAF (1995) han mantenido la efervescencia y el trabajo en red de esta industria.

ron respetados por el festival, estableciendo criterios estéticos que trascendieron la aplicación técnica de la animación. Asistieron John Halas (UK) que defendió el valor pedagógico, Marcel Jankovic (Hungría), Fyodor Khitruk (Rusia) marcó la relevancia de la experimentación formal y Paul Grimault (Bélgica) apeló a la narrativa poética de la animación como recurso.

Esta sinergia entre festival y la asociación queda evidenciada en los archivos del Festival de Annecy donde se registra la participación de unos 48 países en 1966 y la proyección de 78 films durante su primer año, seleccionados todos bajo los principios de ASIFA: diversidad cultural, innovación técnica y libertad creativa.

La creación de los festivales pioneros de Annecy International Animated Film Festival (1960) y Animafest Zagreb (1972) impulsó a ASIFA a promover un rol más activo en la promoción de la animación a través de una red global de eventos especializados. Esta expansión se materializó con el apoyo a festivales bianuales estratégicos: Ottawa International Animation Festival (1975) en América, el World Festival of Animated Film Varna (1979) en Europa Oriental, Cinanima Espinho (1977), apoyado consistentemente por ASIFA mediante la cesión de espacios para reuniones y eventos especiales, y el Hiroshima International Animation Festival (1985) en Asia, en general.

Además de los festivales apoyados oficialmente por ASIFA, cabe destacar la importante labor de otros eventos que, sin ser parte formal de su red de festivales especializados que han mantenido una sólida colaboración con la asociación como el Festival de Animación de Xiamen (China) y el SICAF de Corea del Sur que reforzaron su vinculación con la asociación a lo largo del tiempo, sirviendo como plataformas complementarias para la promoción de la animación internacional y facilitando intercambios culturales en sus respectivas regiones.

En la década de 1980, se marcó un punto de inflexión en la internacionalización de ASIFA con la creación de delegaciones en regiones periféricas del ecosistema animado. Esta política de expansión buscaba democratizar el acceso a la animación como arte y fomentar el intercambio cultural global. Ejemplo de ello fue la fundación de ASIFA-China (1984) en Beijing, que marcó un hito fundamental en la globalización de la animación al servir como puente estratégico entre la producción asiática y el circuito internacional, no solo facilitando la participación de creadores regionales en

festivales mundiales sino también estableciendo la sección de animación del Shanghái International Film Festival (1993) como plataforma de visibilidad regional. Este modelo -de representación institucional y exhibición especializada- permitió una circulación bidireccional de obras que otorgaron reconocimiento a la animación asiática como corriente estética distintiva, y sentó las bases organizativas para la posterior expansión de ASIFA en otras regiones emergentes, replicando progresivamente la incorporación de nuevas delegaciones - Irán, Corea del Sur, India o Egipto- y demostrando cómo la combinación de infraestructura asociativa y espacios de exhibición, podía reconfigurar el ecosistema animado global.

En el siglo XXI, ASIFA ha amplificado su alcance geopolítico con delegaciones en Alemania (2003), Tailandia (2006), China-Xiamen (2008), Colombia (2010) y Lituania (2013), superando actualmente los cuarenta territorios representados. Sus incorporaciones más recientes son Ucrania (2021), Nepal (2022) y Ghana (2023), lo que evidencian un compromiso continuo con la descentralización de la cultura animada y la integración de nuevas voces al diálogo global.

Al otro lado del Atlántico, ASIFA Hollywood (1972) surgió como una rama especializada dentro de Estados Unidos, integrada en ASIFA USA y marcó un hito en la profesionalización del sector animado norteamericano. Su principal contribución fue el establecimiento de los Premios Annie (1972), fundados por la legendaria actriz de doblaje June Foray. Este galardón, equiparado a los Óscar de la animación, celebra la excelencia de la industria en más de 30 categorías y se ha convertido en una referencia para la animación mundial. La consolidación de los Premios Annie, reflejó el crecimiento profesionalizado del sector, otorgando visibilidad a los grandes estudios y a creadores independientes. Más adelante, analizaremos su evolución y su papel en la consagración de la animación internacional.

Respecto al análisis de los «capítulos» latinoamericanos de ASIFA, destaca ASIFA-Argentina (1978) como caso paradigmático. La Asociación Argentina de Cine de Animación (A.A.C.A.) culminó con el reconocimiento formal de ASIFA-Argentina en 2007, tras un proceso impulsado por destacadas figuras de la animación internacional, entre ellos Jordi Artigas (ASIFA-Catalunya), Olivier Catherin (ASIFA-Francia) y el reconocido animador Óscar Grillo (1943)[60]. Este hito representó la culminación de una comi-

60. https://www.tebeosfera.com/autores/grillo_oscar.html

sión organizadora por parte de veinte profesionales del sector. La transformación en A.A.C.A. respondió a la necesidad de establecer una entidad más inclusiva y alineada con los principios rectores de ASIFA Internacional. Entre sus actividades más relevantes destaca la organización anual de las celebraciones del Día Internacional de la Animación, evento que incluye proyecciones y coloquios donde se reivindica el legado de hitos históricos como El Apóstol (1917), considerado el primer largometraje animado del mundo. La asociación ha demostrado una notable estabilidad institucional bajo el liderazgo continuo de Óscar M. Desplats, su representante ante ASIFA Internacional.

En contraste, los capítulos del ASIFA-Caribe (2015), ASIFA- México (2015-2020), ASIFA-Chile (2011) y ASIFA-Colombia(2010) dónde tuvimos el honor de poder participar dentro de sus «conversatorios académicos» con una masterclass sobre festivales de animación contemporáneos en diciembre del 2024. Todos estos representan el desarrollo más incipiente de las delegaciones latinoamericanas. La brecha informativa sobre estos «capítulos» subraya la necesidad de profundizar en la investigación de fuentes primarias para comprender mejor la configuración del campo animado en estas regiones.

Fotografía 1: Foto del equipo ASIFA reunido. Fuente: ASIFA 50tb Anniversary Book

En contraste, los capítulos del ASIFA-Caribe (2015), ASIFA- México (2015-2020), ASIFA-Chile (2011) y ASIFA-Colombia[61] (2010) dónde tuvimos el honor de poder participar dentro de sus «conversatorios académicos» con una masterclass sobre festivales de animación contemporáneos en diciembre del 2024. Todos estos representan el desarrollo más incipiente de las delegaciones latinoamericanas. La brecha informa-

61. https://asifacolombia.myportfolio.com/

tiva sobre estos «capítulos» subraya la necesidad de profundizar en la investigación de fuentes primarias para comprender mejor la configuración del campo animado en estas regiones.

En el caso de España, también tenemos escasez de documentos, pero además, es importante destacar que nunca ha existido una delegación de ASIFA España como tal. Las dos únicas iniciativas que se conocen de ASIFA de las que tenemos constancia en nuestro país son: ASIFA Catalunya[62] (1985-2004) y ASIFA Euskadi (1994).

ASIFA-Catalunya (1985-2004) fue la primera delegación autonómica de la Association Internationale du Film d'Animation, vinculada inicialmente al Festival de Cinema de Sants o Marató de Cinema Fantàstic i Terror de Sants (1987) . Entre sus miembros fundadores destacan figuras relevantes del sector como Robert E. "Bob" Balser[63] (1927-2016)- director estadounidense que participación en el largometraje Yellow Submarine (1968)- Juli Taltavull (1924)- productor de Pegbar Productions (1973)- Marta Montcada (1961)- licenciada en Belles Artes- y Jordi Artigas Candela[64] -historiador y director de festivales de animación-.

La entidad desarrolló una notable actividad en tres ámbitos principales. En el campo expositivo, organizó cinco ediciones consecutivas de la Mostra de Cinema d'Animació (1986-1990) en colaboración con la Filmoteca de Catalunya y la Fundació Caixa de Barcelona. Como señala el catálogo conservado en el Arxiu Nacional de Catalunya (referencia ANC-345/1991), estas muestras de carácter no competitivo fueron coordinadas inicialmente por Jordi Artigas y posteriormente por M. Dolors Tàpias, estableciendo un importante precedente en la difusión de la animación de autor en España.

En el ámbito formativo, la asociación mantuvo un programa continuado de actividades desde 1993 hasta 2004, con sesiones mensuales inicialmente en el centro cívico Pati Llimona (1993-1996) de Barcelona y posteriormente en la Escola d'Art i Disseny. Como apunta Blanco (2005: 112) en su estudio sobre la animación catalana, estas actividades incluían proyecciones, coloquios y encuentros profesionales. Paralelamente, desarrolló una labor editorial a través del Butlletí ASIFA (hasta 1991) y poste-

62. https://www.enciclopedia.cat/diccionari-del-cinema-a-catalunya/asifa-catalunya
63. https://www.tebeosfera.com/autores/balser_robert.html
64. https://www.tebeosfera.com/autores/artigas_candela_jordi.html

riormente de la revista Notícies ASIFA-C, cuyo archivo completo fue depositado en la Filmoteca de Catalunya en 2005.

En el Diccionari enciclopèdic del cinema a Catalunya[65] encontramos: "Alguns membres de l'entitat han intervingut en la fundació, organització o direcció de certàmens i festivals d'animació; el 1994 se promovió su creación en Bilbao d'ASIFA-Euskadi. Des de la seva fundació fins al 1991 editá, intermitentemente, un butlletí informatiu i des del 1993 publica la revista "Notícies ASIFA-C"[66].

Respecto a ASIFA-Euskadi, nació en Bilbao en 1994 y fue impulsada por ASIFA-Catalunya, según consta en las actas de la asamblea general de ASIFA Internacional celebrada en Annecy en 1995. De hecho, en 1993, [Jordi] Artigas como presidente de ASIFA Catalunya motivó a los creadores vascos a crear la delegación de ASIFA Euskadi que se presentó oficialmente durante el festival Anima 2. Uno de los últimos registros que hemos encontrado de la asociación es en 1998[67]. Es en la convocatoria de ficción, animación y documental para el cine y televisión del País Vasco donde aparece un miembro de ASIFA Euskadi en la comisión. El Premio Ama Lur, otorgado por Ibaia, la Unión de Actores Vascos, la Plataforma de Nuevos Realizadores, la Asociación de Guionistas Vascos, ASIFA Euskadi y la Filmoteca Vasca[68]. El acto central del Día del Cine Vasco fue la entrega de los Premios Ibaia y Ama Lur.

> *Ibaia [Asociación de Productoras Audiovisuales Independientes del País Vasco] y ASIFA-Euskadi firman un convenio de colaboración[...]ASIFA Euskadi Juanba Berasategi[...] ASIFA representa a los que, de una forma o de otra, tienen relación con los audiovisuales de animación, ya sean guionistas, dibujantes , técnicos o compositores musicales. (GOROSTEGI, 2002:24)*[69]

65. https://www.enciclopedia.cat/diccionari-del-cinema-a-catalunya/asifa-catalunya

66. [Trad.a] Algunos miembros de la entidad han intervenido en la fundación, organización o dirección de certámenes y festivales de animación; en 1994 promovió la creación en Bilbao de ASIFA-Euskadi. Desde su fundación hasta 1991 editó, intermitentemente, un boletín informativo y desde 1993 publica la revista "Noticias ASIFA-C

67. https://www.euskadi.eus/web01-bopv/es/p43aBOPVWebWar/VerParalelo.do?cd1998000507

68. https://www.hiru.eus/es/ocio-y-tiempo-libre/-/journal_content/56/21564/ZINEA-ALBISTEAK-37601

69. https://www.sansebastianfestival.com/admin_img/diarios/archivos/diario_73.pdf

Imagen 2: Presentación de ASIFA Euskadi. Fuente: Notícies ASIFA-C

Sin embargo, la ausencia de registros posteriores en fuentes primarias -como el Anuario ASIFA o los boletines oficiales- sugiere que su actividad fue limitada en el tiempo. Esta carencia documental representa actualmente un vacío significativo para la investigación histórica sobre las redes de animación en España.

La exclusión de las delegaciones españolas en los listados oficiales de ASIFA Internacional hacia 2010 (ASIFA 50th Anniversary Book, 2011) plantea cuestiones relevantes sobre su reconocimiento institucional. Esta situación evidencia las complejidades de la gobernanza cultural en contextos de plurinacionalidad política en España.

A continuación, vamos a realizar un análisis de la cronología de los principales festivales internacionales de animación vinculados a ASIFA -el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy (1960), el Animafest Zagreb (1972), el Ottawa International Animation Festival (1976), el Cinanima - Festival Internacional de Cine de Animación de Espinho (1977), el Hiroshima International Animation Festival (1985-2021) y el Seoul International Cartoon & Animation Festival - SICAF (1995-2021)- que fueron

sentaron las bases institucionales y conceptuales del actual sistema global de festivales de animación, estableciendo los paradigma organizativo a nivel internacional, los criterios curatoriales y los modelos de colaboración que siguen definiendo este campo en la actualidad.

Para comprender el papel fundamental que han desempeñado los festivales de animación en la configuración del sistema internacional actual, y como mencionamos anteriormente, adoptaremos el marco metodológico desarrollado por Alba Colombo y David Roselló en su obra Gestión Cultural: estudios de caso (2008). Este enfoque nos permitirá examinar cada evento a través de cuatro dimensiones analíticas clave: (a) Introducción y antecedentes del festival; (b) Contexto, entorno y motivaciones; (c) Origen y trayectoria; (d) La producción del festival y (e) los resultados y tendencias futuras. Esto nos permitirá comprender cómo estas plataformas pioneras establecieron las redes colaborativas fundamentales para el entorno actual de la animación internacional.

Esta metodología comparada nos permitirá identificar tanto patrones comunes como particularidades, revelando cómo estas plataformas han tejido las redes colaborativas que sostienen el contexto global de la animación contemporánea actual. El análisis cruzado de datos archivísticos, entrevistas y materiales de prensa ofrecerá una visión multidimensional de su evolución y legado cultural.

"Todavía no ha existido un festival de animación solo de largometrajes en España por ser una duración demasiado ardua para esta técnica"

2.1.

LA INSTITUCIONALIZACIÓN DEL CINE DE ANIMACIÓN INTERNACIONAL:

los pioneros.

2.1.1. Festival International du Film d'Animation d'Annecy (Francia, Europa Occidental, 1960)

a.) Introducción y antecedentes

El Festival International du Film d'Animation d'Annecy[70], creado en junio de 1960, constituye el primer y más importante festival de animación a nivel mundial. Inicialmente concebido como un evento bianual, a partir de 1998 adoptó una periodicidad anual que reforzó el posicionamiento internacional. Junto al certamen artístico, se desarrolló el Marché international du film d'animation d'Annecy (MIFA, 1966) , espacio profesional que reúne anualmente a productoras, autores y distribuidores, además de ofrecer encuentros para analizar el panorama actual del sector.

La organización que sustenta el festival se llama CITIA[71] (2006), es un organismo público que promueve la cultura y la formación en torno a la imagen en movimiento. Actualmente, el festival está dirigido por Mickaël Marin[72] como director ejecutivo y

70. [Trad.a] Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy (1960)

71. Cité de l'image en mouvement d'Annecy (2006)

72. https://cineuropa.org/es/interview/405080/

Marcel Jean[73] como director artístico, figuras clave en la gestión de este evento que sigue siendo referente global.

b.) Contexto, entorno y motivaciones

El festival se estructura en dos ejes complementarios: por un lado, el Festival international du film d'animation d'Annecy que expone el componente de exhibición artística y con una extensa programación competitiva, dirigido al gran público. Por otro lado, el MIFA (Marché international du film d'animation), espacio profesional celebrado junto al Hotel Imperial Palace, que funciona como plataforma clave para el desarrollo de proyectos y negocios del sector. Esta dualidad refleja la vocación integradora del evento, que combina la promoción artística con el fortalecimiento industrial.

c.) Origen y trayectoria

El festival ha sufrido algunos cambios y evoluciones a lo largo de tantos años, y se ha ido ampliando hasta alcanzar la mayoría de los estudios y empresas dedicadas a este sector a nivel internacional. La historia del festival, según la información reflejada en su página web, está dividida en cinco etapas diferenciadas por años. No obstante, nos parece mucho más adecuada para el estudio la propuesta que hace de Charles-Clemens Rüling (2008) en su estudio Festivals as field configuring events: *the annecy international animated film festival and Market*, dónde divide la historia en 3 etapas diferenciadas por hechos: (1) Antecedentes y momentos iniciales (1956 a 1982); (2) Creación del mercado y anualización (1983 a 2003) y (3) Renovación del MIFA con la creación de la asociación CITIA (2003 hasta la actualidad).

De 1956 a 1982, podríamos decir que es la etapa fundacional, donde se plantaron los cimientos que asentaron el festival. Pierre Barbin del Cine Club de Annecy, una de las mayores sociedades cinematográficas locales de Francia (con varios miles de socios) y la Association française pour la diffusion du cinéma, se reunieron en el marco de una semana de cine organizada por el Centro Nacional de Cinematografía (CNC).

> *After this experience, both parties teamed up to present a non-competitive animated film program, the Journées internationales du cinéma d'animation (JICA), at the 1956 Cannes film festival.[…] The second Cannes JICA took place in 1958 and brought together some of the most famous names in animation at that time: Jiri Trnka, Norman McLaren, Alexandre Alexeieff, and John Hubley among others [...] The 1960 Annecy meeting consti-*

73. https://cineuropa.org/es/interview/310507/

tuted the first ever international animation festival. It lead to the creation of ASIFA (Association internationale du film d'animation)[74](RÜLING 2008:4-5)

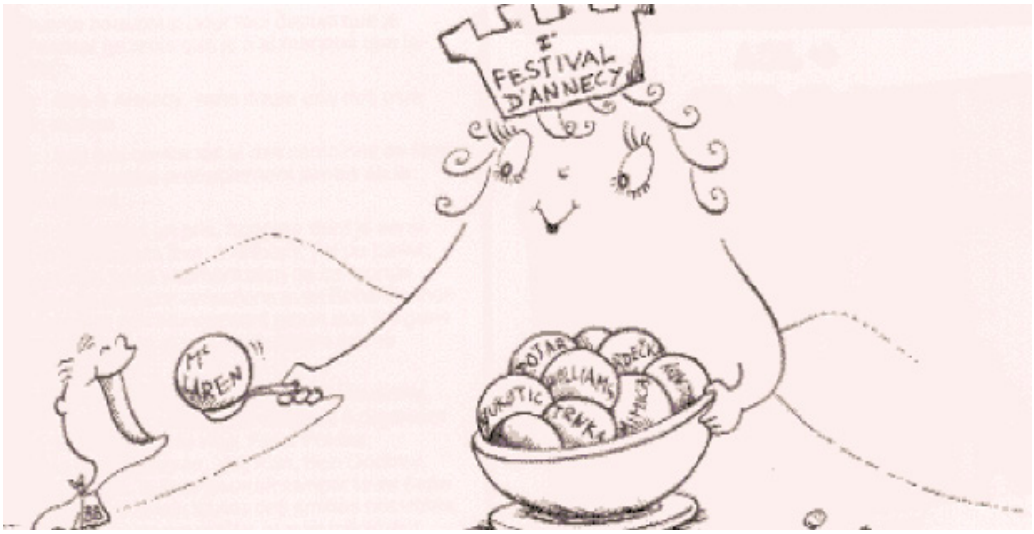


Ilustración 1: Dibujo de Bruno Bozzetto para el 1er Festival de Annecy. Fuente: https://www.awn.com/animationworld/festivals-de-films-danimation

A partir de aquí, ASIFA[75] se convirtió rápidamente en la promotora de la acreditación mundial de los festivales de cine de animación. Annecy se celebraba los años pares –después de 1962 los impares– y la mayoría de los festivales internacionales de animación los años pares (Mamaia, Rumanía, 1966-1970), Cambridge/Cardiff (Reino Unido, 1968), Zagreb (Croacia, 1972), Ottawa (Canadá, 1976). Esta distribución facilitó una rotación equilibrada en el circuito de festivales, evitando superposiciones y consolidando un calendario global para la animación.

En los años posteriores, Annecy se convirtió en el un barómetro dónde testar la animación que se vería en los próximos años en el resto de festivales del mundo. El festival adquirió una fuerte orientación hacia la animación artística lo que llevó a los responsables del festival a descuidar los nuevos desarrollos de la industria del cine

74. Tras esta experiencia, ambas partes se unieron para presentar un programa de cine de animación no competitivo, les Journées internationales du cinéma d'animation (JICA), en el festival de Cannes de 1956.[…]. Las segundas JICA de Cannes se celebraron en 1958 y reunieron a algunos de los nombres más famosos de la animación de la época: Jiri Trnka, Norman McLaren, Alexandre Alexeieff y John Hubley, entre otros. Para la tercera edición bianual de la JICA, en 1960, los organizadores decidieron trasladar la reunión a la ciudad de Annecy.[…] El encuentro de Annecy de 1960 constituyó el primer festival internacional de animación de la historia. Dio lugar a la creación de la ASIFA (Association internationale du film d'animation).

75. http://asifa.net/festival-cooperations

Imagen 3: Sede MIFA en el Imperial Palace Annecy. Creative Images

de animación, especialmente la creciente importancia del cine de animación comercial en el contexto de la privatización de la televisión y la aparición de canales de televisión temáticos.

> *In the words of 1983 festival board president Pierre Jacquier: […] I'm talking about audience expectations, the whole scale of production and distribution. The festival was running very smoothly but we were going round in circles. It was becoming a kind of stopgap or refuge for personal animation films and rather academic*[76]*. (RÜLING 2008:4)*

En esos años la junta del festival decidió trasladar la sede del festival de París a Annecy, lo que no gustó mucho a la comunidad animada, que sentían recelo por la nueva localización, ya que pensaban que se querían apropiar del festival. Por ese y otros motivos el director que era hasta ese momento Raymond Maillet, abandonó la organización del festival. A finales de 1982 se incorpora un nuevo director, Jean-Luc Xiberras con el que se movilizó un gran apoyo por parte de ASIFA, y especialmente, del festival de Zagreb para conseguir compensar la pérdida de datos e información de contacto recopilados a lo largo de los años en París, lo que acabó siendo una tabula

76. [Trad.a] En palabras del presidente de la junta directiva del festival en 1983, Pierre Jacquier: Me refiero a las expectativas del público, a toda la escala de producción y distribución. El festival funcionaba muy bien, pero dábamos vueltas en círculo. Se estaba convirtiendo en una especie de parada o refugio para películas de animación personales y más bien académicas.

rasa en la historia del festival, constituyó una auténtica refundación institucional y el comienzo de una nueva etapa.

En esta segunda etapa, se volvió anual, cambió de dirección, tenía una nueva sede (Annecy) y contaba con un nuevo equipo que crearía el mercado de MIFA (Marché international du film d'animation). Ese año, la participación de los asistentes llegó a las 1.300 personas acreditadas, se incluyeron nuevas salas de proyección porque triplicaron los programas, y además, tuvieron nuevas secciones de retrospectivas, homenajes y exposiciones.

> *The idea now was to integrate all animation techniques, including the much maligned new technologies, into the competition segment. We also began to work on the idea of a film market for an industry that didn't even exist at the time. [...] What happened at the time was that filmmakers would come to Annecy and show their films, but everything stopped there.*[77] *(JEAN-LUC XIBERRAS citado por RÜLING 2008:5)*

A partir de 1983 se creó lo que llamaron un «prototipo de mercado cinematográfico» que sentó las bases de la primera instancia oficial del mercado de MIFA y entraron a formar parte del programa del festival las categorías de: series de televisión, publicidad y películas de encargo, y en 1985 se creó un concurso de largometrajes. No fue hasta 1995, cuando se crearon los premios especiales para estudiantes y egresados. Este perfil estudiantil iba a traer ilusión y ganas de diversión, a un público diverso, que eran lo que quería el festival en ese momento. Sin duda, el gran cambio llegó en 1985, cuando se inauguró MIFA - Marché international du film d'animation como el gran mercado cinematográfico de la animación. Esta primera edición fue creada por la junta oficial del festival y apoyada por el gobierno francés con su "Plan imagen" para promover la industria de la animación.

Otro de los grandes cambios de esta segunda etapa del festival fue que pasó de hacerse cada dos años a ser ediciones anuales y el MIFA a partir de 1998. Algunos de los argumentos oficiales para que el festival fuera anual, fueron la necesidad de mantener el MIFA a ese ritmo por la creciente cantidad de empresas estadounidenses y asiáticas que comenzaron a producir, la necesidad de fidelizar los patrocinadores y

77. [Trad.a] La idea ahora era integrar todas las técnicas de animación, incluidas las nuevas tecnologías tan malignas en la sección competitiva. También empezamos a trabajar en la idea de un mercado cinematográfico para una industria que en aquel momento ni siquiera existía. [...] Lo que pasaba en aquella época era que los cineastas venían a Annecy y mostraban sus películas, pero todo se paraba ahí.

de profesionalizar más el festival, garantizando un trabajo continuo a una plantilla permanente (pasaron de 4 a 15 personas en plantilla).

> *[…] festival director Jean-Luc Xiberras outlines the underlying rationale in answering the question "Is Annecy going to become an annual event?": It is exactly what I have been trying to do since 1989! Animation has changed so radically since the festival was set up in the early 1960s, that it is simply inevitable. Thirty years ago, it took months, even years to make a short film lasting a few minutes. Nowadays, you can put out a new 13 x 13 minute TV series in just six months. The animation industry needs an annual gathering in Annecy, with an annual competition which can act as a showcase for the latest and greatest in this branch of seventh art. The festivaland the market, like animated filmmaking and the economics of the industry are inextricably linked. And the rendezvous is in Annecy.*[78] *(TENINGE citado por RÜLING 2008:6)*

Esa decisión de convertir el festival en algo anual y profesionalizar causó mucha controversia entre la comunidad de la animación, ya que de acuerdo al antiguo esquema de la ASIFA, el resto de festivales se celebraban los años impares porque Annecy marcaba el ritmo. Lo que afectó especialmente al festival de Animafest Zagreb del que hablaremos a continuación. ASIFA argumentó que estaban incumpliendo las normas. En 1999, su director murió y fue sustituido por Serge Bromberg, que entre sus principales retos estaba definir una programación con una organización colectiva y holística del festival. Algunas de las críticas con este nuevo cambio apuntaban al periodo de preparación del festival para que fuera mucho más corto, el debilitamiento de los aspectos artísticos en la calidad del programa y el creciente peso de lo comercial dentro del festival. Sobre todo, en el año 2000 con su 40 Aniversario fueron muy criticados por ese motivo artístico, según cuenta Rüling.

Aunque el MIFA tuviera demostrada su legitimidad y la organización del festival era de excelente calidad, la dimensión artística decayó bastante en esa época. Además, se sumó a esto, la necesidad de dar cabida a los aspectos económicos del festival justo en la acelerada crisis de la burbuja *puntocom* (dot-com bubble) del año 2000, que

78. [Trad.a] Jean-Luc Xiberras, esboza el razonamiento subyacente al responder a la pregunta "¿Va a convertirse Annecy en un acontecimiento anual?". Es exactamente lo que intento hacer desde 1989. La animación ha cambiado tan radicalmente desde que se creó el festival a principios de los años 60, que es sencillamente inevitable. Hace 30 años, se necesitaban meses, incluso años, para hacer un cortometraje de unos minutos. Hoy en día, se puede producir una nueva serie de televisión de 13 x 13 minutos en sólo 6 meses. La industria de la animación necesita una cita anual en Annecy, con un certamen anual que sirva de escaparate para lo último y lo mejor de esta rama del séptimo arte. El festival y el mercado, al igual que el cine de animación y la economía de la industria, están inextricablemente unidos. Y la cita es en Annecy.

marcó un período de crecimiento en los valores económicos de empresas vinculadas a Internet (1995- 2001), y los acontecimientos de las torres gemelas en 2001, que produjeron un descenso de la asistencia al festival y al mercado que duró hasta 2003. Creando una inevitablemente sensación de crisis entre los organizadores y las partes de la industria interesadas.

Imagen 4: Fuente https://guidedoc.tv/blog/best-five-animation-film-festivals/

En la última etapa, a partir del 2003 hasta la actualidad, se caracterizó por la renovación del MIFA, la constitución de la asociación CITIA (2006) como estructura de gobernanza estable y la importancia de los cortometrajes. Desde sus orígenes el mercado se orientó a la organización de encuentros informales e intercambios de ideas, pero en 2004 se debatió seriamente si el mercado del cine de animación sobreviviría. El CNC cuestionó el montaje y la organización por su descenso en participantes y la dimisión de su director Vicente Ferri. Gracias a unas encuestas realizadas a los profesionales de la animación por los nuevos gestores del MIFA se determinó la estrategia a seguir los siguientes años: se orientaría la transacción del mercado para poder aumentar el número de agentes de ventas de películas y se promovería atraer asistentes de regiones geográficas poco representadas en la animación europea y mundial. En 2005 se aplicaron esas medidas iniciales con el fin de crear otra dinámica económica “Since its creation in 1960, the Annecy event has established itself as the most important

international competitive venue and marketplace in the animated film industry"[79]. (RÜLING, 2008)

En este contexto y con festivales generalistas como Cannes, que en ese momento ya programaban animación, Annecy mantuvo su identidad artística y profesional hasta la actualidad. Asistir a Annecy era la única forma de estar al día, especialmente en animación independiente y los profesionales españoles lo sabían "Por entonces veíamos cómo las únicas posibilidades de mantener nuestra información al día y de ver a los profesionales del medio era acudir una vez al año al festival de Annecy, en Francia [...]"(VICARIO y MATEOS 2009: 9)

d.) La producción del festival

La creación de CITIA , dotó al mercado y al festival de una nueva estructura integrada en una estrategia regional, política, económica y cultural más amplia.

> *CITIA has the form of an EPCC (Etablissement public de coopération culturelle), a public organisation for cultural cooperation, sponsored by the Annecy agglomeration, the Haute-Savoie department, the region Rhône-Alpes and the French state to develop three main areas in the field of moving images: cultural, economic, and training and research activities[80].(RÜLING 2008:7)*

Con la intención de aprovechar la experiencia y la reputación de la organización, CITIA ha favorecido el desarrollo económico en Annecy.

> *According to CITIA management, the festival and market currently face two main challenges: The first concerns the aim of moving from a "showcase" event to playing a more proactive role in the animation field, notably by selecting promising project ideas and by playing an active brokerage role beyond the festival and market in order to ensure project support and accompany project development over time[81]. (ibid., 8)*

79 [Trad.a]: Desde su creación en 1960, el certamen de Annecy se ha consolidado como el lugar de competición y mercado internacional más importante de la industria del cine de animación.

80. [Trad.a] CITIA tiene la forma de un EPCC (Etablissement public de coopération culturelle), organismo público de cooperación cultural, patrocinado por la aglomeración de Annecy, el departamento de Alta Saboya, la región de Ródano-Alpes y el Estado francés para desarrollar tres áreas principales en el ámbito de las imágenes en movimiento: actividades culturales, económicas y de formación e investigación.

81 [Trad.a] Según la dirección de CITIA, el festival y el mercado se enfrentan actualmente a dos retos principales: El primero se refiere al objetivo de pasar de ser un evento "escaparate" a desempeñar un papel más proactivo en el ámbito de la animación, sobre todo seleccionando ideas de proyectos prometedores y desempeñando un papel de intermediario activo más allá del festival y el mercado para garantizar el apoyo a los proyectos y acompañar su desarrollo a lo largo del tiempo.

La clasificación de audiencias-clientes en este festival viene dada por 5 categorías: (1) Profesionales (donde se incluye a las empresas y los profesores del sector de la animación). Con 3 tipos de acreditaciones que rondan los 70€ hasta los 240€ para poder entrar al festival y poder asistir a los Work in Progress, Making of, Conferencias, Studio Focus, etc. Y la acreditación del MIFA que ronda entre los 450€ y 650€; (2)Estudiantes (suelen ser estudiantes de cine y animación) cuesta 70€, es la acreditación básica del festival dónde se puede acceder a contenidos específicos y al MIFA. (3)Público en general (son aficionados y cinéfilos de la animación). Se llama *the pass grand public*, son 30€ y da acceso a todas las proyecciones del Festival.

Fotografía 2: Fotografía del famoso Picnic anual de Annecy Festival en 2019

Fotografía 3: Mítico Café de les Arts de Annecy. Fuente propia, tomada en 2019.

El festival tiene varias competición clasificadas en distintas categorías: largometrajes, cortometrajes, estudiantes y óperas primas, obras producidas para Internet (desde 2002), películas de encargo y largometrajes *contrechamp* en competición (desde 2007) que es una sección dedicada a propuestas experimentales o singulares.

Durante toda la semana del festival, se proyectan miles de películas en distintos cines de la ciudad, pero además, tiene lugar una proyección nocturna al aire libre sobre el *Pâquier*, que es un parque gigante en medio del centro de la ciudad y frente al lago. Es el mismo dónde Nancy Denney-Phelps, la veterana periodista y miembro de ASIFA International Board of Directors[82] junto con su compañero Nik Phelps, organizan el famoso picnic anual y la también famosa carrera de botes por el lago.

82. https://asifa.net/who-we-are/board-members/

> *There are so many parties at Annecy that require an invitation, so ten years ago Nik and I started the picnic where everyone is welcome and we don't ask who you are. It's lovely to see students and top professionals eating and drinking together while relaxing on the grass*[83]*.(DENNEY-PHELPS, 2014)*

El animador estadounidense Bill Plympton impulsó en 1995 la creación del Annecy Plus, iniciativa paralela que exhibe obras rechazadas por la selección oficial pero consideradas de valor artístico por sus organizadores. Este espacio alternativo ha derivado en eventos emblemáticos como la proyección WTF (What The Fuck), consolidándose como cita "no oficial" del viernes nocturno durante el festival. La clausura de estas actividades coincide con la ceremonia oficial de premios del sábado, culminando frecuentemente en celebraciones espontáneas en la plaza del Café Des Arts. Este entorno se ha convertido en punto de encuentro orgánico donde profesionales, estudiantes y aficionados comparten experiencias tanto sobre los resultados del MIFA como de las distintas competiciones del certamen.

e.) Resultado y tendencias

En 2015, Rüling junto a Leca y Puthod escribieron un artículo conjunto con el ánimo de conocer las condiciones de mantenimiento y supervivencia del Festival de Annecy como espacio de referencia en el sector de la animación. En este estudio señalaron que el declive del festival tenía que ver con: (1) su propio éxito, (2) las rutinas y (3) su desaparición, se relacionan con la autopromoción de su crecimiento.

En el análisis sobre la organización del festival concluyeron: En primer lugar, el papel de las "transiciones críticas" ha sido fundamental, ya que divide en tramos históricos los cambios productivos y tecnológicos que han repercutido directamente en la configuración del festival para ser adquiriera un enfoque más abierto, diverso e innovador. Diferenciando tres momentos clave como: (1) la animación de finales de los 50's, dónde Disney y su modelo de entretenimiento comercial y familiar coexistió con la animación de autor marginal; (2) en los 80's, se produce el gran desarrollo de la animación comercial y publicitaria y hay una tendencia a la internacionalización y (3) a finales de los 90's aparecieron nuevos mercados y espacios competitivos.

83 [Trad.a]: En Annecy hay muchas fiestas a las que hay que invitar, así que hace diez años Nik y yo pusimos en marcha el picnic en el que todo el mundo es bienvenido y no preguntamos quién eres. Es encantador ver a estudiantes y profesionales de alto nivel comiendo y bebiendo juntos mientras se relajan en la hierba. https://www.awn.com/blog/annecy-internationalanimation-festival-9-14-june-2014

> *[…] pasó de la muestra focalizada en la animación artística bajo el paraguas de un gran festival generalista a finales de los 50's, transitando por festivales específicos en los 80's con una clara orientación artística, centrada tanto en las distintas técnicas animadas tradicionales y emergentes como en el interés de los países productores, hasta llegar a la integración del mercado MIFA en el festival para incluir todas las formas animadas, ya fuesen de un enfoque más comercial o más artístico, como una fórmula para poder diferenciarse de otros eventos que iban surgiendo. […] (NAVARRO 2020:397)*

En segundo lugar, señalan que los festivales ubicados en lugares específicos, son dependientes de los miembros de la propia organización, de los poderes públicos y privados locales interesados en su renovación.

En tercer lugar, resalta el papel de la estructura de dirección y coordinación del evento con sus correspondiente resolución de tensiones en su evolución. Ya que los desafíos a los tuvo que enfrentarse el festival de Annecy como: la falta de entendimiento entre los artistas de animación y los organizadores del festival de Cannes, su posterior traslado a Annecy, el choque con la industria internacional y la disminución de asistencia de los grandes estudios por el rechazo a la innovación tecnológica digital y el reto al que se vio abocado el festival a finales de los 90's en relación al soporte financiero. En este punto señalan los autores la importancia del apoyo del ayuntamiento de Annecy y subvencionar la creación de un evento tan específico, la creación de comisiones de organismos locales con el apoyo institucional del CNC y ASIFA y la contratación del nuevo equipo – además de que se sumaron otras entidades locales— para promover el apoyo financiero que junto a las políticas públicas de ámbito municipal, nacional y europeo han hecho que el festival y el mercado de Annecy represente lo que hoy significa.

> *[...] un événement éphémère fondé sur la connectivité sociale [...] un lieu de rencontres entre des films et des publics de natures différentes, dont la participation des uns est dépendante de celle des autres [...] [un] site de passage [...] d'un réseau social plus vaste, qui doit chercher à optimiser la satisfaction de chacun des participants (citado por SCOFFIER, en Puthod, 2013: 96)*[84]

84. [Trad.a.] [...] un evento efímero basado en la conectividad social [...] un lugar de encuentro entre películas y audiencia de diferentes naturalezas, cuya participación depende de la participación de otros [...] [un] sitio de paso, [...] una red social más grande que debe buscar optimizar la satisfacción de cada participante

2.1.2. Festival Internacional de Cine de Animación de Zagreb- Animafest (Croacia, Europa del Este, 1972)

a.) Introducción y antecedentes

A partir de 1962, como hemos comentado anteriormente, se acordó el calendario internacional de festivales de cine de animación, determinando que el evento bianual se llevaría a cabo en años impares y se dejarían los años pares para el resto de los festivales internacionales acreditados por ASIFA. Animafest se celebra en la ciudad de Zagreb, dónde la animación había sido una parte muy importante de su cultura desde la década de 1950, ya que pioneros como Dušan Vukotić[85] y Zlatko Grgić[86] marcaron tendencia a nivel internacional en esa época. Estos animadores fueron quienes pusieron a Croacia en el punto de mira para la ASIFA, gracias a sus múltiples premios internacionales. Así fue como, en 1972 se creó el segundo festival de animación internacional más prestigioso, antiguo y grande del mundo, Animafest - Festival Internacional de Cine de Animación de Zagreb (Croacia).

b.) Contexto, entorno y motivaciones

En 1969 en Londres, la Asociación Internacional de Cine de Animación ASIFA aprobó la candidatura de Zagreb para celebrar un festival permanente de cine de animación bajo su paraguas. Estaba previsto que se celebrára bianualmente y que se turnara con el festival de Annecy que para ese entonces ya se había celebrado ocho veces. Como muestra de la estrecha colaboración entre ambos festivales, el primer festival de Zagreb en 1972, llevó el nombre de 9º Festival Mundial de Cine de Animación. Los países del bloque del Este, veían en Zagreb como el escenario y la ventana al mundo, un punto de encuentro que simbolizaron el espíritu de ASIFA para conectar Oriente y Occidente en tiempos de Guerra Fría, lo que todavía juega un papel clave para que este festival continúe funcionando con éxito en la actualidad.

Con un espíritu asociativo y de apoyo recíproco entre festivales sugirieron las Reglas básicas del Festival de ASIFA y por eso entró a formar parte como «Festival ASIFA». Los elementos clave para ello fueron: (1) que los festivales internacionales de animación deberían tener lugar dos veces al año (considerando que la cantidad era todavía bastante pequeña de animación de alta calidad y era una buena decisión para permitir programas sólidos en ambos); (2) que debería haber solo un Festival de Animación

85 https://en.wikipedia.org/wiki/Dušan_Vukotić
86 https://en.wikipedia.org/wiki/Zlatko_Grgić

patrocinado por ASIFA en cada continente del mundo en el mismo año (lo que tenía un inconveniente, por ejemplo, lo fue para el de Stuttgart no pudo incluirse oficialmente en la "familia ASIFA" cuando se fundó en 1982. Como en general estas reglas iban a la par con los tiempos de la animación independiente, pues no había suficiente producción y eso favoreció el crecimiento de los principales festivales de animación del mundo. Así es como en 2022 Animafest Zagreb celebró su 50th Aniversario.

c.) Origen y trayectoria.

El origen del Festival of Animated Film Animafest Zagreb (1972) celebró su primera edición con una respuesta abrumadora, pues recibieron 308 obras y tuvieron una amplia participación de animadores y cinéfilos de todo el mundo. El festival fue fundado por un grupo de entusiastas del cine de animación, su idea era proporcionar un espacio que promoviera películas animadas para que el público croata disfrutara de lo mejor de la animación internacional. Del 1972 a 2004, Animafest fue un evento modesto bianual que se celebraba cada año par, con la excepción de 1976[87], que no se celebró.

A partir de 2005 se celebra anualmente y en 2015 se introdujo una edición del festival de largometrajes, que se celebraba cada año impar entre las ediciones de cortometrajes. No fue hasta el pasado 2015, que las selecciones de cortometrajes y largometrajes se fusionaron en un único evento, que se celebraría cada año a principios de junio.

d.) La producción del festival

Los cineastas surgidos de la Escuela de Animación de Zagreb, ASIFA, la productora Zagreb Film[88] y la Ciudad de Zagreb son la base que constituyó la organización del festival. Tras Zagreb Film y Zagreb Concert Management, en 2007 la organización del festival pasó a manos de la productora privada Hula Hop con el objetivo de seguir desarrollando y equilibrando el programa con las exigencias de las tendencias contemporáneas, acercándose a públicos más amplios y aportando valores añadidos a los profesionales.

87. La razón de que ese año no se celebrará fue que hubo cambios en el calendario de festivales de ASIFA. Existía un acuerdo previo según el cual los tres principales festivales patrocinados por ASIFA (en Annecy, Zagreb y Mamaia, Rumanía) se celebrarían en ciclos de tres años. En 1976, Mamaia estaba programada para albergar el festival durante este ciclo de tres años. Sin embargo, los organizadores rumanos cancelaron el evento en el último momento. Como resultado, no hubo ningún festival mundial de animación bajo los auspicios de ASIFA en 1976.

88. https://zagrebfilm.hr/

Imagen 4: Sala de Kino Europa es una de las sedes del festival.

Animafest se celebra en numerosos lugares de la ciudad croata, desde el céntrico teatro Europa, que ocupó el lugar que antes ocupaba la Sala de Conciertos Vatroslav Lisinski, hasta el Kino Europa y Kino Tuškanac, pasando por museos, galerías, centros culturales y bares locales de la ciudad. La gente de Zagreb participa mucho de este evento independientemente, sobre todo en el programa Infantil y Juvenil, que consta de películas seleccionadas por expertos y clasificadas por edades para los cinéfilos más jóvenes y sus padres. Los estudiantes de secundaria se inician en las tendencias experimentales y vanguardistas, y durante las noches, se promueve al entretenimiento con conciertos y diversos actos paralelos, como proyecciones especiales. Los experimentados devotos de la animación planifican sus horarios con meses de antelación para no perderse nada. También hay un tradicional picnic como en Annecy, presentación de libros y debates y es importante resaltar ese trabajo con el público, especialmente con los más jóvenes.

"El festival ha sufrido algunos cambios y evoluciones a lo largo de tantos años, y se ha ido ampliando hasta alcanzar la mayoría de los estudios y empresas dedicadas a este sector a nivel internacional."

> *Tanto es así, que los ganadores del Grand Prix de Animafest-Zagreb son directamente clasificados para el Premio de la Academia de Hollywood. Entre los Annual Awards of the World Festival of Animated Film - Animafest-Zagreb tenemos animadores premiados de la talla de Michel Ocelot por Azur & Asmar (2007), Alê Abreu por El niño y el mundo (O menino e o mundo, 2013), o Michaël Dudok De Wit por La tortuga roja (The Red Turtle (2016). (BENAVENT,R., 2018:83)*

Animafest Zagreb consta de prestigiosos premios: a cortometrajes, a largometrajes, a películas de estudiantes, a películas infantiles, en lugares específicos y de competencia croata. Uno de estos premios es el que otorga en honor al animador croata nombrado anteriormente, Zlatko Grgić, que tiene un galardón que lleva su nombre, a la mejor primera producción al margen de instituciones educativas. El premio del público Mr. M (comúnmente le llaman Mandlek) lleva el nombre del primer director del festival, Želimir Matko[89]. También existe el premio a la trayectoria artística, el Lifetime Achievement Award, establecido en 1986 y que desde 2002 se añadió otro premio por la destacada contribución a la teoría de la animación, uno de los pocos ejemplos que existen en animación.

El eslogan del festival «Z...is for Zagreb», fue diseñado por el científico y crítico cinematográfico Ron Holloway. El logotipo del festival también es una Z y él fue realizado por Borivoj Dovniković Bordo[90] y el primer cartel por Zlatko Bourek[91], todo esto dice mucho de la conexión entre Zagreb y Animafest, y que hace que, tanto la ciudad como el festival ,sean reconocibles en todo el mundo. La mascota del festival se llama, Mandlek, un hombrecillo con bombín, que fue concebido por famoso es el diseñado por Zvonimir Lončarić[92].

En la década de 1990, los jóvenes cineastas Simon Bogojević Narath, Daniel Šuljić, Veljko Popović, Marko Meštrović, Michaela Müller, Marko Tadić y otros siguieron sus pasos. Tradicionalmente, la dirección del festival se ha confiado a animadores croatas aclamados en todo el mundo, una práctica única que garantiza que el arte y sus exigencias sean siempre lo primero.

89. https://hr.wikipedia.org/wiki/Želimir_Matko
90. https://en.wikipedia.org/wiki/Borivoj_Dovniković
91. https://en.wikipedia.org/wiki/Zlatko_Bourek
92. https://en.wikipedia.org/wiki/Zvonimir Lončarić

En 2017 pudimos asistir a la 27ª Edición del festival que recibió más de 1.800 obras. Entrevistamos, rápidamente y entre sesión y sesión a Daniel Šuljić[93], director artístico desde 2011 del festival, para preguntarle sobre la fórmula para mantener vivo su festival, a lo que respondió "The festival is maintained by the need of the authorities that support us, the Municipality of Zagreb, Kino Europa Cinema and ASIFA Europe. If there was no political intention to maintain it, we would surely have disappeared[94]". (ŠULJIĆ, 2017).

Fotografía 5: Daniel Šuljić director artístico actual del festival Animafest-Zagreb junto con Borivoj Dovniković Bordo.(2017)

e.) Resultado y tendencias

En resumen, Animafest Zagreb se trata de un festival de cineastas para cineastas. La animación creativa, en todas sus formas, desde el dibujo tradicional al stop motion, pasando por el CGI o las exploraciones crossmedia más experimentales. El festival hace retrospectivas, presentaciones, exposiciones, foros de *pitching*, conferencias y talleres. Destaca el foro académico Animafest Scanner Symposium for contemporary Animation Studies, como comentamos anteriormente, un punto de encuentro de estudiosos de la animación y dónde se presentan los nuevos usos de la animación y su análisis.

> *Desde 2013, dentro del festival Animafest-Zagreb y como parte complementaria de este, se creó el Scanner Symposium for Contemporary Animation Studies, un lugar de debate e intercambio de ideas sobre animación. La cuarta edición del simposio, en 2017, tuvo*

93. http://www.danielsuljic.com/

94. [Trad.a] El festival se mantiene gracias a la necesidad de las autoridades que nos apoyan, el Ayuntamiento de Zagreb, el cine Kino Europa y ASIFA Europa. Si no hubiera intención política de mantenerlo, seguramente habríamos desaparecido.

> *como objetivo crear sinergias e interacciones entre los enfoques más teóricos y los prácticos, para generar nuevos discursos y estimular intercambios entre los cineastas-creadores y los estudiosos académicos del sector de la animación. Se trata de uno de los pocos encuentros de este tipo que se celebran a nivel mundial […](BENAVENT,R. 2018:82)*

Se puede decir que Animafest Zagreb, es uno de los principales certámenes internacionales de animación y el único festival de cine croata con tal categoría, lo que sirve de puente entre la escena de la animación croata y el público local (más del 80% de la selección consiste en estrenos), elevando continuamente el nivel de la cultura audiovisual en la sociedad. Por ello, el festival de Zagreb presenta las mejores y más recientes obras que optan a prestigiosos premios, así como las tendencias más relevantes e interesantes de los nuevos talentos de la animación. A través del entretenimiento, la socialización y el aprendizaje, Animafest Zagreb conecta a ciudadanos de todas las generaciones y a respetados invitados de distintas partes del mundo en una gran fiesta colorida, que rinde homenaje al arte de la animación. Los grandes autores de la Escuela de Zagreb, han competido en categorías internacionales, y la mayoría de ellos, también invirtieron grandes esfuerzos en la organización del festival (directores, asesores de programación, miembros del consejo del Festival, etc.).

2.1.3. Ottawa International Animation Festival - OAIF (Canadá, América del Norte, 1976)

a.) Introducción y antecedentes

El Ottawa International Animation Festival (OIAF) fundado en 1976 por el Canadian Film Institute (CFI), es uno de los festivales de animación más prestigiosos del mundo y el primero de su tipo en Norteamérica. El Instituto Candiense del cine, establecido en 1935 como una organización sin fines de lucro dedicada a promover el cine canadiense, encontró en Ottawa el lugar ideal para albergar el festival, dada la conexión histórica con la animación a través de la National Film Board (NFB) y figuras legendarias como Norman McLaren.

Desde sus inicios, el OIAF ha servido como plataforma para celebrar la animación como arte y medio de expresión, fomentando el intercambio cultural entre animadores independientes y estudios internacionales. Su enfoque en la innovación y la diversidad creativa lo ha consolidado como un referente global.

b.) Contexto, entorno y motivaciones

En sus primeras décadas, el OIAF atrajo a pioneros de la animación como Lotte Reineinger, Alexeïeff & Parker y Norman McLaren, además de dar visibilidad a talentos emergentes de Norteamérica. Tras algunos altibajos en los años 80, como el traslado del festival a Toronto y luego a Hamilton, el OIAF finalmente regresó a Ottawa en 1988. En agosto de 1999 fue un momento crítico, ya que un incendio destruyó las oficinas del festival en el edificio Arts Court, perdiendo archivos y materiales históricos. A pesar de esto, el OIAF continuó su legado gracias a la resiliencia de su equipo.

Cartel 1 :Cartel Oficial de la OIAF 2020

En 2004, se introdujo la Animation Conference (originalmente denominada Television Animation Conference, TAC), dirigida por Azarin Sohrabkhani, como un espacio exclusivo para profesionales de la industria. La conocida TAC es un foro del sector que reúne a más de 300 influyentes creadores y compradores de contenidos. Muy centrado en la creación de redes, el evento organiza paneles, conferencias magistrales y oportunidades de pitching con el objetivo de fomentar el crecimiento de la industria de la animación. Ha acogido a pesos pesados de la animación como Seth Green (Robot Chicken), Henry Selick (Pesadilla antes de Navidad) y Rebecca Sugar Steven Universe), y las conexiones establecidas entre los animadores y los ejecutivos de la industria ha sido clave para impulsar proyectos y colaboraciones dentro de la industria.

El TAC se creó precisamente para satisfacer la necesidad del sector de contar con un entorno norteamericano en el que reunirse, debatir sobre las tendencias del sector y hacer negocios . Ofrece a los profesionales un programa de ponencias magistrales, mesas redondas y actos para establecer contactos. Las conexiones realizadas en el TAC a lo largo de los años han llevado a la creación de programas de animación, conectando a productores y creadores de contenido canadienses con socios internacionales en un ambiente íntimo y relajado

c.) Origen y trayectoria

En 2016 el OIAF celebró su 40º aniversario con su monumental fiesta interactiva NightOwl, que combina proyecciones vanguardistas con experiencia e inmersivas. Como comenta el diseñador mexinao Damné Jesús Pérez Irigoyen[95] en su web: "Cada septiembre, el Festival Internacional de Animación de Ottawa presenta la animación más vanguardista, peculiar e importante del mundo, y transforma a Ottawa en el centro del universo de la animación". (IRIGOYEN, 2019)[96]

El OIAF atrajo a muchos más que la comunidad de animación en su edición del 2017 con el Día InGenius Jr, un espacio familiar con talleres y los personajes animados favoritos de la televisión para las jóvenes audiencias. También, el Animation Exposé, este espacio ofreció un escaparate para su público para tener oportunidad de encontrar trabajo, una escuela, o simplemente, informarse sobre el mundo de la animación.

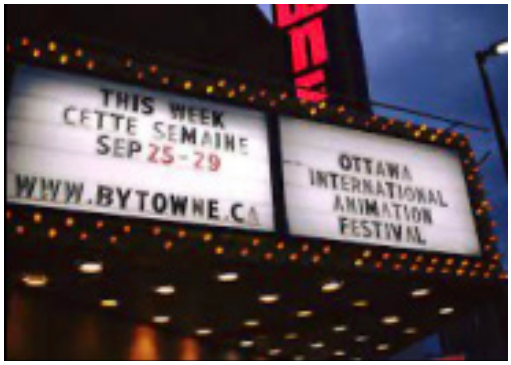
d.) La producción del festival

Cada año, el OIAF recibe más de 2.000 contenidos que son revisados por el equipo de programación del festival. Aproximadamente 150 películas son elegidas para las proyecciones de Muestras de Competencia Oficial y Fuera de Competencia. El OIAF es un acontecimiento anual de 5 días durante la segunda quincena de septiembre y se convierte en el epicentro americano para artistas, productores, estudiantes y enamorados de la animación internacional.

Además los premios por categorías son a: Mejor largometraje, Mejor corto animado independiente, Animación de estudiantes, Animación por encargo, Cortometraje de animación para público joven (0-5), Cortometraje de animación para público joven (6-12), Animación de realidad virtual y Serie animada. Las presentaciones también son consideradas para una variedad de premios de artesanía.

95. https://www.blogger.com/profile/13818418101093919392

96. https://www.dessignare.com/2019/09/animacion-de-vanguardia-y-una-fiesta.html



Fotografías 6 y 7: Imágenes del OIAF de Ottawa sacadas de su Facebook oficial.

Chris Robinson fue él director ejecutivo del festival hasta el incendio del 1999 que dimitió del puesto, pero se convirtió en el director artístico. Crearon otro puesto de director gerente, que asumió Kelly Neall. Ambos siguen en sus puestos actualmente, innovando y mejorando el festival cada año.

> *As much as OIAF is a celebration of the here and now, and the bright lights of animation's future, highlighting the history of animation is also an essential part of the festival.[…] That's what these screenings are for: to unearth animators and studios whose work may otherwise be lost to the past*[97]*. (ROBINSON, 2020)*

Además de las proyecciones de películas, el OIAF también ofrece una serie de talleres, paneles y charlas con profesionales de la industria, lo que brinda a los asistentes la oportunidad de aprender de expertos y establecer conexiones con otros animadores y cineastas. También es una plataforma para que estudiantes y nuevos talentos muestran sus obras y reciben reconocimiento por su creatividad y habilidades.

e.) Resultado y tendencias

En 2020, debido a la pandemia del COVID-19, el OIAF tuvo que adaptarse y crear una versión en línea del festival, lo que permitió la participación virtual de amantes de la animación de todo el mundo. Como comentó su director gerente:

97[Trad.a] Si bien la OIAF es una celebración del aquí y ahora, y las luces del futuro de la animación, destacar la historia de la animación es también una parte esencial del festival. […] es el propósito de estas proyecciones: sacar a la luz a animadores y estudios cuyo trabajo podría perderse en el pasado. https://indac.org/blog/ottawa-international-animation-festivaluncovers-animations-past/

> *Online OIAF 2020 was a huge success for showcasing films, and the artist and industry talks were a hit with the animation community including students and fans from across North America and around the world.*[98] *(NEALL, 2020)*

El festival celebró la 45ª Edición en 2021 también online y en 2026 celebrará su 50º Aniversario, reafirmando su papel como epicentro de la animación independiente y comercial.

> *At first, we wanted to mimic the live event as much as possible, but then the team started thinking of ways we could take the things people love about OIAF and make it more suitable for an in-home experience. It's an opportunity to be creative and try new things*[99] *(NEALL, 2020)*

En la actualidad, el Ottawa International Animation Festival (OIAF) y su Animation Conference (TAC) funcionan como una coyuntura única que equilibra tradición e innovación. Por un lado, el festival ha implementado iniciativas como su Archival Project (2022) de preservación del cine de animación canadiense, dedicado a rescatar obras históricas en riesgo, incluyendo filmes análogos y primeras animaciones digitales. Paralelamente, a través de su programa NextGen Animation, explora aplicaciones de inteligencia artificial, realidad extendida y otras tecnologías emergentes, posicionándose como laboratorio de vanguardia (Web OIAF, 2025).

2.1.4. Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho - Cinanima (Portugal, Europa Occidental, 1976)

a.) Introducción y antecedentes

El Festival de Cine de Animación Cinanima (acrónimo de cine y animación) es un certamen pionero en Portugal y un referente histórico en el panorama internacional de la animación. Fundado en febrero de 1976 por un grupo de jóvenes entusiastas de Espinho, surgió como una iniciativa audaz para promover el cine de animación y el cómic en un contexto de descentralización cultural, lejos de los grandes centros urbanos. Desde su primera edición (23-27 de noviembre de 1977), Cinanima se ha consolidado como el festival de animación más antiguo de Portugal y el tercero más longevo del mundo, además de ser reconocido por la Academia de las Artes y las Ciencias

98. [Trad.a] OIAF 2020 en línea fue un gran éxito para la exhibición de películas, y las charlas de artistas y de la industria fueron un éxito entre la comunidad de la animación, incluidos estudiantes y aficionados de toda Norteamérica y de todo el mundo. Este año será aún mejor.

99. [Trad.a] Al principio, queríamos imitar el evento en vivo tanto como fuera posible, pero luego el equipo comenzó a pensar en formas en que podríamos tomar las cosas que la gente ama de la OIAF y hacerla más adecuada para una experiencia en el hogar". Es una oportunidad para ser creativo y probar cosas nuevas.

Cinematográficas como calificador para los Premios Óscar en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación.

Su trayectoria refleja un compromiso con la difusión de la animación como arte multidisciplinar, superando el estereotipo de que está destinada exclusivamente al público infantil. A lo largo de sus más de cuatro décadas de existencia, el festival ha servido como plataforma para creadores consagrados y emergentes, además de fomentar la educación cinematográfica y la cooperación internacional.

b.) Contexto, entorno y motivaciones

Cinanima nació en un contexto de escasa oferta cultural especializada en animación en Portugal, donde predominaban los circuitos centralizados en Lisboa y Oporto. La motivación de sus fundadores fue crear un espacio alternativo que promoviera la descentralización cultural, situando a Espinho (Portugal) —una pequeña ciudad costera— en el mapa internacional del cine animado.

Desde sus inicios, Cinanima contó con el apoyo de ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) a lo largo de sus más de cuatro décadas de historia y ha trabajado duro para establecer alianzas con otros festivales globales, solidificando su reputación Desde sus inicios, su modelo se basó en tres pilares fundamentales: (1) Exhibiciones, dónde hacen retrospectivas temáticas, programas internacionales y homenajes a figuras clave, (2) educación, ya que hacen talleres, clases magistrales y colaboraciones con escuelas de animación y (3) networking para establecer conexión entre profesionales y promoción de nuevos talentos. Esta estructura respondía a la necesidad de profesionalizar el sector en Portugal y de integrarlo en las corrientes artísticas europeas.

Cartel 2: Carteles de sus ediciones hasta 2020. Fuente :https://cinanima.pt/arquivo

c.) Origen y Trayectoria

La génesis de Cinanima se remonta a 1976, cuando un colectivo de jóvenes liderados por António Gaio (director del festival desde 1981 hasta su fallecimiento en 2015, durante 35 años) impulsó el proyecto sin garantías financieras, pero con un claro objetivo: convertir el certamen en un escaparate de animación de calidad.

El Festival Cinanima, cuya primera edición en 1977 marcó el inicio de una destacada trayectoria, se ha caracterizado por su consolidación institucional a través de la colaboración permanente con el Ayuntamiento de Espinho y coorganizado por la asociación sin ánimo de lucro Nascente Cooperativa de Ação Cultural, así como por su expansión internacional al contar con la participación de prestigiosos autores. En 2020 demostró una notable capacidad de adaptación al implementar con éxito un formato virtual durante la pandemia sin perder su esencia fundacional.

Ilustración 2: Imagen de la 44° edición de Cinanima 2020. Fuente :http://espinho.tv/cinanima-2020-dois-festivais-em-um/

d.) La producción del festival

Su Gran Premio forma parte de los festivales calificadores para los Premios Óscar en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación lo que refuerza su prestigio internacional recientemente ha incorporado nuevas iniciativas como FORManimada un encuentro de formadores en animación y mantiene colaboraciones con instituciones europeas como KASK & Conservatorium Ghent (Gante, Bélgica)y HKU University of the Arts (Utrecht, Países Bajos) dentro del programa Creative Europe MEDIA

Cinanima ofrece una programación diversa que incluye competiciones internacionales, retrospectivas temáticas por países, presentaciones de escuelas de animación, talleres prácticos clases magistrales y exposiciones el festival ha servido como plataforma para importantes figuras internacionales como como Frédéric Back (Canadá), Michael Dudok de Wit (Países Bajos/Reino Unido) y Quino (Argentina), así como para talentos nacionales entre los que destacan Alves Costa Vasco Granja, Artur Correia y Regina Pessoa.

El festival califica para otros festivales nacionales, además de la ya mencionada shortlist de los Óscar, a Mejor Cortometraje de Animación. Como comenta en su web: "Uma iniciativa audaz e innovadora uma vez que nascia do entusiasmo deste grupo de jovens e sem garantias de apoios financeiros, numa cidade costeira, longe dos grandes centros urbanos, promovendo o princípio da descentralização cultural".[100]

e.) Resultado y tendencias

En la actualidad Cinanima sigue siendo un festival de referencia en el panorama internacional de la animación centrado en promover la animación europea a través de programaciones que exploran identidades culturales, destacando por su particular punto de vista para las programaciones, su conexión con los profesionales de la industria, y sobre todo, como catalizador vital para la educación y poner en valor la animación en Portugal y el resto del mundo. Además, se han implementado nuevas iniciativas formativas, como la primera edición de FORManimada, encuentro de formadores en talleres de cine de animación, buscan mejorar la calidad de la enseñanza en animación mediante el intercambio de metodologías pedagógicas. Como declaran en su web:

100. [Trad.a] Fue una iniciativa audaz e innovadora, ya que nació del entusiasmo de este grupo de jóvenes y sin garantías de apoyo financiero, en una ciudad costera, lejos de los grandes centros urbanos, promoviendo el principio de descentralización cultural.

> *CINANIMA tem contribuído para criar novos públicos para esta forma de arte, incentivando o público em geral a reconhecer o valor do cinema de animação, afastando o preconceito de que a animação é apenas para crianças e confirmando-a como uma plataforma artística e multidisciplinar de comunicação excecional.*[101]

Actualmente Cinanima está centrado en continuar su labor de promoción de la animación europea con una programación diversa que incluye competiciones internacionales, proyectos educativos y colaboraciones europeas. En 2024, uno de los enfoques más destacados del festival será la exploración de identidades culturales europeas a través de programas regionales y retrospectivas. En cuanto a proyectos europeos, el festival mantiene su vínculo con instituciones culturales europeas y universidades, como KASK & Conservatorium Ghent y HKU University of the Arts, lo que refuerza su compromiso con la formación y la difusión del cine de animación a nivel internacional y en sintonía con las líneas de apoyo europeas como Creative Europe MEDIA.

Logo 2: Logotipo nuevo oficial del festival Cinanima

2.1.5. Hiroshima International Animation Festival-HIAF (Japón, Asia Oriental, 1985)

a.) Introducción y antecedentes

El Festival internacional de animación de Hiroshima fundado en 1984 por la animadora Sayoko Kinoshita y el director Renzo Kinoshita, se erigió como uno de los eventos más longevos y significativos del mundo en su ámbito. Concebido como un proyecto cultural bajo el lema “Amor y Paz”, su creación coincidió con el 40º aniversario del bombardeo atómico de Hiroshima, buscando promover la paz mundial a través del arte de la animación. Avalado desde sus inicios por la Asociación Internacional de Films de Animación (ASIFA) y coorganizado por ASIFA-Japón, el festival celebró

101. [Trad.a] Cinanima ha contribuido a crear nuevos públicos para esta forma de arte, animando al gran público a reconocer el valor del cine de animación, apartando el prejuicio de que la animación es sólo para niños y confirmando la animación como una destacada plataforma de comunicación artística y multidisciplinar.

su primera edición del 18 al 23 de agosto de 1985, estableciéndose como un espacio bianual de referencia. Como señaló el compositor Normand Roger (2006), su ubicación en Hiroshima —un símbolo universal de los horrores bélicos— lo convirtió en una experiencia profundamente conmovedora, reforzando su compromiso con la reconciliación y el entendimiento internacional a través del lenguaje animado.

> *The International Festival has always been one of the finest animation celebrations in the world. Its dedication to promoting Peace in the very place where humanity needs most to be reminded of the cruel realities of war makes it's a very special and touching experience for everyone attending the festival.*[102] *(Normand Roger*[103] *2006).*

Logo 3 :Logotipo del festival de Hirosima

b.) Contexto, entorno y motivaciones

A lo largo de sus 36 años de historia, el festival se consolidó como uno de los más prestigiosos del mundo, manteniendo su periodicidad bianual hasta su abrupta conclusión en 2020. Ese año, la ciudad de Hiroshima anunció su reemplazo por el "Hiroshima kokusai heiwa bunka-sai"[104], un nuevo evento de orientación más comercial, decisión tomada sin consultar a ASIFA ni a ASIFA-Japón, organizaciones cofundadoras.

c.) Origen y Trayectoria

A pesar de su escala modesta, el festival destacó por su excelencia curatorial y su enfoque en obras que fomentaban el diálogo intercultural. Su programación, centra-

102. [Trad.a] El Festival Internacional siempre ha sido una de las mejores celebraciones de animación del mundo. Su dedicación a promover la paz en el lugar donde la humanidad más lo necesita, para que se le recuerde la cruel realidad de la guerra, hace que sea una experiencia muy especial y conmovedora para todos los asistentes al festival.

103. https://www.awn.com/animationworld/sound-animation-interview-normand-roger

104. [Trad.a] "Festival Cultural Internacional de la Paz de Hiroshima".

da en valores humanistas, incluía talleres pedagógicos y secciones competitivas que atraían a profesionales de todo el mundo. Su trayectoria se caracterizó por el rigor artístico, cumpliendo estrictamente los criterios de ASIFA —algo excepcional incluso entre los "cuatro grandes" festivales de animación— se convirtió en uno de los pocos festivales calificadores a los Óscar de la Academia de cine y los Premios de animación Annie.

Cartel 3: Carteles extraídos de la web antigua del festival https://hiroanim.org/2006/e/Frame01E.html

Su 18ª edición en 2020 estuvo marcada por la pandemia, se cancelaron todas las actividades presenciales — cancelaron los programas especiales, proyecciones, el Mercado de Cine Educativo, talleres y todos los actos previos, como la mítica fiesta "Prefestival" en protesta a lo que había sucedido — limitándose a divulgar las películas premiadas en línea.

Hiroshima representa uno de los mejores ejemplos de festival apoyado por las instituciones de la ciudad que deja de recibir apoyo y fue un paradigma de colaboración entre instituciones culturales y gobiernos locales, aunque su abrupto final reveló las tensiones entre los valores artísticos y las agendas políticas. Volvemos a ver un caso de políticas culturales que dejan de apoyar proyectos de alto nivel, establecidos y con continuidad asegurada por valores menos artísticos y más económicos.

Su desaparición definitiva fue en 2021 tras una última ceremonia celebrada el 31 de marzo. Este hecho dejó un vacío en el circuito internacional de los festivales de animación internacional apoyados por ASIFA desde sus inicios, subrayando la fragilidad de los proyectos culturales ante cambios administrativos.

Este final generó una fuerte reacción de la comunidad internacional de la animación, que criticaba la pérdida de un festival con un legado artístico y cultural irreemplazable.

Fotografía 8 :Última foto del festival el 31 de marzo del 2021. Fuente: https://eng.hiroanim.org/

> *We regret to announce that the International Animation Festival in Japan – HIROSHIMA (henceforth "Hiroshima Festival" or "the festival"), which we have held with the city of Hiroshima for 36 years beginning in 1984, came to an end after its 18th edition, which took place in August 2020. The city of Hiroshima took this decision without first consulting any of us at ASIFA (International Animated Film Association) and ASIFA-JAPAN (ASIFA's Japan branch). We regret that the city ended the Hiroshima Festival without discussing the matter with either ASIFA, which co-founded and officially endorsed the festival, or ASIFA-JAPAN, which co-founded and co-organized it.*[105]

La junta directiva de ASIFA hizo una petición[106] global de Change.org evidenciando su malestar, para que todos los animadores del mundo y simpatizantes del festival firmaran. Exigir al alcalde y el ayuntamiento de Hiroshima una explicación y rectificación en su caso, declarando:

105. [Trad.a] Lamentamos anunciar que el Festival Internacional de Animación de Japón - HIROSHIMA (en adelante "Festival de Hiroshima" o "el festival"), que hemos celebrado con la ciudad de Hiroshima durante 36 años a partir de 1984, ha llegado a su fin tras su 18ª edición que tuvo lugar en agosto de 2020. La ciudad de Hiroshima tomó esta decisión sin consultarnos previamente a ninguno de los miembros de ASIFA (Asociación Internacional de Cine de Animación) ni de ASIFA-JAPÓN (rama japonesa de ASIFA). Lamentamos que la ciudad haya puesto fin al Festival de Hiroshima sin discutir el asunto ni con ASIFA, que cofundó y respaldó oficialmente el festival, ni con ASIFA-JAPÓN, que lo cofundó y coorganizó.

106. https://asifa.net/petition-to-save-hiroshima-festival/

Cartel 4: Cartel de la última edición en agosto del 2020

The ASIFA Board has prepared a petition to the Mayor and City Council of Hiroshima, who terminated the partnership in order to replace the festival with a more commercially oriented art festival. The loss of a festival that uplifted cultural and artistic values, drawing international visitors from around the globe and introducing them to Japanese culture and hospitality with "no strings attached" is indeed significant.[107]

Fotografía 9 :Petición de firma para salvar el festival desde ASIFA

107. [Trad.a] El Consejo de ASIFA ha preparado una petición al alcalde y al ayuntamiento de Hiroshima, que han puesto fin a la asociación para sustituir el festival por otro de arte con una orientación más comercial. La pérdida de un festival que elevaba los valores culturales y artísticos, atrayendo a visitantes internacionales de todo el mundo y presentándoles la cultura y la hospitalidad japonesas "sin ataduras" es realmente significativa.

d.) La producción del festival

Festival financiado por la ciudad de Hiroshima y ASIFA, ofrecía premios en metálico[108]: el Gran Premio (1.000.000 yenes), Premio Hiroshima (1.000.000 yenes), Premio Debut (500.000 yenes), Premio Renzo Kinoshita (300.000 yenes), Premio del Público (100.000 yenes) y se distinguía por su falta de intereses comerciales, priorizando la animación como herramienta de transformación social.

El festival además tenía una mascota creada por su fundador Renzo Kinoshita, que era una paloma de la paz que se llamaba "Lappy", que recibió su nombre del espíritu del festival "Amor y Paz" y "Feliz", elegido entre 4762 propuestas de todo Japón.

Festival financiado por la ciudad de Hiroshima y ASIFA, ofrecía premios en metálico[108]: el Gran Premio (1.000.000 yenes), Premio Hiroshima (1.000.000 yenes), Premio Debut (500.000 yenes), Premio Renzo Kinoshita (300.000 yenes), Premio del Público (100.000 yenes) y se distinguía por su falta de intereses comerciales, priorizando la animación como herramienta de transformación social.

El festival además tenía una mascota creada por su fundador Renzo Kinoshita, que era una paloma de la paz que se llamaba "Lappy", que recibió su nombre del espíritu del festival "Amor y Paz" y "Feliz", elegido entre 4762 propuestas de todo Japón.

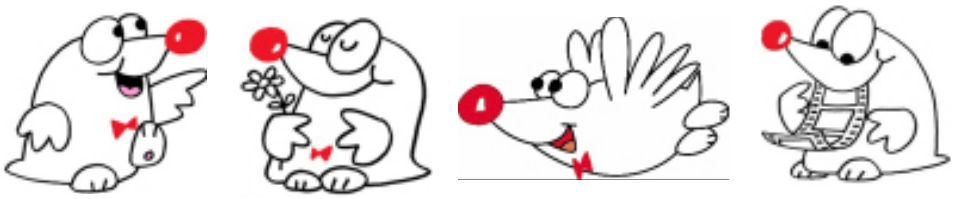


Ilustración 3: Lappy en algunas de sus versiones. Fuente: https://hiroanim.org/en2020/e02about/

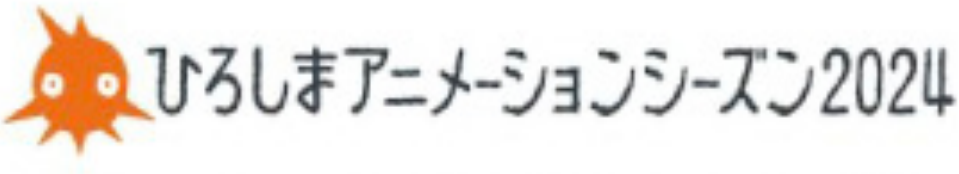
e.) Resultado y tendencias

Investigando sobre el recorrido del festival posterior, hemos averiguado que se sigue haciendo una celebración desde del 2022 bajo el nombre de "Hiroshima Animation Season"[109], que es el principal proyecto de la División de Artes Audiovisuales del Festival de Hiroshima. Se trata de un nuevo festival de cine de animación que mues-

tra animación de todo el mundo, con especial atención a las regiones panpacífica y asiática. Esta iniciativa, también bianual, se articula en tres ejes: Academia (con programas como H-AIR y una residencia artística), Competición y Premios, incluyendo el "Golden Carpstar" —diseñado por Koji Yamamura—, que reconoce contribuciones destacadas en la región pacífica y asiática.

Aunque retoma parte del legado del festival original, su enfoque en mercados emergentes y su estructura fragmentada reflejan un gran cambio, donde lo económico parece primar sobre lo ideológico. El objetivo es ayudar a los invitados a desarrollar sus carreras y enriquecer el entorno artístico y cultural de Hiroshima. No obstante, la persistencia de actividades formativas y competitivas sugiere un intento por preservar el espíritu de excelencia y compromiso social que definió al extinto Hiroshima International Animation Festival.

Carp Star es el personaje es una combinación de la "carpa", familiar para los ciudadanos de Hiroshima, y una estrella parpadeante. A partir de un concurso figuran en el diseño del trofeo también. El autor es Koji Yamamura[110], director artístico del festival.



Logo 4: Logotipo del nuevo festival de Hirosima Animation Season.

2.1.6. Seoul International Cartoon & Animation Festival - SICAF (Corea del Sur, Asia)

a.) Introducción y antecedentes

Seoul International Cartoon & Animation Festival (SICAF) se celebra desde 1995 en Corea del Sur. Era el festival más grande de dibujos animados y géneros artísticos afines, que comenzó a mediados de los 90 's bajo los auspicios del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo para promover la industria coreana del manga y la animación. Estaba organizado por el Comité Organizador del Festival Internacional del Cómic y la Animación de Seúl y el Gobierno Metropolitano de Seúl, y patrocinado por el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo y Jung-gu.

110. https://www.imdb.com/name/nm0945520/?language=es-es

Fotografía 9: Dongdaemun Design Plaza in Seoul una de las sedes del festival. Fuente: Seulkorea

Coordinado por Kyung Hwa Lee era un festival que no ha parado de crecer desde sus inicios. En 2020 celebró su 25º Aniversario en versión online como ya explicaremos más adelante.

b.) Contexto, entorno y motivaciones

Comenzó como un encuentro cultural en 1995 únicamente para reunir a enamorados de los dibujos animados y la animación de todas las edades. La Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA) en 2005, certificó al festival como miembro oficial, es decir, que entró a formar parte de los festivales respaldados por la asociación. El Festival de Animación de Xiamen en China también pertenecían al grupo de festivales apoyados por ASIFA de manera similar. La industria de la animación en Corea del Sur ha experimentado un notable crecimiento a lo largo de los años y se ha convertido en una esencial para la cultura y la economía del país, y Seúl es un centro importante para la producción y distribución de animación a nivel mundial.

El gobierno surcoreano siempre ha apoyado activamente la industria de la animación a través de diferentes iniciativas y programas, lo que ha llevado a un aumento en la producción y la calidad de las obras animadas. Así fue como el SICAF se convirtió en uno de los festivales de animación más importantes de Asia y a medida que la indus-

Fotografía 10: Imágenes del festival. Fuente: Kpopmap

tria iba creciendo, se hicieron más frecuentes los festivales de animación para exhibir y premiar las obras locales y extranjeras. Como en multitud de ocasiones ha comentado el director general de innovación del Gobierno Metropolitano de Seúl, Cho Indong: "This Seoul Cartoon & Animation Week will be a venue showcasing changing trends in the international imagination industry.[…] The festival will promote the cultural and industrial value of Korean cartoons and animations."[111]

c.) Origen y Trayectoria

En la década de 1990, Corea del Sur estaba experimentando un crecimiento económico significativo y un aumento en la producción y exportación de bienes y servicios. El gobierno surcoreano estaba interesado en promover la cultura y las industrias creativas como parte de su estrategia para mejorar la imagen del país y aumentar su influencia cultural en el extranjero. La industria de la animación en Corea del Sur también estaba en crecimiento, impulsada por factores como la mejora de la tecnología y la demanda tanto del mercado interno como del internacional. Y las empresas de animación surcoreanas comenzaron a producir contenido de alta calidad y a establecerse como actores importantes en la industria a nivel mundial.

111. [Trad.a] Esta Semana de dibujos animados y animación de Seúl será un lugar que muestre las tendencias cambiantes en la industria de la imaginación internacional[…]El festival promoverá el valor cultural e industrial de las caricaturas y animaciones coreanas".

Fotografía 11: Exposición del 20º aniversario del libro de cómics "Ruler of the Land" durante la ceremonia de inauguración del SICAF 2014 (Foto: Jean Han).

En 1995 el festival SICAF surgió como una iniciativa para promover y celebrar la animación, tanto a nivel nacional como internacional. El festival proporcionó una plataforma para que los animadores locales para que mostrarán sus trabajos, mientras que también sirvió como un escaparate para obras animadas de todo el mundo. En 2003 de Ferenc Cakó (1950)[112], el artista húngaro de animación sobre arena, hizo una de sus deslumbrantes actuaciones en el festival y fue muy difundida en internet.[113] En 2018, el 서울국제만화애니메이션페스티벌 (SICAF) como se escribe en coreano, se unió mediante un convenio de cooperación al festival Animayo de gran Canaria para recoger numerosas acciones conjuntas y reflejar sus intereses comunes de divulgación de la animación a nivel internacional. Todo con la idea de fomentar y promocionar la educación en animación en un encuentro intercultural. El SICAF ha buscado la proliferación de los valores culturales y las industrias de los dibujos animados y la animación coreanos en una red mundial más allá de Asia. En 2019, participaron más de 170.000 visitantes, se llevó a cabo en el COEX A4 Exhibition Hall y el Megabox Coex de Seúl a mediados del mes de julio, y el festival de animación más grande de Dinamarca, Viborg Animation Festival (VAF) fueron los grandes protagonistas de esa

112 https://en.wikipedia.org/wiki/Ferenc_Cak%C3%B3
113 https://www.youtube.com/watch?v=e6_GV2hpue0

edición, ya que expuso una muestra de películas y los webtoons coreanos más populares del momento. Desde 2021, año en el que celebró su 25º Aniversario, no hemos encontrado rastro de ninguna edición más.

Fotografía 13: La mascota oficial de festival, Bummy -a la derecha-, y un actor vestido como Naruto- a la izquierda—en SICAF 2014. (Foto: Jeon Han). Fuente: spanish.korea.net

d.) La producción del festival

El festival incluía proyecciones de películas, competiciones, talleres, seminarios y eventos especiales relacionados con la animación. SICAF contribuyó a elevar el perfil de la industria de la animación en Corea del Sur y atrajo a animadores, profesionales y amantes de la animación de todo el mundo. El festival proyectaba sus películas en las salas CGV del barrio de Myeong-dong y Seoul Anicinema, centro de animación de Seúl. Una de sus sedes es el Dongdaemun Design Plaza era el lugar de encuentro con los personajes del festival. Bummy, llamado así por la palabra coreana Bum (범), que significa tigre, y Tanko, (땡고추), que es un chile muy picante coreano).

El festival se dividía en dos categorías principales: competitiva e invitada. La Competición Oficial constaba de cinco secciones: Largometraje, Cortometraje, Estudiante, SICAF Kid y SICAF Showcase. Y las dos competiciones especiales: SICAF Choice y Light of Asia. Las secciones invitadas incluían: SICAF's Eyes on SICAF, Portrait Focus – que

destaca el trabajo de directores históricamente importantes– el World Focus – que examina el panorama global de la animación– y el Family Squar – que era una sección para la animación familiar.

Según información publicada en el portal digital especializado en animación Zippy-Frames[114], el Seoul International Cartoon & Animation Festival (SICAF) otorga premios en las siguientes categorías competitivas: largometrajes– de más de 40 minutos–, cortometrajes, estudiantes, y el SICAF KID – enfocado en producciones dirigidas a niños menores de 12 años. También se presentan series y especiales de televisión, publicidad, videos de marketing, y animaciones web. Además, se realizan votaciones populares en línea, destacando el uso de nuevas tecnologías en el evento. Entre las obras ganadoras del Gran Premio figuran The District! (2005), Tokyo Marble Chocolate (2008) y The Secret of Kells (2009).Como comentó la redactora de Korea.net, Yoon Sojung: "Los asistentes al festival suelen acudir vestidos como sus personajes favoritos de libros de cómics y de dibujos animados, captando la atención del público en el Centro de Animación de Seúl".

También habían exposiciones especiales, como por ejemplo la que se hizo en 2021 del "20º aniversario del Soberano de la Tierra", tira cómica escrita y dibujada por los artistas Jeon Geuk-jin y Yang Jae-Hyun. El reconocimiento del cómic de Kim Dong-hwa que es uno de los caricaturistas más famosos de Corea y el premió a Kim Soo-Jung[115]. Por su parte, Kim Young-Doo[116] ganó el mejor premio de animación y Shin Tae-hoon y Na Seung-hoon[117] el reconocimiento al mejor Dibujo Animado Popular.

La media de largometrajes que recibía el festival era de más de 1.200 películas de animación procedentes de 54 países, de las cuales 180 participan en la sección competitiva y unas 182 películas se proyectaban como invitadas. Las exposiciones sobre tiras cómicas y novelas gráficas se presentaban en las actividades paralelas del festival, incluyendo la realización de pinturas murales, encuentros con artistas, espectáculos al aire libre, conciertos callejeros y dibujo de caricaturas.

Otra de las particularidades de este festival eran las proyecciones de películas anima-

114. https://www.zippyframes.com/index.php/festivals/next-deadlines/126-sicaf-21-25-08-18

115 Conocido por ser el creador de Dolly, el pequeño dinosaurio (Dooly, the Little Dino, 1983): https://spanish.korea.net/NewsFocus/People/view?articleId=120374

116 https://www.imdb.com/name/nm9297998/

117 https://www.naseunghoon.com/webtoon

Cartel 5: Carteles del festival SICAF de Seúl.

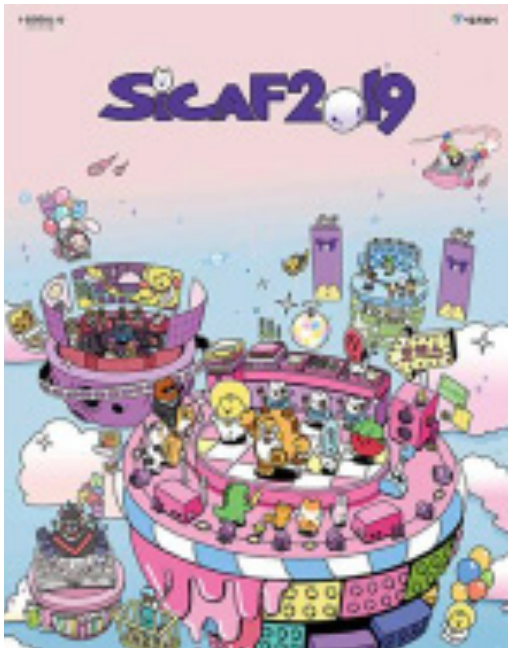
das conocidas como “SICAF sobre una lona multimedia” dónde el público disfrutaba de películas animadas en una de las pantalla de proyección más grandes del mundo y las “Proyecciones al aire libre”, es un panel de LED en la fachada exterior de la plaza de Seúl, edificio Daewoo, enfrente de la estación de Seúl. En el evento “Pantalla al aire libre” se presentarán cortos de animación proyectados en Imagination Park, cerca de la estación Myeong-dong[118].

e.) Resultado y tendencias

La 24ª edición del Festival Internacional de Dibujos Animados y Animación de Seúl (SICAF) del 2020 se celebró en línea bajo el lema SICAF Online Playground durante 5 días, del 11 al 15 de noviembre de ese año, un mes diferente al que se solía celebrar en su versión presencial.

El festival se abrió a través de Naver Series On, una plataforma en línea de dibujos animados, webtoons y películas de animación. Se podía acceder a la exposición y a los eventos en línea a través de la web oficial de SICAF y sus canales de YouTube y Na-

118. https://spanish.korea.net/NewsFocus/Culture



Cartel 6: Carteles de las ediciones del 2019 y 2021

ver TV. Además se crearon varios programas en línea que fomentan la interacción y la participación de los visitantes lo que añadió emoción a la apertura del SICAF Online Playground.

En la sección internacional a concurso, se presentaron 69 películas de 24 países a la sección competitiva. A través de la aplicación móvil – o el sitio web de Naver Series On – se podía acceder a innumerables animaciones que no eran fácilmente accesibles para la mayoría de la gente, entre ellas 63 de las 69 películas que entraron en la competición principal. Hubo una sección de animaciones ucranianas que se proyectó en colaboración con el festival independiente de cortometrajes de animación Linoleum Contemporary Animation and Media Art Festival, y una proyección especial de 2020 Nyeon Ujuui Wonder Kiddy, una animación ambientada en el año 2020 que fue emitida por la Korean Broadcasting System (KBS) en 1989.

Además, los actores de doblaje se reunieron para celebrar el festival más grande de Asia en el “Día de los actores de doblaje”, un evento especial en se daba la oportunidad de conocer a reputados actores. También se preparó “Música de animación e historias que te inspirarán”, en el que participarán el director musical Choi Yong-

Cartel 7: Cartel de la Edición Onlie SICAF Online Playground 2020

won, un veterano en el campo de la música de animación coreana, y el escritor Park Ji-yeon, un talentoso narrador de historias de animación, para hablar de la música que da más vida a las animaciones y compartir otras historias sobre su trabajo y sus producciones.

En 2020 se seleccionó el popular webtoon de Naver Jeongnyeoni (escrito por Seo Ireh, ilustrado por Namon) y Yeolse Salui Yeoreum (escrito e ilustrado por Lee Yoon-hee). Además, se presentaron varias obras de autores independientes y se hizo una exposición retrospectiva del fallecido Lim Jeong-gyu[119], director de Maruchi Arachi[120]. En la edición online del 2020, los participantes pudieron disfrutar de diversos eventos en la plataforma en línea, cómo fueron: una exposición de Realidad Virtual, entrevistas con autores y experiencias de animación. Tristemente, y por lo que hemos podido comprobar, no existe rastro de más ediciones del SICAF desde 2021, que realizó su última edición.

119 https://www.imdb.com/name/nm3023424/
120 https://www.imdb.com/title/tt1867067/

Es importante resaltar que si hemos encontrado otro festival llamado Seoul Indie-Ani-Fest[121] con registro de ediciones desde 2005. En 2025, el Festival Internacional de Dibujos Animados y Animación de Seúl (SICAF) hubiera cumplido su 20º Aniversario.

Imagen 14: Imagen de la última edición del SICAF en 2021

121. https://ianifest.org última consulta el 12 de abril del 2025.

2.2.

EVOLUCIÓN DE LOS FESTIVALES DE CINE DE ANIMACIÓN INTERNACIONALES.

Desde la década de 1990 en adelante, se observa un auge de festivales de animación internacional de calidad y con ellos la generación de cineastas que tienen un panorama amplio de opciones para exhibir sus películas y conectarse profesionalmente. Además de los famosos «Festivales ASIFA» »mencionados anteriormente, existen otros festivales también importantes, que aunque no están designados específicamente como tal, son relevantes en el ámbito de la animación.

Entre los más destacados festivales apoyados colateralmente por ASIFA también están: WFAF_World Festival of Animated Film Varna (Bulgaria), ANIMA – Brussels Animation Film Festival (Bélgica), ITFS_Trickfilm Stuttgart International Festival of Animated Film (Alemania), Anima Mundi (Brasil), y The International Animation Film Festival FANTOCHE (Suiza). A nivel internacional existen muchos otros importantes desempeñan un papel esencial en el florecimiento de la animación independiente global como: ANIMATEKA International Animated Film Festival (Eslovenia), ANIM'EST-International Animation Film Festival (Romania), ANIMATOR en Poznan (Polonia), ANIMASYROS International Animation Festival (Grecia), ANIFILM – International Festival of Animated Films (Antes Anifest) en República Checa, STOPTRIK International Stopmotion Festival (Polonia), ANIBAR Animation Festival (Kosovo), Chilemonos Festival Internacional de Animación (Chile) y KABOOM Animation Festival (Países Bajos).

Muchos de estos festivales mantienen su reputación de programación de calidad y contribución intelectual al arte de la animación a pesar de no formar parte de los principales seleccionados por el colectivo.

Además ASIFA apoyó el festival GLAS Animation Festival de Berkeley (2016-2022) hasta su desaparición, y los Encounters Short Film and Animation Festival (Inglaterra) continúan siendo apoyados en su programación. Cabe mencionar, asimismo, el evento adicional en el escenario mundial del cine de animación: los Premios Annie de ASIFA Hollywood. Establecidos en 1972 por la famosa actriz de doblaje June Foray, los premios honran a las estrellas más grandes y brillantes de la industria de la animación. Los Premios Annie se han convertido en un evento anual muy esperado, otorgando premios en más de 30 categorías de producción y logros de animación.

A continuación, presentamos un análisis cronológico de los festivales de animación más relevantes en Europa y parte de latinoamérica, ordenados cronológicamente por antigüedad para trazar su evolución histórica y su impacto en el desarrollo del cine animado. Aunque no son eventos oficiales de ASIFA, todos cuentan con su respaldo institucional y han sido seleccionados por su capacidad para impulsar la animación a nivel global. Este recorrido destaca no solo su relevancia artística, sino también su papel como motores económicos y culturales en sus respectivas regiones.

"La animación es el único arte libre que se originó en nuestro siglo."

2.3.

LA DÉCADA DE LOS 80'S.

2.3.1. World Festival of Animated Film of Varna - WFAF (Bulgaria, Europa Oriental, 1979)

El World Festival of Animation Film Varna (WFAF) inició su andadura en octubre de 1979 en la ciudad de Varna en Bulgaria. Fue el mayor festival de cine de animación jamás organizado tras el telón de acero permitió a muchos autores de los países del bloque soviético que no tenían posibilidad de viajar a Occidente, ver que se estaba en el resto del mundo. Por este motivo fue muy importante para ASIFA en sus inicios y hasta la actualidad.

Fotografías 15: Imagenes de la web del Wolrd Festival of Animated Film (WIAF) Fuente: https://varnafest.org/history/

Como cuentan en la web del festival, en la ceremonia de apertura, John Halas[122], presidente de ASIFA de ese momento, dijo: “For many years nothing dramatic has ever occurred in any other art but animation. Animation is the only free art which originated in our century. Also animation has the greatest future at all”.[123]

El WFAF tuvo sus inicios con ediciones bianuales y después fue clasificado como uno de los festivales de cine de animación más importantes del mundo, junto con el festivales de Annecy, Zagreb, Ottawa e Hiroshima organizado bajo el patrocinio de la ASIFA. Esta iniciativa ha contado generalmente con el apoyo de ASIFA Bulgaria, ASIFA Internacional y la Unión de Cineastas Búlgaros, y está organizado por la Asociación del Festival Mundial de Cine de Animación, el Centro de Festivales y Congresos de Varna, el apoyo del Ministerio de Cultura de Bulgaria, el Centro Nacional de Cine de Bulgaria y el Ayuntamiento de Varna, entre otros.

En 1989, el festival se vio interrumpido después de cinco exitosas ediciones bianuales, por los cambios políticos y económicos que se produjeron en Bulgaria en esos años. Su programación bianual durante un largo periodo de tiempo (1989-2009).

> *The restoration of the Varna Festival could help this city, whose inhabitants are faithful funs of animation, to come back in the big and wonderful family of world festivals and could contribute to the development and popularization of the great art of animation. Pencho Kunchev*[124]

Por ello, se creó en Sofía una asociación de cineastas de animación con el objetivo de poder recuperar el festival. Finalmente el festival se restauró en 2009, estableciéndose como un festival anual desde el 2011 (como hemos podido comprobar en el canal de YouTube del festival). También encontramos una web antigua[125] que tiene registro del festival desde el 2013,en la que consta que en 2014 se celebró su 10º aniversario. En la web actual solo tiene archivos desde el 2016 hasta la actualidad.

A lo largo de los años, Varna ha acogido a grandes cineastas de la animación internacional, como Jan Lenica, Raoul Servais, Bretislav Pojar, Emanuele Luzzati, Paul

122. https://en.wikipedia.org/wiki/John_Halas

123. [Trad.a] Durante muchos años, nunca ha ocurrido nada tan dramático en ningún otro arte que no sea la animación. La animación es el único arte libre que se originó en nuestro siglo. También la animación tiene el mejor futuro de todos.

124. [Trad.a] La restauración del Festival de Varna podría ayudar a esta ciudad, cuyos habitantes son fieles aficionados a la animación, a volver a formar parte de la gran y maravillosa familia de los festivales mundiales y podría contribuir al desarrollo y la popularización del gran arte de la animación.

125 https://old.varnafest.org/home

Cartel 8: Carteles de pasadas ediciones (2014,2018, 2019 y 2020)

Driessen, Yoji Kuri, Jean-Francois Lagionie, Yuri Norstein, etc. Durante la pandemia el festival funcionó adaptándose y se premió a los 5 cortometrajes de 80 seleccionados. Los premios son: Gran premio, Mejor largometraje, cortometraje, corto de estudiantes, horror films, y erotic film, con sus correspondientes menciones. El festival se celebra anualmente, siendo unas de las ventanas más reconocidas de la animación del sureste de Europa.

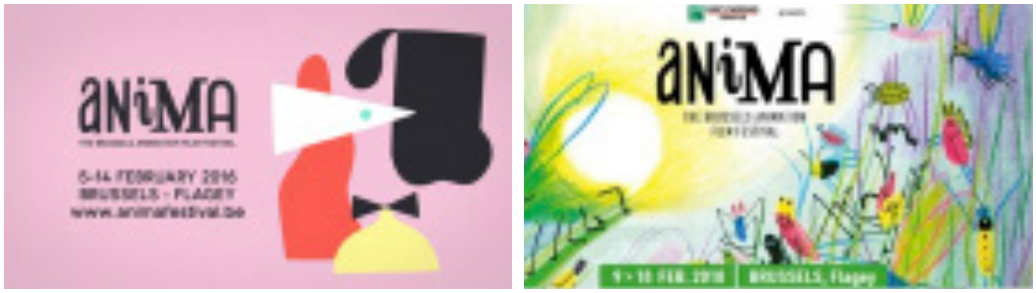
2.3.2. The Brussels International Animation Film Festival - Anima (Bélgica, Europa Occiental, 1982)

Anima Brussels comenzó en 1982 en Bruselas bajo el nombre de “Rencontres du cinéma d’animation” que tuvo lugar en Riches Claires y fue una iniciativa para reunir a animadores y cinéfilos en un entorno que favorece la creatividad y la discusión menos formal organizada por un grupo de entusiastas y profesionales de la animación. En 1984, la “Semaine de l’Animation” se convirtió en un punto de encuentro para figuras emergentes que posteriormente se convertirían en referentes de la animación mundial, como Tim Burton y John Lasseter.

Logo 5: Logotipos del festival Anima Brussels

Este nombre y formato específico no duraron mucho tiempo, ya que en 1988 se creó oficialmente la ASBL Folioscope (Association Sans But Lucratif Folioscope), asociación que profesionalizó el festival y garantizó la continuidad del evento que se renombró como "Festival du Film d'Animation et du Dessin Animé". No fue hasta el 2003, que adoptó el nombre definitivo de Anima Brussels International Animation Film Festival, como se le conoce actualmente. Desde 1995, se logró un hito importante al obtener el reconocimiento y subvención de la Comunidad Flamenca, lo que permitió que la comunicación del festival se volviera bilingüe (francés y neerlandés) y más adelante trilingüe (añadiendo el inglés). Y en 2000 el evento se transformó en un festival competitivo, incluyendo premios para cortometrajes nacionales e internacionales seleccionados por su calidad artística e innovación narrativa. La ASBL Folioscope organiza otros eventos orientados a la promoción de la animación, entre los que destacan los "Anima Saturdays", sesiones mensuales especiales donde cada sesión se enfoca en un tema, director o estilo y "Anima on Tour" en un programa itinerante que va a Valonia y Flandes.

Las películas se presentan en diferentes categorías y programas específicos: "Best of Shorts" los mejores cortometrajes a nivel internacional; "It's Belgian" resalta el talento local; "Focus on…" que cambia en cada edición, explora en profundidad un tema, país o estilo, ofreciendo una visión más contextualizada y analítica sobre una corriente emergente en la animación del panorama global específica; y "Futuranima" (desde el 2020), programa dirigido a profesionales con conferencias, clases magistrales, mesas redondas y sesiones WIP "work in progress" de proyectos en desarrollo.



Cartel 9: Imágenes de diferentes ediciones de Anima Brussels

En 2011, fue reconocido como el Mejor Evento Internacional en Bruselas y desde 2013, obtuvo el estatus de festival calificador para los Óscar en la categoría de mejor cortometraje de animación, lo que añade un valor significativo a los premios que otorga. En 2017 incorporó películas en realidad virtual y aumentada. En 2020, el festival se llevó a cabo en su formato tradicional (presencial) antes de que comenzara la pandemia de COVID-19 pero en 2021, en su 40º aniversario se celebró excepcionalmente en formato totalmente virtual debido a las restricciones sanitarias.

2.3.3. Stuttgart Trickfilm International Animated Film Festival - ITFS (Alemania, Europa Occidental, 1982)

El Stuttgart Trickfilm International Animated Film Festival (ITFS) nació en abril de 1982, y fue fundado por el cineasta Ulrich Wegenast. Organizado por la asociación Filmund Medienfestival gGmbH (2000), tiene como misión promover contenidos mediáticos de alta calidad. En 1985 se trasladó a Düsseldorf por razones financieras y logísticas, pero la experiencia fue insatisfactoria debido a la falta de integración local y pérdida de identidad del festival. Al siguiente año, 1986, el festival retornó a Stuttgart, donde ha permanece desde entonces. Concebido originalmente como un evento pequeño centrado en cortometrajes de animación artística y experimental, en los 90s se consolidó como un evento clave para la animación europea, incluyendo desde entonces en su programación largometrajes, videojuegos, series y otros formatos innovadores.

Logo 6: Logotipo y mascotas del festival del 2020

El "Trickfilm", como también se le conoce, en alemán significa "película animada", es un evento anual que reúne a expertos y profesionales de la animación en un espacio de intercambio interdisciplinar. Un aspecto destacado son las proyecciones al aire libre en la Schlossplatz de Stuttgart, un espacio central que se convierte en un cine gratuito y accesible para un público diverso. Además, hay que sumar a su organiza-

ción el Animation Production Days (APD)[126], creado en 2007 para la coproducción y financiación de la animación, y la FMX – Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media[127] (1994), conferencias sobre animación, efectos visuales, juegos y medios inmersivos, lo que ofrece una plataforma única para la industria de la animación a nivel mundial. Este evento anualmente reúne a más de 100.000 asistentes, lo que le consolida como espacio clave para la difusión cultural de la actualidad animada europea, promoviendo tanto el desarrollo artístico como el intercambio de ideas en un entorno accesible e inclusivo para la promoción y divulgación de la cultura animada.

En el 2000 el festival experimentó un cambio significativo al reorganizarse y expandirse considerablemente, lo que marcó una transición importante que ayudó a establecer la estructura que actualmente tiene, con una programación más rica y un perfil globalizado, lo que le ha atraído una mayor visibilidad y prestigio internacional. En el 2020 se realizó por primera vez en formato completamente virtual trasladándose a una plataforma online.

Con un enfoque en la animación artística, el festival incluye competencias en categorías como cortometrajes, largometrajes y proyectos interactivos, fomentando la innovación y el desarrollo de nuevos talentos. Incluye exposiciones, talleres, presentaciones, actividades, conferencias, presentaciones y debates, se promueve el análisis crítico de técnicas, estéticas y narrativas en el cine de animación. El ITFS juega un papel crucial en la industria de la animación actual, ya que ofrece una plataforma para cineastas emergentes, y es un referente para el resto de festivales.

Cartel 10: Carteles del Stuttgart Trickfilm International Animated Film Festival (ITFS)

126. https://www.animationproductiondays.de/
127. https://fmx.de/en/home

2.4.

LA DÉCADA DE LOS 90'S.

2.4.1. Anima Mundi Festival Internacional de Animação do Brasil (Brasil, Sudamérica, 1993-2019)

Anima Mundi es el festival de animación más antiguo de América Latina, y, aunque celebró su última edición en 2019, jugó un papel clave en la promoción de la animación de autor internacional en Brasil. Fundado en 1993 por cuatro realizadores de la animación brasileños: Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury y Marcos Magalhães, quienes se propusieron crear un espacio para difundir el arte de la animación en Brasil y para fomentar la producción local, que hasta ese momento contaba con pocas plataformas de exhibición y discusión.

Logo 7: Logotipo del festival Anima Mundi desde sus origenes.

En 1993 tuvo lugar su primera edición, con los años, Anima Mundi expandió sus sedes a otras ciudades de Brasil, llevándose a cabo en Río de Janeiro y São Paulo. A través de sus versiones itinerantes, ha recorrido diversos países promoviendo el contacto entre profesionales, estudiantes y aficionados de la animación. El festival se ha distinguido por impulsar la industria brasileña, creando espacios de formación y capacitación. Entre sus iniciativas destacan talleres y conferencias para jóvenes creadores, así como el Anima Forum, una plataforma de negocios y debates profesionales. También desarrolló proyectos educativos como el Estúdio Aberto, donde el público podía experimentar con diferentes técnicas de animación y aprender sobre los procesos creativos.

Cartel 11: Cartel de la primer Muestra Internacional de Animaçao (1993)

Gracias a su consistente trabajo de curaduría y a la calidad de su programación, Anima Mundi recibió reconocimiento internacional, incluyendo el estatus de festival calificador para los Premios Óscar en la categoría de cortometraje animado. A lo largo de las décadas, sirvió de vitrina para cineastas emergentes y consagrados, convirtiéndose en un punto de encuentro indispensable para la animación mundial.

Anima Mundi tuvo su última edición en 2019. Por lo que hemos podido saber por animadoras/es brasileñas/os se “suspensión temporal” debido a la pérdida del respaldo del patrocinador principal, la petrolera Petrobras, y se redujeron los apoyos a proyectos culturales del gobierno federal de Bolsonaro. Su última edición, aunque el evento salió adelante por la vía del crowdfunding, la pandemia dio un golpe que no ha sido superado del todo. Por lo que sabemos tuvieron dificultades económicas post-pandemia, lo que aumentó los costos logísticos y tuvo repercusión en una menor asistencia presencial[128]. (CRUZ.LM, 2024)

La ausencia de actividades competitivas y el cese de actualizaciones en sus plataformas digitales oficiales del festival desde 2022, que cambiaron el logotipo y dejaron la web en construcción, sugieren un colapso operativo. Hemos sabido que pese a esfuerzos comunitarios por mantener vivo su legado a través de muestras independientes del festival no lo han conseguido.

Los exdirectores, como Marcos Magalhães, han expresado en entrevistas que el festival “no podía continuar bajo las mismas condiciones”. Este caso refleja de nuevo la vulnerabilidad de los eventos culturales en el actual escenario político-económico brasileño (Galvão, 2023).

El 11 de febrero del 2025 el productor de cine de animación brasiñeo Arnaldo Galvao[129] puso un texto en su Facebook hablando sobre Anima Mundi desde sus inicios dónde concluía: Esta experiência, desenvolvida ao longo de 26 anos, é como uma joia polida. Como podemos negligenciar este conhecimento? Que tipo de país somos nós se não preservarmos uma joia destas?[130]

Ilustración 4: Imagen de en contrucción de la web oficcial del festival https://www.animamundi.com.br/

128. https://radixanimacion.com/articulos/figuras-detras-eventos-animacion-iberoamerica/
129 https://www.facebook.com/arnaldo.galvao.7 consultado el 19/05/2025
130 [Trad.a] Esta experiencia, desarrollada a lo largo de 26 años, es como un diamante en bruto. ¿Cómo podemos descuidar este conocimiento? ¿Qué clase de país somos si no conservamos una joya así?

2.4.2. Fantoche International Animation Film Festival (Suiza, Europa Occidental, 1995)

El Festival Internacional de Animación Fantoche Baden (Suiza) está organizado por la asociación sin fines de lucro Verein Fantoche, creada específicamente para gestionar el festival y que estuvo encabezada en sus inicios por Annette Schindler desde su 10ª edición. Fundado en 1995, se celebró hasta 2008 bianualmente, pero a partir del 2009 pasó a ser anual. Además de las proyecciones y desde el 2005, ampliaron la programación para incluir más actividades educativas, videojuegos, talleres y conferencias. La edición del 2020 se vio afectada por la pandemia, obligando al festival a adoptar un formato híbrido.

Como se declaran en su propia web: "Fantoche is Switzerland's biggest and most prestigious cultural event devoted exclusively to animation in all its many facets, in terms of the technology, content and media."[131]

Cartel 12: Carteles de algunas ediciones del Fantoche festival en suiza

Aunque comenzó como un evento centrado exclusivamente en la animación, fue uno de los primeros festivales de animación en Europa en reconocer la convergencia entre la animación y los juegos, dedicando una sección específica para explorar las intersecciones entre estos dos medios.

FANTOCHE
INTERNATIONALES
FESTIVAL FÜR ANIMATIONSFILM

Logo 8: Logotipos del festival Fantoche en suiza.

131. [Trad.a] Fantoche es el evento cultural más grande y prestigioso de Suiza dedicado exclusivamente a la animación en todas sus facetas, tanto en términos de tecnología como de contenidos y medios.

2.5.

LA PRIMERA DÉCADA DEL SIGLO XXI.

2.5.1. Anifilm International Festival of Animated Films (República Checa, Europa Central, 2003

El festival inicial fue el AniFest creado en 2003 (como pone en la página de Unifrance) y fue un festival organizado por el grupo radiofónico Český Rozhlas (1923), emisora nacional de radio de la República Checa, que a su vez fue uno de los primeros servicios radiofónicos creados en Europa. Durante 7 años funcionó bien y se celebraba en la ciudad de Teplice.

Por otro lado, Anifilm International Festival of Animated Films está organizado por Anifilm o.p.s. (organizační veřejnou podporou), que es una organización sin fines de lucro dedicada a la difusión de la animación checa e internacional y se celebra desde 2010 en la ciudad de Třeboň.

Fotografía 16: Imágenes del festival Anifilm

A lo largo de sus más de 20 años de historia (antes de llamarse Anifilm, se llamaba AniFest y se celebraba en Teplice), estos dos festivales han sido los dos únicos festivales internacionales de cine de animación de la República Checa. En una noticia del 2011 encontrada en la web Aktuálně[132] en la que se hace curioso cómo, aun siendo un país con una producción escasa en animación –la República Checa produce apenas dos largometrajes de animación al año y el número de cortometrajes cabe en dos docenas, incluidos ejercicios para estudiantes– ha tenido dos festivales de cine de animación a la vez. También se relata cómo comenzó todo El cisma nació de dos pasos contradictorios del productor de AniFest (2003), Jaromír Hník, y el propietario de la productora Corona, junto con el productor de películas de animación Milan Rychecký, su hijo Tomáš y el director de programación Petr Slavík, con el que fundó el festival hace diez años. (Pavel Mandys, 2011)[133]

Por lo que cuenta esta misma noticia, después de siete años de funcionamiento como AniFest, su director Hník decidió despedir a todo el equipo organizador durante la celebración del festival. Y ya en 2009, estaba trabajando con un nuevo equipo y preparaba otro festival en Teplice, siendo según su director el legítimo sucesor del evento de Třeboň. Al principio, sí que dividieron las proyecciones entre las dos ciudades, a 230 kilómetros de distancia, pero en 2010 sólo se proyectaron en Teplice.

Por otro lado, el antiguo equipo del festival no se quedó de manos cruzadas y reaccionó devolviéndole la animación a Třeboň bajo el nombre de Anifilm (2010). Según la misma noticia, el Ministerio de Cultura checo, asignó una subvención casi cuatro veces mayor que Anifilm (2010) al “segundo” año de AniFest (2003-2010). Además, el presupuesto total de AniFest (2003-2010) fue incomparablemente superior al de Anifilm, pero el nivel de los dos festivales no difirió tanto: Anifest contaba con un número significativamente mayor de títulos proyectados, mientras que Anifilm, tenía mayor calidad en sus proyecciones (se exhibieron 3 de las 5 películas nominadas al Óscar en la categoría de cortometrajes de animación).

Y así fue como, AniFest inició una pelea contra Anifilm con apoyo financiero a sus espaldas; sobre todo, programando el evento a la misma fecha uno del otro (aunque finalmente se cambió a una semana después). Ambos festivales coexistieron durante

132. https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/anifilm-vs-anifest-animatori-si-vybrali-trebon
133. https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/trebonsky-anifilm-vyhral-zasmusily-potapec-v-desti

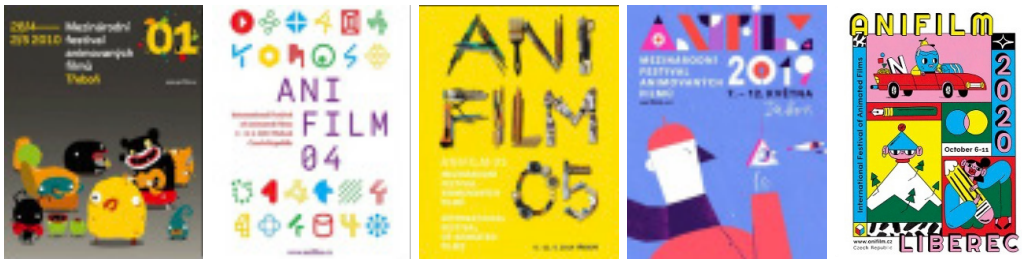
tres años, teniendo un perfil y un enfoque similares, celebrando casi al mismo tiempo el festival y contando ambos con el apoyo en la financiación con fuentes públicas.

Finalmente, la Asociación de Cine de Animación (ASAF) de la República Checa recomendó a los comités de subvenciones y otras instituciones que apoyaran a Anifilm para contribuir a la resolución de esta disputa. “Ya no podemos permitir que el conflicto continúe”, según la conclusión del dictamen de la ASAF, firmado por los productores Martin Vandas, Radim Procházka, Martin Kotík y Aurel Klimt.

En otra noticia otra noticia publicada en el mismo medio por la agencia de noticias ČTK: En la disputa entre dos festivales internacionales de cine de animación en competencia, AniFest en Teplice y Anifilm en Třebon ganó el segundo, ya que la ASAF apoyó definitivamente al espectáculo de Třeboň. “AniFest ha sido un espectáculo privilegiado y pionero durante mucho tiempo [...] Es hora de que el segundo festival [AniFilm], que se ha desarrollado dinámicamente a lo largo de estos tres años, tenga la oportunidad de unificar y estabilizar toda la escena animada” (ASAF, 212)

El productor de Anifilm Tomáš Rychecký acogió con satisfacción la posición de la ASAF: “Estábamos buscando un mediador que se encargará de solucionar este problema.” Según la asociación, el conflicto entre ambos programas era insostenible dado el ahorro en cultura que suponía, pues lo veían como una duplicidad de costes que no alcanzaría por separado una cantidad suficiente para ambas. Además como afirmó la ASAF: “Sucede que la gente los confunde, sobre todo cuando, además, organizan secciones similares”(ídem)

Hasta 2019 el festival se celebró en Třeboňy a partir del 2020, el evento se trasladó a la ciudad de Liberec, una ciudad con mejores infraestructuras y con mayor capacidad para recibir a visitantes internacionales.



Cartel 13: Carteles de las ediciones del festival desde su nacimiento (2003)

2.5.2. Animateka International Animated Film Festival (Eslovenia, Europa Central, 2004)

Con un enfoque en producciones independientes y de autor, este festival organizado por la asociación cultural Društvo 2 Reels, también conocida como Association for Reanimation of Storytelling, es una organización sin fines de lucro de Ljubljana. Fundada en 2007, su misión es promover y cultivar la narración a través del cine de animación, especialmente de Europa Central y del Este, con actividades de educación, distribución, publicaciones, eventos culturales y artísticos en colaboración con diversos socios locales e internacionales.

Cartel 14: Carteles de algunas ediciones del festival Animateka de Ljubljana

Animateka International Animated Film Festival es de los más importantes de Europa Central. Fundado en 2004 en Liubliana (Eslovenia) con un enfoque en la animación independiente y de autor, especialmente de Europa Central y del Este. En 2006, introdujo su competencia principal para cortometrajes de la región consolidando así su identidad regional y en 2010 incluyó secciones dedicadas a la animación experimental y nuevos medios.

Celebró su 10º aniversario en 2013, con una edición especial llena de retrospectivas y destacados invitados internacionales. En 2020, el festival se adaptó a la pandemia con un formato híbrido, combinando eventos presenciales y en línea. Cada diciembre, el público tiene la oportunidad de disfrutar de la rica programación cinematográfica, así como de numerosos eventos como charlas con autores, conferencias, mesas redondas, presentaciones regionales (todo dentro de la plataforma AnimatekaPRO

orientada a la industria), talleres, exposiciones, conciertos y reuniones informales. El objetivo de Animateka es ser un punto central de encuentro de expertos de la región y del mundo, generando colaboraciones y coproducciones.

A lo largo de los años, Animateka ha mantenido su relevancia como uno de los principales festivales de Europa Central más relevantes. En 2023 cumplió su 20º aniversario.

Logotipo 9: Logotipos del festival Animateka

2.5.3. Anim'est International Animation Film Festival (Romania, Europa Oriental, 2006)

Anim'est International Animation Film Festival es el único festival de Rumania dedicado al cine de animación. Nació en el 2006 en Bucarest pero desde el 2011 se celebra en Moldavia y se celebra en otoño. Aunque sus primeras ediciones se enfocaron en el cine europeo, con el tiempo se incluyó una representación internacional más amplia. Durante la pandemia, Anim'est adoptó un formato híbrido con proyecciones online y presenciales limitadas, trasladando sus *Industry Days* a plataformas digitales para *pitches* virtuales, reuniones y talleres, mientras implementaba archivos digitales y programas formativos para apoyar a los animadores, manteniendo así su rol esencial en la industria animada de Europa del Este.

El festival tiene varias secciones competitivas que incluyen: cortometrajes y largometrajes internacionales, competencia rumana, Anim'est Kids y Anim'est Retro es una retrospectiva que suele centrarse en una figura clave de la animación o en un tema específico dentro de la historia de la animación. Además, sus actividades paralelas

son talleres, conferencias y mesas redondas dirigidas tanto a profesionales como a estudiantes de animación.

Cartel 15: Carteles de ediciones anteriores de Anim'est

Anim'est Industry Days es el espacio profesional clave del festival que conecta creadores, productores y distribuidores de animación, enfocándose en proyectos de Europa del Este mediante *pitching sessions* para financiación y coproducciones, talleres con expertos internacionales, reuniones de negocios y análisis de tendencias del sector, impulsando así el talento emergente regional y facilitando su inserción en el mercado internacional animado.

La misión es revitalizar y apoyar el cine de animación rumano para tener un impacto en los premios y la participación de cineastas de animación locales en festivales y eventos de cine internacionales. Además, Anim'est es uno de los festivales que clasifican a los Óscar y su selección siempre es elegida por un jurado internacional.

anim'est
INTERNATIONAL ANIMATION FILM FESTIVAL

Logo 9: Logotipo del festival Anim'est

2.5.4. Animator International Animation Festival Poznań (Polonia, Europa Central,2008)

El Festival Internacional de Cine de Animación Animator en Poznań (Polonia), se estableció en 2008 con motivo del 60 aniversario de la animación polaca. Cada edición reúne aproximadamente 300 producciones animadas, abarcando desde retrospectivas históricas hasta estrenos contemporáneos, junto con incursiones en videojuegos y narrativas de realidad virtual, reflejando así la evolución multidisciplinar del medio.

Desde 2017, el festival ostenta la distinción de ser evento calificador para los Premios Óscar, situándose entre los cinco festivales polacos con esta facultad y como él exclusivo en animación capaz de propulsar al ganador de su Competición Internacional hacia la nominación al Óscar al Mejor Cortometraje Animado. Esta condición subraya su relevancia en el circuito internacional, funcionando como puente entre la creación animada europea y la Academia de Hollywood.

La misión del festival trasciende la mera exhibición, articulándose como plataforma de investigación estética y técnica que examina tanto los fundamentos históricos del género como sus fronteras innovadoras. Su programación, diseñada para públicos especializados y neófitos, establece diálogos entre la animación y otras esferas creativas y científicas, consolidándose como espacio de descubrimiento y reflexión sobre las posibilidades expresivas del cine animado. A través de esta aproximación holística, Animator no solo difunde el arte de la animación, sino que activa procesos de inspiración y educación visual, reafirmando anualmente su papel como nodo cultural indispensable en el panorama cinematográfico europeo.

2.5.5. Animasyros International Animation Festival (Grecia, Europa Meridional, 2008)

El Festival Internacional de Animación Animasyros, celebrado anualmente en la isla griega de Syros, se ha consolidado como uno de los eventos más relevantes del cine animado en el sureste europeo. Fundado en 2008 como iniciativa del Colectivo de Animación Griega, el festival surge con el objetivo de promover la animación independiente y de autor, tanto a nivel local como internacional. Su ubicación en Ermoupoli, la capital de Syros, aporta un entorno cultural único, combinando arquitectura neoclásica con una vibrante escena artística contemporánea.

El programa del festival se estructura en torno a competencias internacionales y nacionales, destacando cortometrajes y largometrajes que exploran narrativas innovadoras y técnicas experimentales. Además de las proyecciones competitivas, Animasyros incluye secciones temáticas, como retrospectivas dedicadas a figuras clave de la animación mundial, así como enfoques en la producción griega emergente. Un aspecto distintivo es su énfasis en la animación como herramienta de expresión artística y social, con ciclos que abordan temas como los derechos humanos, la migración y la identidad cultural.

Como parte de su compromiso educativo, el festival organiza talleres, masterclasses y encuentros profesionales, facilitando el intercambio entre creadores, estudiantes y académicos. Desde 2015, ha ampliado su alcance con el Animasyros Market, un espacio dedicado a la industria que fomenta coproducciones y proyectos en desarrollo. Su influencia trasciende lo cinematográfico, integrando exposiciones de arte, instalaciones interactivas y performances que exploran la convergencia entre animación y otras disciplinas creativas.

Reconocido por su programación audaz y su ambiente colaborativo, Animasyros atrae anualmente a miles de visitantes, entre ellos cineastas, distribuidores y festivaleros. Su crecimiento refleja el aumento del interés por la animación independiente en Grecia y su capacidad para conectar con corrientes globales, posicionándose como un referente en la escena mediterránea y europea del cine animado.

"Durante muchos años, nunca ha ocurrido nada tan dramático en ningún otro arte que no sea la animación."

2.6.

LA DÉCADA DE LOS 2010'S.

2.6.1. StopTrik International Stopmotion Festival (Polonia, Europa Central, 2010)

El festival internacional de animación stop motion StopTrik, nació en 2011 y se celebra en dos países europeos diferentes, Eslovenia (Maribor) y Polonia (Łódź). Se trata de un festival de animación centrado en el stop motion y que tiene varios eventos adicionales inspiradores y talleres profesionales de creación de los films. Como asevera su web:

> *StopTrik vibe tears down the "red carpet" barriers – the audiences, guest filmmakers, and the organizers spend time together watching films, discussing traditions and new trends of animation, creating new works, and partying at the end of the day.* [134]

Este festival tiene la particularidad de que los espectadores se posicionan en el papel de los jurados que deciden sobre los premios principales del festival. Para ello seleccionan entre estás secciones: Sección internacional – dónde se ven los mejores logros contemporáneos de la producción profesional, estudiantil e independiente en el campo del uso tradicional de las técnicas de stop motion (marionetas, plastilina, animación de objetos, materiales sueltos, pixilación, cut out o recortes, etc.) – Sección Borderlands – que es una sección con enfoque experimental hacia el stop motion y enfatiza las posibilidades ilimitadas de combinarlo con otros medios y técnicas de animación en la expresión cinematográfica (acción en vivo incluida). Desde el 2022 tienen una sección dentro de lo que llaman StopTrik IFF, que son programas competitivos que involucran a los niños en los procesos de discusión y evaluación de

134. [Trad.A] El ambiente de StopTrik derriba las barreras de la «alfombra roja»: el público, los cineastas invitados y los organizadores pasan tiempo juntos viendo películas, debatiendo sobre las tradiciones y las nuevas tendencias de la animación, creando nuevas obras y saliendo de fiesta al final del día. https://www.stoptrik.com/about

las cualidades estéticas y humanísticas de las películas. Cada año en el StopTrik IFF pone el acento en la recepción crítica del arte cinematográfico, planteando retrospectivas temáticas especiales para discutir por un tema específico relacionado con los problemas de la cultura, la sociedad y la política; mesas redondas, exposiciones, performances, etc. En las ediciones anteriores se plantearon cuestiones sobre el cine de animación de los países latinoamericanos, el feminismo y la animación, la animación rebelde y el cine de propaganda, así como la narración mitológica.

2.6.2. Anibar International Animation Festival - Anibar (Kosovo, Europa del Sur, 2010)

Anibar es uno de los festivales de animación más interesantes del sureste europeo que tiene su sede en Peja (Kosovo) y es conocido por su enfoque en la animación con un propósito social y educativo. Anibar fue fundado oficialmente en el año 2000 en Peja:

Logotipo 10: Logotipo del festival polaco StopTrik International

> *Anibar was founded unofficially in the mid-2000s by a group of teenagers who were no more than 15 years old. "We were trying to make our own animated films," festival co-founder Vullnet Sanaja dijó: "[We were] writing up stories and drawing storyboards, trying to set up scenes and doing some stop motion clay animation, however, we were never able to finish any of our films. We realized we need more people and more skills to finish a film, and a festival looked like the place to have them both."* [135]

135 [Trad.a] Anibar fue fundado de manera no oficial a mediados de la década de 2000 por un grupo de adolescentes que no tenían más de 15 años. "Estábamos tratando de hacer nuestras propias películas animadas", dijo Vullnet Sanaja, cofundador del festival. "[Estábamos] escribiendo historias y dibujando guiones gráficos, tratando de montar escenas y haciendo algo de animación stop motion con arcilla, sin embargo, nunca pudimos terminar ninguna de nuestras películas. Nos dimos cuenta de que necesitábamos más personas y más habilidades para terminar una película, y un festival parecía el lugar para tener ambas cosas".

Aún que, no fue hasta el 2010 que sus jóvenes creadores para ese entonces, cumplieron la mayoría de edad y crearon una asociación sin ánimo de lucro llamada Anibar NGO. Así fue como nació esta iniciativa juvenil con la intención de proporcionar un espacio para la expresión artística y el diálogo social en un contexto de postconflicto armado (teniendo en cuenta que la guerra de Kosovo acabó en 1999), apoyándose en el cine de animación como herramienta de cambio social, transformación y reflexión. Nació como una respuesta al contexto sociocultural de la región, buscando ofrecer un espacio donde la animación sirviera como medio de expresión para abordar temas importantes.

Anibar es un festival diferente a cualquier otro, como declaró Amid Amidi en el artículo "Kosovo's Anibar Is An Animation Festival Unlike Any Other"[136], de la revista Cartoon Brew, por eso se ha consolidado como uno de los festivales de animación más importantes de los Balcanes, destacando no solo por la calidad de su programación, sino también por su compromiso con temas sociales y ambientales, así como por la participación activa de la comunidad local.

Organizado por jóvenes locales, como Petrit Gora (responsable de la selección), Rron Bajri, Vullnet Sanaja (director) y Rozafa Imami en 2017, se convirtió en un festival que atrae a invitados importantes de toda Europa, así como de Asía, y América del Norte. Además, el festival se hizo cargo del único cine de la ciudad durante 15 años, el Kinema Jusuf Gervalla, que cerró después de la guerra y permaneció inactivo durante más de una década. Según su actual director, Vullnet Sanaja: "The idea is through the festival to help engage as many people to start caring for the commons: the public spaces and buildings".[137]

En 2019, se celebró su décima edición del festival, poniendo en valor una década de contribuciones significativas al campo de la animación y Arba Hatashi , fue nombrada directora del festival, quien ha estado involucrada con el festival desde una edad temprana, siendo una persona clave en la expansión y profesionalización del evento. Como exponen sus creadores comentan sobre el festival:

136 [Trad.a] El festival de animación Anibar de Kosovo es diferente a cualquier otro. https://www.cartoonbrew.com/festivals/kosovos-anibar-animation-festival-unlike-152850.html

137 [Trad.a] "La idea es, a través del festival, ayudar a que la mayor cantidad posible de personas comienzan a cuidar los bienes comunes: los espacios y edificios públicos"

> *Our festival is a sanctuary for radical imagination, where the status quo is challenged, and new progressive ideas are supported. […]Thus, Anibar will keep embracing its vision of confronting dogmatic mentalities while making way for inclusion and diversity*[138]*. (Web Zippy Frames, 2024)*

Durante la pandemia el festival pasó a ser online y en 2021 se adaptó a las circunstancias ofreciendo una mezcla de eventos presenciales y virtuales. El festival se suele celebrar en el mes de Julio y se centra en fomentar la creatividad y la discusión social a través de talleres, proyecciones y debates, con un propósito social y educativo. Suele durar una semana, pero además, el festival cuenta con un equipo más amplio de jóvenes profesionales y colaboradores que gestionan la programación, eventos y talleres educativos durante el año.

Fotografía 17: Imagen de los espacios ocupados por el festival de Anibar (Kosovo)

2.6.3. Chilemonos Festival Internacional de Animación (Chile, Sudamérica, 2012)

Este festival Chilemonos surge en abril del 2012 en el Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM), de Santiago de Chile, ante la necesidad de revitalizar la animación chilena, que se encontraba relegada en la programación infantil y con escasas iniciativas de largometrajes. Como relatan en su página web: El impulso definitivo llegó tras la participación de su director, Erwin "Wilo" Gómez, en el Havana Film Festival en 2010, donde la recepción positiva de la animación chilena motivó la creación de un evento propio para el país. Y así es como nació Fundación Chilemonos, con el objetivo de posicionar la animación como protagonista cultural, alcanzar estándares internacionales, formar nuevos talentos, fomentar alianzas y fortalecer la identidad nacional en el ámbito animado.

138 [Trad.a] Nuestro festival es un santuario para la imaginación radical, donde se desafía el statu quo y se apoyan nuevas ideas progresistas. […]De este modo, Anibar seguirá abrazando su visión de confrontar las mentalidades dogmáticas y, al mismo tiempo, abrir camino a la inclusión y la diversidad. https://www.zippyframes.com/festivals/anibar-festival-2024-theme-smash-the-patriarchy

Ilustración 5: Recopilación de carteles de sus 10 primero años del 2012 al 2021

Desde su fundación, Chilemonos ha tenido sus objetivos claros: visibilizar la animación en la agenda cultural nacional, contribuir a la profesionalización de la industria, potenciar la formación de nuevos talentos y estrechar lazos comerciales y artísticos a nivel latinoamericano y global. La competencia de las selecciones está constituida por 6 categorías: Largometrajes Animados Latinoamericanos, Cortometrajes Animados Internacionales, Cortometrajes Animados Latinoamericanos, Cortometrajes de Escuelas Internacionales, Cortometrajes de Escuelas Latinoamericanas y Series Latinoamericana.

La fundación Chilemonos con el Festival Internacional de Animación Chilemonos y sus iniciativas paralelas como el Mercado MAI!, el cineclub de animación Monoclub, exposiciones y publicaciones (Solomonos), han promovido la animación mediante líneas de acción cultural, industrial, formativa, investigativa y de difusión. Chilemonos ha transformado la animación latinoamericana, integrándose al circuito global y po-

niéndola en el punto de mira ya que su grandeza está avalada por la academia estadounidense siendo el único festival de animación en latinoamérica en ser calificador para los premios Óscar en las categorías de Cortometrajes latinos e Internacionales. Una situación que garantiza la presencia de al menos una obra iberoamericana en los Premios de la Academia.

Durante la pandemia, la Fundación optó por volcar gran parte de su programación al formato virtual, lo que incluyó la transmisión en línea de competencias, charlas magistrales, talleres y encuentros profesionales. A pesar de la complejidad del momento, el tradicional espacio de networking e intercambio de proyectos —el MAI! Mercado Animación Industria— también se llevó a cabo en modalidad remota, con espacios de networking y rondas de negocio para que estudios, directores y animadores pudieran intercambiar ideas y concretar proyectos.

Margarita Cid, directora de MAI!, asegura que uno de los principales desafíos de realizar esta versión online fue "generar un formato interesante, atractivo y eficiente para poder permitir responder a los objetivos que tiene MAI!"[139]. (CID,2024)

2.6.4. Kaboom Animation Festival (HAFF + KLIK) (Países Bajos, Europa Occidental, 2019)

A pesar de tratarse de un festival joven, creado en 2019, Kaboom ha sido incluido en el estudio al ser resultado de la unión de dos grandes festivales históricos de los Países Bajos: El HAFF - Holland Animation Film Festival (1985) celebrado en Utrecht y KLIK Festival de Animación de Ámsterdam (2007).

El Holland Animation Film Festival (HAFF), desde su 13ª edición en 2009, se celebró anualmente hasta su cancelación en 2018. Organizado por la fundación Stichting Holland (Utrecht). El festival presentaba competiciones internacionales de largometrajes y cortometrajes de animación (en las categorías narrativa y no narrativa), pero también competiciones de estudiantes y animación holandesa. El premio del público era sólo para producciones holandesas: cortometrajes, películas para estudiantes, películas para televisión y películas de encargo. En una entrevista realizada a su director Gerben Schermer para la revista de investigación Con A de Animación en 2015 se comenta que el festival "apuesta por la animación como una forma de arte

139 https://acceso.prochile.cl/noticia/chilemonos-liderara-la-mayor-mesa-de-negocios-de-animacion-en-latinoamerica-con-mai/

independiente, y trata de rescatar las propuestas más variadas en su programación". (ÁLVAREZ 2015:70)

El Dutch Film Fund y el Ayuntamiento de Utrecht aportaban conjuntamente un tercio del presupuesto del festival, y este último, exigió una profesionalización por parte de la organización en materia empresarial, lo que llevó a su cancelación de la edición del 2018. Como comentó Sidney Smeets, antiguo miembro de la junta directiva del festival declaró en la revista Screen Daily en febrero del 2018: "It's utterly self-evident that funders pose demands on the way a festival is organised business-wise, and that we as a board were responsible for releasing a festival that lives up to those justified demands." [140]

Cartel 15: Carteles del Holland Animation Film Festival (HAFF) y de KLIK Festival de Animación de Amsterdam

Tras este inconveniente, se congelaron los fondos a la espera de la reorganización necesaria, pero poco a poco se entrevió una viable cooperación con el Festival de Animación de Ámsterdam KLIK con el que siempre habían tenido muy buena relación desde su nacimiento. Por otro lado, KLIK Amsterdam Animation Festival, que tiene su origen en el Festival Multimedia KLIT! de Flandes (2004-2005) y que era organizado por estudiantes de la academia de animación de la Real Academia de Bellas Artes en Gante en Bélgica, tenía como objetivo brindar al público general acceso a sus propias obras como a las de otras disciplinas. Por eso en 2007 se organizó por primera vez el KLIT! y en 2008, se cambió el nombre a 'KLIK!'. En su 10 aniversario en 2016, la organización eliminó el signo de exclamación, cambiando el nombre a simplemente 'KLIK'. KLIK tenía reputación de tener una programación peculiar y ecléctica, y parece que

140 [Trad.a] Es totalmente evidente que los financiadores plantean exigencias a la forma en que se organiza un festival desde el punto de vista empresarial, y que nosotros, como junta directiva, éramos responsables de realizar un festival que estuviera a la altura de esas exigencias justificadas.

ese espíritu no cambiará. En una publicación de Facebook, uno de los curadores de KLIK (y colaborador de Cartoon Brew) Tünde Vollenbroek escribió: "The name is new, but rest assured it'll be the same old fun in Amsterdam!"[141] Este festival, organizado por la Fundación KLIK (Ámsterdam), fomenta la reflexión sobre importantes cuestiones sociales que tratadas con la animación hacían más fácil difundir temáticas variadas y los conocimientos a una audiencia más amplia. A través de actividades innovadoras, se busca hacer la animación más accesible y contribuir a su reconocimiento como una forma de arte totalmente innovadora. Como se declaran en la plataforma de difusión de cortometrajes Festagent, que es como el Festhome español:

KLIK! aims to show that animation is much more than the simplistic or childish medium that high-brow culture purports it to be. Animation is more than film, it is a unique art form with its own visual grammar and endless possibilities and purposes. KLIK! strives to stimulate the Dutch animation sector and provide it with an international showcase.[142]

El festival se llamó "KLIKxHAFF"[143], título que le pusieron provisionalmente, hasta que explotó la bomba trayendo consigo el *Kaboom Animation Festival* en julio de 2019. Ambos proyectos se dieron cuenta de que sus diferencias podrían unirlos y acabaron integrando la animación experimental y artística del HAFF con el enfoque más amplio y popular de KLIK.

Logo 11: Logotipos de ambos festivales.

141. [Trad.a] "El nombre es nuevo, pero ten por seguro que será la misma diversión de siempre en Ámsterdam". Fuente: https://www.cartoonbrew.com/festivals/the-netherlands-klik-and-haff-festival-merge-to-form-kaboom-animation-festival-176714.html

142 [Trad.a] KLIK! pretende demostrar que la animación es mucho más que el medio simplista o infantil que la cultura culta pretende que sea. La animación es más que cine, es una forma de arte única con su propia gramática visual y un sinfín de posibilidades y propósitos. KLIK! pretende estimular el sector de la animación holandesa y ofrecerle un escaparate internacional.

Fuente: https://festagent.com/en/festivals/klik_fest

143 https://www.skwigly.co.uk/klikxhaff-festival-dutch-festivals-join-forces-and-open-for-submissions/

Fotografía 18: De izquierda a derecha: Bram Kranendonk, director general de KLIK, Aneta Ozorek, directora artística de KLIK y Peter Lindhout, director interino de HAFF. Foto: Coco Olankule. Fuente: https://www.cartoonbrew.com/

El *Kaboom Animation Festival* tuvo su primera edición en el año 2020, y la segunda, fueron en formato híbrido, combinando proyecciones en línea y actividades presenciales limitadas en Ámsterdam y Utrecht. Utilizaron plataformas como Vimeo y un sitio web interactivo para la transmisión de películas y charlas. Organizado por la Fundación Kaboom Animation Festival busca ser un punto de encuentro para la industria de la animación en los Países Bajos. Este festival es ahora un evento anual que se define como "el hijo ilegítimo" de los dos festivales anteriores. La edición de 2025 ha sido la 6ª edición y las proyecciones han sido tanto físicamente como en línea, geobloqueadas únicamente para los Países Bajos.integrando la animación experimental y artística del HAFF con el enfoque más amplio y popular de KLIK.

Imagen 6: Así anunciaban en la web su inicio en 2019. Fuente https://www.kaboomfestival.nl

El Kaboom Animation Festival tuvo su primera edición en el año 2020, y la segunda, fueron en formato híbrido, combinando proyecciones en línea y actividades presenciales limitadas en Ámsterdam y Utrecht. Utilizaron plataformas como Vimeo y un sitio web interactivo para la transmisión de películas y charlas. Organizado por la Fundación Kaboom Animation Festival busca ser un punto de encuentro para la industria de la animación en los Países Bajos. Este festival es ahora un evento anual que se define como "el hijo ilegítimo" de los dos festivales anteriores. La edición de 2025 ha sido la 6ª edición y las proyecciones han sido tanto físicamente como en línea, geobloqueadas únicamente para los Países Bajos.

Todos estos festivales han sido relevantes para esta asociación internacional que los ha apoyado colateralmente de un modo u otro. Los festivales surgidos en el 2020 están vinculados a este proyecto en una sección porque apenas incipientes. En todo caso solo hay dos casos, uno del que ya hemos hablado anteriormente, Hiroshima Animation Season (2022) surgido a raíz de la clausura forzada del Hiroshima International Animation Festival que sí estaba vinculado a ASIFA. Y por otro lado el nacimiento de Anibia Festival de Animación de Bogotá (2023) que sí está vinculado al «chapter» de ASIFA Colombia.

A continuación vamos a analizar las conclusiones de este apartado para esclarecer los hechos relevantes respecto a estos festivales analizados.

2.7.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO 2 DE LOS HITOS Y EVOLUCIÓN DE LOS FESTIVALES DE ANIMACIÓN INTERNACIONALES.

La institucionalización del cine de animación como disciplina artística se consolidó a través de la creación de ASIFA (1960) durante el Festival de Annecy, estableciendo un marco global para su desarrollo teórico y profesional de este arte. Su afiliación a la UNESCO (1966) le permitió influir en políticas culturales globales, trascendiendo su función inicial para convertirse en un agente diplomático durante la Guerra Fría, facilitando los intercambios culturales entre los bloques. Con 5,500 miembros actualmente en 25 países, su estructura por capítulos (como ASIFA Hollywood o ASIFA China) evidencia el alcance global de esta organización, aunque con presencia desigual en algunas partes del mundo. Los festivales fundacionales articularon un modelo esencial para su sostenibilidad, ya que combinaba exhibición artística, reflexión académica y desarrollo industrial, sentando las bases de lo que serían los festivales de animación internacionales.

Una de las primeras conclusiones que podemos sacar es que, el origen de la mayoría de los festivales está basado en tejido asociativo. Por este motivo a nivel internacional la asociación ASIFA jugó un papel fundamental como eje vertebrador que marcó al resto de festivales internacionales hasta el momento.

De acuerdo a los datos extraídos del análisis de los festivales internacionales seleccionados por las plataformas de distribución más comunes y el conocimiento de la investigadora hemos realizado un rastreo de un total de 113 entidades organizadoras de festivales. Según su naturaleza jurídica los hemos clasificado:

TIPO	CANTIDAD	%
Asociaciones	56	50,00%
Universidades	9	8,04%
Instituciones	14	12,50%
Fundaciones	4	3,57%
Empresas	16	14,29%
Independientes	13	11,61%
TOTAL	**122**	**100,00%**

Tabla 7: Tabla propia

Teniendo en cuenta que de la selección de 112 desde su origen se han extinguido 18 certámenes (16 para ser exactos, ya que HAFF- Holland Animation Film Festival y KLIK! Amsterdam Animation Festival se unieron en KABOOM Animation Festival) lo que representa el 16% de desaparición. Además, basándonos en los datos de su naturaleza jurídica es relevante que las asociaciones constituyen el tipo de entidad más numeroso, con 55 casos, siendo este formato el que constituye un 50% del total. A pesar de ser los que mayor porcentaje (44%) de desaparición han tenido desde los años 60's.

Le siguen en frecuencia las empresas representando un 14,29% (16 casos), las instituciones gubernamentales que con un 12,50% (14 casos) y las entidades independientes con 11,61% (13 casos). Otras organizaciones significativas que promueven estos eventos son las universidades, representando solo un 8% del total (9 casos) y

otro formato que intuimos que podría funcionar bien por su estabilidad es el de las fundaciones, que sólo representan 3,57% del total (6 casos).

También señalar que 6 años después del inicio del festival de Annecy, en 1966, se crea el primer mercado internacional de MIFA, lo que nos remite a la necesidad de la comunidad animada de hacer networking y generar nuevas sinergias colaborativas para la continuidad. En 2006, pasaron 40 años después del inicio del festival hasta que se crea la actual asociación CINTIA. Entidad que impulsa la industria de la animación y las industrias creativas en Annecy, a través de eventos como el festival, programas de formación y apoyo a empresas locales. Pero es importante resaltar que de los 6 «Festivales ASIFA» pioneros, que podríamos considerar dentro de los de Clase A de la animación al estilo FIAPF, actualmente quedan 4 en activo –Festival International du Film d'Animation d'Annecy (Francia, 1960), Animafest Zagreb (Croacia, 1972), Ottawa International Animation Festival (OIAF, 1976) y Cinanima (Portugal, 1976)–, habiendo desaparecido un tercio del total. En Asia, certámenes tan emblemáticos como Hiroshima International Animation Festival (Japón, 1985-2021), que nació bajo el lema "Amor y Paz", y el festival coreano SICAF (Corea del Sur, 1995-2021) ambos referentes de la animación internacional desaparecieron después de la crisis sanitaria del 2020. Algo parecido que asoló los festivales especializados en animación en España como veremos en el próximo capítulo.

En la década de los 80's y 90,s Europa albergó festivales muy relevantes históricamente como es el festival de Varna –World Festival of Animated Film (Bulgaria, 1979)– que permitió el intercambio cultural durante la Guerra Fría, hecho importante para ASIFA y sus objetivos iniciales. O el caso del festival de ITFS Stuttgart Trickfilm Festival (Alemania, 1982) por su constancia en la industria, y como epicentro de las nuevas generaciones para generar industria.

Haciendo un análisis diacrónico de la situación, se revelan patrones críticos en la sostenibilidad de estos eventos. Festivales emblemáticos como Hiroshima (1985-2021) o AnimaMundi (1993-2019) sucumbieron a factores externos –cambios políticos y recortes presupuestarios–, evidenciando la vulnerabilidad de los modelos dependientes a los apoyos institucionales.

La última década del 20210's, se evidencia una bifurcación en las estrategias de estos festivales: por un lado, (1) se han creado mega eventos como Annecy consolidan

su hegemonía mediante sinergias sobre todo industriales (MIFA); por otro, (2) se han creado festivales emergentes –Anibar (2010) o StopTrik (2011)-- que reivindican nichos específicos de la animación social y la especialización de técnicas (stop-motion) mediante modelos participativos. Esta profesionalización –visible en mercados paralelos (Anim'est Industry Days o TAC-Television Animation Conference), en eventos académicos (Scanner Symposium for Contemporary Animation Studies), y programas de formación (FORManimada o FMX-Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media)– contrasta con las tensiones no resueltas de la centralización, la dependencia financiera de las instituciones y la marginalización de producciones no occidentales. Estos factores configuran un panorama complejo donde los festivales deben negociar constantemente entre autonomía artística y exigencias del mercado globalizado. Respecto al resto de festivales han habido hechos relevantes como: la fusión de los festivales holandeses (Holland Animation Film Festival (HAFF) y KLIK! Amsterdam Animation Festival) para crear el Kaboom Animation Festival (2020). Siendo esta una manera de perpetuar ambos festivales, siento una muy buena muestra del apoyo en red que deben de fomentar estas entidades para sobrevivir en el sector. Y por otro lado, el caso de Chilemonos (Chile, 2012), que se ha constituido como el festival latinoamericano, vinculado en algún momento a ASIFA, que califica a los Óscar y actualmente todavía sigue activo.

El análisis cuantitativo realizado revela datos significativos sobre la vitalidad del circuito internacional de festivales de animación. De un total de 115 eventos registrados –rastreados a través de sus webs y plataformas de exhibición como FilmFreeway–, se constata que un 84,20% permanecen activos alrededor del mundo (96 festivales) frente a un 16,80% (19 festivales) que han cesado su actividad (a excepción de la unión de Kaboom Festival y el nuevo festival de Hiroshima Animation Season). Estas cifras adquieren especial relevancia al considerar las múltiples crisis globales –económicas, sanitarias, políticas– que han afectado al sector cultural en las últimas décadas, y a pesar de que su continuidad depende, muchas veces, de factores políticos y económicos. Además deja constancia de la diversidad de estos eventos y la consagración de la animación como arte e industria a nivel global.

A continuación expondremos una tabla de los festivales internacionales analizados en comparativa con los que vamos a analizar españoles en el capítulo 3.

Tabla comparativa de décadas de los festivales internacionales y nacionales

DECADA	INTERNACIONALES	ACTIVO	ESPAÑA	ACTIVO
1960	ANNECY_Francia	X		
	ANIMAFEST_Croacia	X		
1970	OIAF_Canadá	X		
	CINANIMA_Portugal	X		
	WFAF_Bulgaria	X		
1980	ANIMA – Bélgica	X		
	ITFS_Alemania	X		
	HIROSHIMA_Japón			
	HAFF - Holland			
1990	SICAF_Corea del sur		ANIMATERUEL_Aragón	
	ANIMA MUNDI- Brasil		ANIMAC_Cataluña	X
	FANTOCHE_Suiza			
2000	ANIFILM/ANIFEST_ Rep.Checa	X	ANIMADRID_ Madrid	
	ANIMATEKA_ Eslovenia	X	FICV_ Valencia	
	ANIM'EST_Rumania	X	ANIMABASAURI_País Vasco	
	KLIK! Holanda		ANIMACOR_Córdoba	
	ANIMATOR_Polonia	X	ANIMAINZÓN_Aragón	
	ANIMASYROS_Grecia	X	ANIMAYO_Canarias	X
	HAFF_Holanda		ANIMADEBA_Pais vasco	
			NONSTOP_Cataluña	
			3DWIRE_Castilla y León	
2010	ANIBAR_Kosovo		ANI_MAR_Valencia	
	STOP TRICK_Polonia	X	ESNE Feelmotion Festival_Madrid	
	CHILEMENOS_Chile	X	PRIME THE ANIMATION!_Valencia	X
			ANIMALADA_Sevilla	
			STOP MOTION-Cataluña	
			ANIMACCIÓN_Galicia	X
			ANIMAKON_País Vasco	
			CORTOONS_Valencia	X
			ANIMARIO_Madrid	X
2020	KABOOM_ Holland	X	WEIRD Market & WFEST_Valencia	X
	HIROSHIMA_Japón	X	ANIMALCOI_Alicante	X
			FPS FEST_Extremadura	X
			ÀNIMA JOVE_Cataluña	X
			IMAXINARIA_Galicia	X
%	18/24 vivos el 75%	25%	11/24 vivos el 46%	54%

Tabla 8: Tabla propia

3.

MAPEO DE LOS FESTIVALES DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA

hitos y transformaciones

Este estudio examina críticamente los hitos históricos que han configurado el desarrollo de la animación española, evaluando su impacto en tres dimensiones fundamentales: la estructura industrial, la práctica creativa de los realizadores y la recepción por parte de las audiencias. Mediante un análisis comparativo de los diversos formatos y manifestaciones que han caracterizado su producción, se pretende ampliar la comprensión sobre su evolución estética y técnica, así como sobre su potencial futuro dentro del panorama audiovisual contemporáneo.

Basándonos en el listado de festivales de animación proporcionados en el Capítulo 10 de la tesis de la doctora Adriana Navarro (2020) hemos hecho una limpieza lo más exhaustiva posible, sin poder eliminar algunos esenciales, que a pesar de no denominarse "festivales" exhaustivamente, ni tener la competencia ni formato únicamente de exhibición, consideramos que deben de estar en este listado y posteriormente los nombraremos en la clasificación propuesta. La intención es comprender porque forman parte de ese imaginario colectivo que los incluye. Pero que por su relevancia en el campo deben de formar parte de este listado.

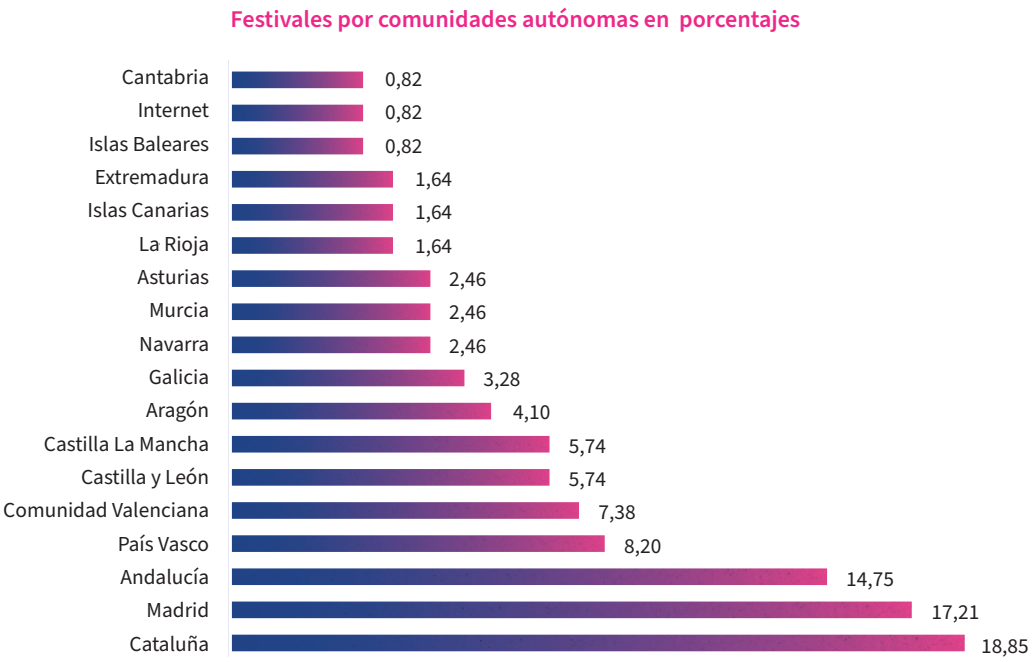


Gráfico 4: Festivales por comunidades autónomas dado en porcentajes. Fuente: Martín, Montserrat Jurado. "El germen del cine más amateur: festivales de cine de educación." Nuevas realidades en la comunicación audiovisual. Tecnos, 2018.

En un estudio realizado por Martínez Barnuevo en 2003, entrevistó al realizador y escritor de animación murciano José María Candel, que comenzó a animar cortometrajes en 1973, a lo que respondió respecto a los festivales dedicados solo a la animación: Si es que no hay, es que prácticamente han desaparecido. (MARTÍNEZ BARNUEVO citado por NAVARRO, 2020: 610).

En esta sección de festivales de cine de animación a nivel nacional, se analizarán cronológicamente, atendiendo fundamentalmente a su organización y desaparición del panorama actual de los festivales de animación en España. El análisis se complementará con una tabla detallada y un gráfico de la línea temporal de la que hablamos que visualizará el ciclo de vida de estos certámenes.

"Notable vulnerabilidad en los modelos de gestión predominantes, particularmente de entidades públicas y asociativas"

a és, tota la seua vida, un a

3.1.

LA GÉNESIS DE LOS FESTIVALES PIONEROS DE LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA.

El panorama de festivales de cine de animación en España, muestra una clara dicotomía entre eventos especializados y generalistas. Por un lado, encontramos certámenes dedicados exclusivamente a la animación como Animac (1996), el más longevo de nuestro país, y Animadrid (2000-2011), ambos hitos históricos. Por otro lado, existen festivales generalistas que incluyen secciones competitivas de animación como categoría secundaria, como hemos podido analizar al principio del capítulo. Esta división refleja la escasez de recursos y reconocimiento institucional para el medio animado, perpetuando su estatus periférico en el hábitat cultural español.

La producción de animación en España enfrenta importantes retos estructurales, particularmente en el ámbito del largometraje. Esta situación quedó patente en los Premios Goya 2021, correspondientes al año anterior 2020[144], donde solo compitió un largometraje en la categoría de largo de animación. Como respuesta crítica, surgieron producciones como *Gora Automatikoa* (2021)[145], que cuestionaban esta marginalización a través de la parodia. Este contexto explica por qué la animación española se concentra mayoritariamente en el formato del cortometraje, que se ha convertido

144. https://www.premiosgoya.com/pelicula/la-gallina-turuleca
145. https://www.premiosgoya.com/pelicula/gora-automatikoa/

en el principal vehículo de expresión para los creadores nacionales del cine de animación.

Los festivales especializados han creado un espacio particular para el cortometraje animado, al que se atribuyen características paradójicas: “pequeño pero interesante, pobre pero creativo, con espacio [propio] pero no competitivo” (ZINEBI 54, 2012). Esta conceptualización, como analiza Navarro, construye una identidad tutelada que, si bien valora la creatividad del formato, lo mantiene en un circuito marginal y limita sus posibilidades de desarrollo profesional. El cortometraje ocupa un lugar paralelo y diferenciado. Se ensalzan de este modo sus diferencias económicas con respecto a otras producciones. (NAVARRO, 2020: 411)

El investigador De la Rosa, señala también que el cortometraje de creación, aquel que viene del cine de subformatos y del videoarte, no ha alcanzado el estatus que tienen otro tipo de campos del arte, como la pintura o la fotografía. Esto conlleva a que el cortometraje de animación no pertenezca ni al mundo del cine ni al mundo del arte. El cortometraje animado sufre así una doble exclusión: no alcanza pleno reconocimiento ni como cine ni como expresión artística autónoma (ÁLVAREZ, 2011:45), y por lo tanto las administraciones que tienen en su mano apoyarlo, lo incluyen en los mismos parámetros que utilizan para el cine industrial, y a su vez le son vedados los circuitos habituales para la difusión del arte. Por ello, vemos importante hacer una distinción especial, que relativice los conceptos y que consiga universalizar la animación como disciplina y no cómo género.

El contexto expuesto, evidencia tres aspectos esenciales: (1) La ausencia total de festivales dedicados al largometraje animado exclusivamente, (2) la inadecuación de los mecanismos de apoyo institucional, que aplican parámetros cinematográficos industriales a una producción esencialmente artesanal y (3) la exclusión de los circuitos artísticos convencionales, que no reconocen el valor estético del medio animado. Los festivales especializados emergen así como espacios vitales para la visibilización y desarrollo de la animación española contemporánea, en un contexto que sigue sin ofrecer canales adecuados para su pleno reconocimiento artístico e industrial.

Animac (1996) es la muestra que más años tiene actualmente a nivel nacional. A pesar de que existió Animadrid (2000-2011) que fue un gran hito internacional en la historia de los festivales de cine de animación en España.

NAME	EST.	CITY	TYPE
Animac - Catalunya International Animation Film Festival	1996	Lleida	Special interest
Festival de Cine de Sitges	1967	Sitges	Special interest
Gijón International Film Festival	1963	Gijón	International
Las Palmas de Gran Canaria International Film Festival	2000	P. de GC	International
Málaga Spanish Film Festival	1998	Málaga	Spanish
Marbella Film Festival	2006	Marbella	International
San Sebastián International Film Festival	1953	S. Sebastián	International
Seminci	1956	Valladolid	International

Tabla 9. Tabla de festivales de animación. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_film_festivals_in_Europe#Spain

Esta tabla fue la primera que encontré buscando un "festival" referido a los festivales de animación de España. Lo que es un síntoma de la escasez de recursos y referentes de estos certámenes, refleja un agujero negro específicamente respecto al cine de animación. Por ello, es relevante ver el formato cinematográfico son los que participan en estos eventos, pues como venimos observando, la mayoría de la producción animada en España es de formato breve.

La mayoría de los festivales de cine que vemos en la [Tabla 1] son lo que se denomina festivales generalistas. ¿Esto qué significa? Que un festival sea generalista equivale a que pueden participar en él cualquier tipo de film que esté dentro de la tipología cinematográfica común: acción real o ficción, documental o animación. En cambio, existen otros festivales que se denominan específicos que son los que solo admiten un tipo de películas, solo admiten animación, documentales o ficción.

> *También es importante saber que los festivales son entes vivos, que van mutando en el tiempo y en la forma, ya que ninguna edición es idéntica a la siguiente y sus estrategias se ven modificadas por varios intereses. "Desde la organización se plantean cambios casi constantes, y en algunos casos, (…) los eventos van transformándose, pasando de muestra a festival, de largos a cortos, etc."(LÓPEZ, 2015:1)*

Los festivales de animación constituyen espacios especializados que destacan la producción audiovisual de corta duración, abriendo un amplio espectro de posibilidades creativas. Esta diversidad ha llevado a una creciente segmentación de dichos eventos, los cuales se organizan en función de criterios específicos, ya sea por técnicas de animación —como *stop-motion*, 2D o 3D— o por su duración —cortometrajes o largometrajes—.

Además, es relevante señalar que, incluso dentro de una misma disciplina animada, es posible identificar subdivisiones técnicas, lo que refleja la especialización de ciertos festivales que restringen su convocatoria a un único método de producción. Asimismo, estos eventos pueden clasificarse según el origen geográfico de las obras —diferenciando entre festivales internacionales y nacionales— o según la naturaleza de la producción —obras personales, por encargo o realizaciones académicas vinculadas a escuelas de animación—. De este modo, los festivales de animación no solo funcionan como plataformas de exhibición, sino también como mecanismos de categorización y valoración de las distintas manifestaciones de este arte, contribuyendo a su estudio y legitimación dentro del ámbito académico y profesional.

¿Todas estas distinciones son necesarias? ¿Por qué se produce esta división entre festivales? ¿Existe esa distinción en la industria de la animación? Según comenta Navarro (2020) en su tesis "El modelo productivo del cortometraje de animación independiente en España. Financiación, marketing y distribución en 2008-2018" (2019):

> *¿Por qué se produce una distinción entre festivales generalistas y específicos, nacionales e internacionales? Esta polaridad puede explicarse a través del pensamiento filosófico de Will Kymlicka, unos de los principales expertos en multiculturalismo. [...] los festivales especializados tratan de responder a una política identitaria, donde se celebra, a un tiempo, la diversidad cinematográfica y la aspiración a la igualdad entre películas, más allá de sus particularidades técnicas, frente a un supuesto ideario etnocentrista donde la narrativa lineal de imagen real se toma como referencia principal para valorar, etiquetar y clasificar el resto de las producciones. Esta posición, por lo general, relega a la animación y al documental a un segundo plano.*

En este contexto, adquieren especial relevancia aquellos festivales que adoptan una perspectiva decididamente multicultural, implementando estrategias programáticas basadas en principios de inclusividad e integración. Estos espacios fomentan acti-

vamente el diálogo intercultural y la convergencia de tradiciones fílmicas diversas, constituyéndose como plataformas esenciales para la construcción de un paradigma más equitativo dentro de la esfera cinematográfica global. Su labor trasciende la mera exhibición, operando como agentes de transformación en las estructuras de consagración artística. Se apuesta por la integración y el encuentro entre diferentes culturas, aunando los sentimientos de pertenencia a un hacer común, creando un mestizaje "técnico-artístico" que comprende diferentes obras e identidades. (ÁLVAREZ citada por NAVARRO 2020: 411)

El estudio de los festivales de animación en España requiere un enfoque particular que reconozca sus características distintivas frente al panorama internacional. A diferencia de los grandes certámenes vinculados a ASIFA, que cuentan con estructuras consolidadas y apoyo institucional sólido, el caso español presenta una realidad fragmentada donde predominan iniciativas locales con escasa continuidad temporal. España carece de una estructura institucional fuerte en este ámbito– más allá de las asociaciones de productores regionales o MIA– pero nos hemos basado en su longevidad e impacto en el sector para su análisis. Este marco teórico resulta esencial para analizar sus festivales de cine de animación, ya que tenemos 30 años de diferencia con los festivales internacionales analizados anteriormente.

En un contexto más amplio del cine en España, el auge de los certámenes cinematográficos se frenó a finales del siglo XX y principios del XXI debido a la crisis económica. Sin embargo, muchos eventos lograron estabilizarse gracias a factores como el desarrollo tecnológico, el uso de internet, las nuevas plataformas de inscripción de películas, los visionados más económicos y la especialización. Siendo la especialización es clave para la supervivencia y el éxito de los nuevos festivales. (JURADO.M, 2018: 11)

En el texto de Montserrat Jurado "El germen del cine más amateur. Festivales de cine de educación", Capítulo del libro Nuevas realidades en la comunicación audiovisual (2018):

> *Existen más de 200 certámenes cinematográficos que anualmente se organizan en España. Ante las dificultades de organizar y consolidar un evento de estas características, los festivales tienden a la especialización, con más o menos éxito, y algunos han elegido, con más o menos vocación, la especialización en cine educativo (JURADO.M, 2018:2)*

En los festivales españoles identificamos dos modelos claramente diferenciados. Por un lado, encontramos un modelo más tradicional representado por certámenes como Animadrid (2000-2011), que organizaba su programación mediante categorías rígidas basadas en técnicas, formatos y nacionalidades. Y por otro, un modelo más contemporáneo e innovador, ejemplificado por Animac (1996), que adopta un enfoque mucho más transversal y donde priman los valores artísticos sobre las clasificaciones técnicas. Esta evolución refleja los cambios en la concepción de la animación como disciplina artística.

Para examinar estos festivales pioneros españoles aplicaremos el marco metodológico anterior establecido por Colombo y Roselló (2008). Este enfoque nos ayudará a comprender cómo, a pesar de sus diferencias estructurales y conceptuales, los diversos festivales han contribuido al desarrollo del sector de la animación en España y han sido esenciales. El estudio se centrará tanto en su impacto inmediato como en su legado cultural e institucional.

3.1.1. AnimaTeruel Festival de Cine de Animación de Teruel (Aragón. 1992-1995)

La historiografía de los festivales de animación en España suele pasar por alto un precedente fundamental. Según documenta NAVARRO (2019) a través de MOCHOLÍ, en diciembre de 1972 se celebró en Barcelona lo que denominaron el 1º Certamen Internacional de Cine de Animación, integrado en el Salón de la Infancia. Su única constancia escrita aparece en la revista nº33 de Fotogramas (1972), este aunque un testimonio frágil, de este evento pionero, anticipó dos décadas la creación de AnimaTeruel.

La importancia de este certamen barcelonés, pese a su efímera duración (27-30 diciembre) y escaso respaldo institucional, tiene un valor simbólico incuestionable. Como afirma MOCHOLÍ, lo relevante de este certamen fue, sobre todo, "su mera existencia". Este certamen demostró tempranamente la necesidad de espacios especializados, aunque su rápido olvido prefigura un patrón recurrente, por la dificultad para consolidar iniciativas festivaleras en España sin apoyo institucional sostenido. Pero su sola existencia demostró la necesidad de crear espacios propios para el cine de animación, aunque habría que esperar dos décadas más para que surgieran iniciativas con mayor continuidad. La rápida desaparición de este festival anticipó las dificultades que encontrarían posteriormente otros certámenes para consolidarse sin el

respaldo institucional adecuado. La historia completa de los festivales de animación en España debe por tanto comenzar por reconocer estos primeros esfuerzos, aunque no fructificaran inmediatamente.

El festival AnimaTeruel (1992-1995) ocupa un lugar especial en esta investigación por su carácter pionero. Como primer certamen especializado en animación en España, su importancia trasciende la mera exhibición de obras para adentrarse en el terreno académico y editorial. En un contexto donde los estudios sobre animación española eran prácticamente inexistentes, AnimaTeruel destacó por su labor de documentación y divulgación del medio. El festival contó con la asesoría del historiador especializado en animación EMILIO DE LA ROSA fue fundamental, ya que es una figura clave en la divulgación del medio.

Uno de los mayores logros de AnimaTeruel fue la publicación de la Breve historia del cine de animación en España (1993), obra coescrita por DE LA ROSA junto a HIPÓLITO VIVAR. Patrocinada por instituciones aragonesas como el Ayuntamiento de Teruel, la Diputación General de Aragón y la Diputación Provincial de Teruel, esta publicación marcó un hito en la historiografía de la animación española. Su enfoque combinaba el rigor investigador con una clara vocación divulgativa, sentando las bases para futuros estudios sobre el tema y evidenciando el papel de los festivales como agentes impulsores de conocimiento más allá de la exhibición.

La vinculación de AnimaTeruel con la investigación se reforzó en 1995 con la edición de un nuevo libro De la Rosa, esta vez apoyado por el Festival de Cine de Alcalá de Henares - Alcine (1970) lo que reflejaba los esfuerzos del certamen turolense por subsistir mediante alianzas. Sin embargo, pese a su relevancia del festival a nivel académico, el festival no sobrevivió.

La trayectoria de AnimaTeruel, aunque breve (1992-1995), estableciendo un patrón que se repetirá en otros festivales españoles: la capacidad de generar conocimiento especializado y dinamizar el sector desde ámbitos periféricos, pero con una notable precariedad institucional que limita su continuidad temporal. Este contraste entre aportación cultural y fragilidad estructural será una constante en nuestro análisis de los festivales de animación en España, como veremos en los siguientes casos de estudio.

Durante su breve trayectoria albergó ponencias fundamentales como El cine de animación en España (1993) o la mesa redonda sobre *El centenario del cine español* (1995), ambas a cargo de la doctora y animadora vasca Begoña Vicario, cuyas contribuciones sólo han podido rastrearse a través de fuentes indirectas. Esta escasez de registros subraya la fragilidad de la memoria en torno a eventos que, pese a su impacto, carecieron de institucionalización.

Por las fechas de celebración y según el análisis de De la Rosa y Vivar, es probable que AnimaTeruel combinase obras de la animación española de los sesenta y ochenta con la emergente generación de los noventa. La selección habría reflejado así un diálogo entre tradición y renovación, característico de la efervescencia creativa de la época.

Aunque fue un festival efímero, dejó huella. En 2016 el Gobierno de Aragón y la asociación Cine Ocho rindieron homenaje al festival, con un ciclo de siete cortometrajes históricos. Este acto, reseñado en el antiguo periódico el Heraldo de Teruel nuevo Heraldo de Aragón, reivindicó su papel como espacio de preservación, pero también evidenció la ausencia de continuidad en políticas públicas dedicadas a la animación. Como recordó Fermín Pérez, director del festival en la noticia del evento: Dicho evento que nació a iniciativa de un grupo de cinéfilos como festival en super 8 y terminó en 1995 como AnimaTeruel, especializado en cine de animación.[146]

La desaparición de AnimaTeruel ejemplifica un problema estructural: la dependencia de la animación española de festivales para su estudio y legitimación. Como señala Pedro medina:

> *[...]hay libros sobre gente que, si no fuera por los festivales de cine, no se habrían hecho nunca. No hay libros sobre animación. De vez en cuando alguno como Las 100 películas clave del cine animación (2011), pero son libros con un perfil comercial. Trabajos específicos de investigación, sobre autores, sobre cinematografía, apenas hay. Y lo poco que hay, lo han hecho festivales de cine. Pero, si desaparecen los festivales de cine, también desaparece la labor editorial. (BENAVENT,R., 2015a).*

La mayoría de los escasos libros sobre autores o cinematografía animada surgieron en el marco de estos certámenes, ya que el mercado editorial comercial rara vez asume proyectos de estas características. AnimaTeruel, pese a su corta vida, demostró

146. https://www.heraldo.es/noticias/aragon/teruel/2016/12/16/un-amplio-programa-recuerda-festival-cine-teruel

que los festivales pueden ser espacios de pensamiento crítico, capaces de articular discursos y rescatar patrimonios olvidados. Su historia reclama una reflexión sobre la necesidad de políticas estables que sustenten la memoria y la investigación en un arte aún marginalizado.

3.1.2. Animac Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya (Lleida. 1996)

a) Introducción y antecedentes

La Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya, conocida como Animac, se creó en 1996. Al año siguiente, el certamen adoptó definitivamente el nombre de Animac (1996) y en 2006 ya se estableció como la Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya.

Animac tiene una importancia y un gran prestigio a nivel internacional, pues se trata de la muestra más longeva y prolífica del panorama animado actual. Su supervivencia le ha permitido consolidarse como uno de los eventos de animación más importantes a nivel nacional, ya que ha conseguido poner en relevancia los trabajos que usan la animación como instrumento de expresión artística. A pesar de que tiende a incluirse dentro de los festivales competitivos por su prestigio, es una muestra no competitiva pero que sí tiene un premio que califica para los Goya. Por este hecho podríamos decir que Animac representa uno de los pocos «festivales especializados» en animación de España, que funciona como laboratorio de ideas para los nuevos creadores, yendo más allá de los límites de las narrativas tradicionales y apoyando a las obras independientes que arriesguen y aportan novedades al campo de la animación, en muchos casos, siendo experimental.

Como hemos explicado, a diferencia de otros "festivales", este no es competitivo, lo que según CAROLINA LÓPEZ, actual directora de la muestra e investigadora:

> *[…] lo que me gusta de Animac es que no sea competitivo. A pesar de haber crecido, sigue siendo una muestra no competitiva, y eso, crea un ambiente muy especial porque la gente, tanto los directores como la gente que viene, pero sobre todo, los creadores, entienden que ya el sólo hecho de participar en Animac es un premio en sí. (BENAVENT,R., 2018e)*

Los valores en los que se basa la línea editorial de Animac tienen que ver principalmente con que no es una muestra competitiva. Como comenta Julio Lamaña, gestor de coordinación de la Federació Catalana de Cineclubs:

Animac es una muestra no competitiva que se dirige a aquellos artistas que usan la animación como instrumento para su expresión personal. Vamos más allá de los límites de la narrativa tradicional y buscamos visionarios que hagan trabajos independientes y arriesgados que tengan fuerza y lleven su potencial expresivo al límite (LAMAÑA citado por NAVARRO, 2019:613).

b) Contexto, entorno y motivaciones

Animac es una muestra organizada por el Ayuntamiento de Lleida y la Generalitat de Cataluña. Los cineastas y creadores asisten a esta muestra anualmente como si fuera el gran referente español hasta el momento. El origen de la muestra de Animac estuvo vinculado a un acto conmemorativo por el Centenario del cine en Cataluña como nos explicó JORDI ARTIGAS:

> *L'Animac començà però no com un festival, sinó com una activitat vinculada al Centenari del cinema â Catalunya], i es plantejava com un acte puntual, com fer un cicle d'animació. Els inicis de l'Animac es una història que es perd als confins dels temps i que genera varies versions, algunes contradictòries […].*[147] *(BENAVENT,R. 2020b)*

Isabel Herguera lo describe como un lugar que "asume riesgos y ofrece cobijo" para abordar temas complejos:

> *Animac debía ser era un espacio de encuentro distendido y cálido para que la relación entre la gente de distintos ámbitos y procedencias se pudiera dar de una forma natural, cercana y sin artificios; donde se hablará de cine, arte, música o danza, y surgieran colaboraciones y amistades. Se trataba de estimular la curiosidad por la cultura a partir de la experiencia humana. (HERGUERA, 2012:53)*

c) Origen y trayectoria

Como nos explicó Alfred Sesma: "El Animac no se podría explicar sin cada uno de sus años. Tenemos la suerte de que cada edición ha significado un paso adelante que nos ha llevado donde estamos ahora".(BENAVENT,R. 2020h)

147. [Trad.a] El Animac comenzó, pero no como un festival, sino como una actividad vinculada al Centenario del cine [en Cataluña], y se planteaba como un acto puntual, como hacer un ciclo de animación. Los inicios del Animac son una historia que se pierde en los confines del tiempo y que genera varias versiones contradictorias […] .

Cartel 16: Cartel de 1996 del festival CineMagic

Hay varios cambios de dirección en la organización dependiendo de las épocas. Por todo ello y con el intento de poder ordenar un poco la cronología de la gestión del festival, hemos identificado varias fases claramente diferenciadas por los contextos sociopolíticos sociales de cada momento y sus diferentes gestoras/es-directoras/es.

Una primera fase (1996-2000), inicia bajo la dirección de Jordi Artigas, el historiador, animador y dibujante especializado en animación que recibió en 2020 el Premio Trayectoria en la 24ª Edición del Animac y la coordinación técnica de Helado Martos. En realidad, Animac inició su andanza partiendo de la necesidad de celebrar el centenario del cine de Cataluña en 1996 y por eso nació bajo el nombre de Cinemagic'96: Festival Internacional de Cine de Animación.

Jordi Artigas nos comentó: "Bueno l'Animac no ho he consolidat jo, asoles vaig posar la primera pedra. Hem vam venir buscar, hem coneixien, teníem referències i volíem

fer algo i no sabien ben bé si una mostra o un festival".[148] (BENAVENT 2020c). Además todo surgió como parte del Cineclub del Reial Cercle Artístic de Barcelona que fue el germen.

> *L'equip del festival de Lleida era reduït, eren dos persones que ens van deixar la pell. No hi havia gent que pogués sim delegar alguna cosa, perquè la gent aquella no sabía fer. Assoles delegaven tot a l'escola de Belles Arts de Lleida i l'Ajuntament. (Ídem)*

En 1997 finalizó inesperadamente como nos relató su creador:

> *Antoni Nebot, em sembla que es deia el regidor de cultura […] Ens va escriure una carta dient que com que no veíen factible un proper festival perquè no n'hi havia diners per fer-ho, cosa que no era veritat perquè el festival va continuar amb altra gent i fins ara. [...] Quan van escriure la carta aquella estava clarís sim […] vaig ser una víctima colateral com a les guerres." (Ídem)* [149]

Para ese mismo año, apareció la figura de Marigel Alonso que fue la directora de la muestra durante aproximadamente tres ediciones posteriores (1997-2000).

A partir de aquí es importante resaltar los tiempos que marcó Alfred Sesma, uno de sus coordinadores, ya que han habido cambios y situaciones diferentes en su organización y gestión.

> *Nacíamos en el 96, en el 2001 Carolina López replantea el Animac, en el 2003 llega Isabel Herguera y aporta su visión, en el 2006 pasamos a ser Mostra Internacional de Cinema d'animació´de Catalunya, en el 2009 ganamos el Premi Nacional de Cultura de la Generalitat, en el 2010 nos trasladamos a La Llotja [...] (SESMA citado por NAVARRO 2020:613)*

En una segunda fase (2001-2003) fue la de Carolina López que cogió el timón del festival junto con un pequeño equipo formado, entre otros, por Alfred Sesma que estuvo 11 años.

> *[…] ens va dir que hi havia un canvi en la direcció de l'Animac, que tot l'equip que hi havia abans, marxava. Que entraba una nova directora que era Carolina López, que es compromet ia a fer la programació però no a tota la part de producció. Necessaven algú per fer*

148. [Trad.a] Bueno el Animac (1996) no lo consolide yo, yo solo puse la primera piedra. Me vinieron a buscar, me conocían, tenían referencias y querían hacer algo y no sabían bien si una muestra o un festival.

149. [Trad.a] Cuando escribieron esa carta estaba clarísimo […] fui una víctima colateral como en las guerras […]

Cartel 17: Festival Internacional Animac (Lleida)

> *tota la part de la producción del festival y que entre els tècnics de l'ajuntament no hi havia ningú que tinguera formació en producció.*[150]*(BENAVENT,R. 2020h)*

A partir de ahí, su nueva programadora inició ese período, con una nueva directora que tenía bagaje en programación, ya que trabajaba en el Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges dónde había creado una sección exclusivamente de animación que se llama Anima't des del año 2000.

> *[…] llegué a Animac en un momento en que era mucho más pequeñito, siempre está organizado por el Ayuntamiento de Lleida […] me llaman del Ayuntamiento y me dicen que tienen este festival de Animac que tenía poquitas ediciones y que se habían quedado sin director/a. Necesitaban a alguien que le diera un poco de rumbo a aquello que era una cosa muy pequeñita. Si no encontraban a alguien que se pudiera hacer cargo, dejarían de hacer la actividad. Entonces a mí me dio mucha pena […] creo que cuantos más festivales y más lugares haya para la animación, mejor. Así que cogí el timón del Animac un par de años y luego me fui a hacer otras cosas. (BENAVENT,R. 2018e)*

En ese momento, entramos en la tercera fase (2003-2011) del Animac con la dirección de Isabel Herguera que asumió la dirección en 2002, de la mano de Carolina López y su equipo de producción, como nos cuenta en su artículo de *Con A de Animación* 2012 "Deseo de Silbar. Un recorrido por la mostra Animac-Lleida":

> *Llegué a Animac […] el 15 de febrero de 2002, invitada a presentar una selección de cortometrajes de CalArts – California Institute of the Arts, escuela de animación donde yo*

150. [Trad.a][…] nos dijeron que había un cambio en la dirección del Animac, que todo el equipo que había antes se marchaba. Que entraba una nueva directora, que era Carolina López, que se comprometía a hacer la programación, pero no a [llevar] toda la parte de producción [del festival] y que entre los técnicos del ayuntamiento no había ninguno que tuviera la formación en producción [necesaria].

> *había estudiado. Un tiempo más tarde la Paeria de Lleida me ofreció dirigir la Mostra. El encargo consistía en mostrar y promover el cine de animación, especialmente aquel relacionado con las Bellas Artes. Heredé de mi predecesora en el cargo, Carolina López, un equipo de producción [...] Carles Porta, diseñador gráfico, había definido gráficamente la marca de Animac, por lo que la Mostra era conocida nacional e internacionalmente. Mi experiencia en la práctica artística y en la producción de animación fue mi aportación al equipo de trabajo.(HERGUERA 2012:51)*

Durante el legado de Isabel se creó una línea muy particular como reconoció su anterior directora: […] no es un festival muy grande, por lo menos que tenga muchísimo carácter [...] sería muy interesante dirigirlo hacia la integración de varias disciplinas artísticas en la animación [...] Isabel lo llevó mucho más allá, haciendo una programación muy en esa línea. (BENAVENT 2018e). Esto se tradujo finalmente en un Premio Nacional de Audiovisual del Consell Nacional de la Cultura i de les Arts (CoNCA) en 2009. Como pone en su página web:

> *Perquè sap dibuixar amb traç fort un punt de trobada i reconeixement de la indústria i la cultura del cinema d'animació català, i per haver consolidat un espai obert i creatiu en diàleg amb altres cultures i públics diversos des del llenguatge de l'animació a Lleida.*[151] *(CoNCA)*

Es importante detenernos un segundo en explicar que este organismo, el Consell Nacional de la Cultura i de les Arts (CoNCA), está concebido como una institución inspirada en el modelo anglosajón de las *arts councils*, ya que se crea para mantener las políticas de fomento y expansión de la cultura al margen de los cambios de gobierno. Además para poder renovar las políticas culturales, mejorarlas, ampliarlas y estabilizar el soporte a la creación artística. Volveremos a este tipo de organismo más adelante.

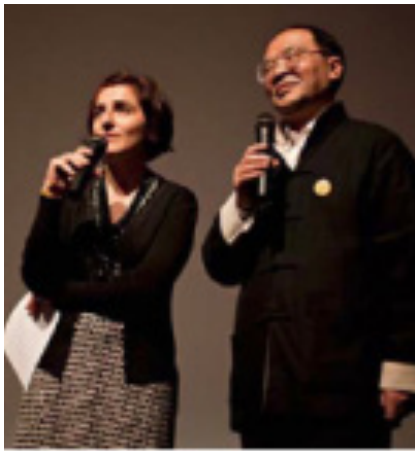
> *William Kentdrige fue el primero en responder a nuestra propuesta, en la edición de 2003, enviándonos inmediatamente una caja con todas sus películas en 16mm. Este gesto de confianza nos dio el coraje como para continuar por este camino, inventando historias y formas que sedujeran al público. (HERGUERA, 2012:52)*

151 [Trad.a] Porque sabe dibujar con trazo fuerte un punto de encuentro y reconocimiento de la industria y la cultura del cine de animación catalán, y por haber consolidado un espacio abierto y creativo en diálogo [constante] con otras culturas y público diversos del lenguaje de la animación a Lleida.

ALFRED SESMA colaboró estrechamente con ISABEL HERGUERA, encargándose de la gestión y producción, mientras ella definía los contenidos:

> *La meva feina era gerència […]La Isabel feia tots els continguts i jo gestionava tota la producció, i fer que lo que la Isabel s'havia imaginat fos factible. També feia tota la part de relacions amb les Administracions, i d'estira i arronsa amb els polítics. […] vam acabar malament amb l'Ajuntament i van decidir prescindir de nosaltres. Quan l'Ajuntament ho va decidir la Isabel va decidir que no volia continuar com a directora sense nosaltres[…] El 2011 va ser el meu últim any.(BENAVENT,R. 2020h)*

Y así fue como en 2011, las divergencias con el Ayuntamiento llevaron a la salida del equipo de Sesma y Herguera, momento en el que Carolina López regresó a la dirección.



Fotografía 19: Sesiones matinales y Isabel Herguera presentando la del Anima 2011. Fuente: Con A de Animación

Además, hubo otro cambio en la organización del festival, vuelve Carolina López y el Ayuntamiento volvió a tener la inquietud de innovar para hacer crecer más al festival con un cambio de sede.

> *Animac empezó en una sala […] en La Caixa, una sala apenas para 150 personas, una única sala […] Cuando construyeron La Llotja qué es el centro de convenciones […] con una sala 1000 personas, otra sala con capacidad para 400 personas […] tiene unas instalaciones extraordinarias y ahí Animac podía crecer y organizar más proyecciones, más actividades etc. (BENAVENT,R. 2018e)*

Durante ese cambio de sede a nivel socio político coincidió con la crisis económica del 2011, que tuvo su efecto en muchas instituciones y de las actividades culturales hasta aproximadamente 2013-2015. En esos años murieron muchos festivales, no solo de animación sino de todo tipo de disciplinas artísticas, y fue en ese momento de contención cuando Animac quería crecer como reconoció su actual directora: "Lo conseguimos a pesar de todo, con un presupuesto congelado, pero con muchas ganas de tirarlo adelante. Poco a poco, año tras año, fuimos ganando público, actividades, etc. hasta hoy." (BENAVENT,R. 2018e)

A lo largo de estos casi 30 años de historia, Animac (2006-2026) es la muestra española más longeva y uno de los eventos del audiovisual animado más conocidos en el campo de la animación internacional celebrados en España.

d) La producción

Podría decirse, según su directora qué Animac se sustenta sobre tres pilares:(1) Muestras de películas (2) pedagogía y el conocimiento, y (3) industria. Y Animac tiene una programación que se divide en 6 partes: (1) Proyecciones: 5 programas de cortos de la sección oficial, sesiones escolares, sesiones familiares de fin de semana (Petit Animac de 0 a 3 anys), cortos de escuelas (Futur Talents), sección Talent.cat, Monográficos de año y las retrospectivas (generalmente del Premio Honorifico, Animation Master y Premio Trayectoria); programa de 7-8 largos (incluyendo Inauguración y Clausura); las Masterclass (Animac Cartoon) y conferencias; Animacrea que son talleres de escuelas del sector; En 2014, se amplío las proyecciones en CaixaForum con secciones paralelas y se crearon varios espacios de intercambio: *Networking and pitch*, Esmorçar amb els Autors[152], que consiste en una reunión informal en la cafetería de La Llotja con autores mientras desayunas, y Animac Pro con Incubator que consiste en una presentación de proyectos en curso delante de profesionales de la industria; y se realizan actividades paralelas en el Café Teatre como Curts Bandarres y Animac Nit y una exposición anual. Además desde 2002, se publica Magazine Animac, escritos sobre animación que recoge artículos, ensayos y entrevistas relacionadas con los contenidos de la Mostra de ese año. A partir de 2008 Animac otorgó becas de producción a proyectos presentados (MÁRTÍNEZ BARNUEVO, 2007:59).

152 [Trad.a] Desayunar con los autores

> *Hay muchos tipos diferentes de público y lo que no puedes hacer es meterlos a todos en una única bolsa […] Es un camino de ida y vuelta. Tu propones unas cosas que el público no espera y descubre, y otras veces, tienes las antenas orientadas y sabes que eso puede funcionar porque hay cierta apreciación. Lógicamente tienes que estar metido en este "mundillo" para ver un poquito. Y luego, tu gusto personal, claro. Yo lógicamente intento encontrar actividades, para varios públicos, pero al final no puedo escapar de lo que soy, de mis gustos y como dice Švankmajer: "no tienes nada más valioso que tus obsesiones". Si a ti te gusta algo y crees en ello, vas a ser capaz de transmitirlo muchísimo mejor que otra cosa que ni te va ni te viene. Desde siempre he programado cosas que me gustan, porque si no ¿cómo voy a defenderlas como comisaría o programadora? (BENAVENT,R. 2018e)*

Para el público Animac, sobre todo es un lugar de encuentro, no de mercado, aunque el festival se esfuerza por "suavizar" esa transición de la formación académica al entorno profesional mediante actividades específicas. Destaca en este sentido el área de *Networking and pitch*, diseñada para que los creadores muestren sus proyectos y los profesionales identifiquen nuevos talentos.

> *Hemos intentado conseguir que Animac siga siendo un lugar donde descubres cosas, donde trae gente que a lo mejor no son las figuras obvias de la animación, pero como programadora cuando hay algo que a mí me hace vibrar tengo que compartirlo como persona interesada en la cultura, en el cine, en la animación. (BENAVENT,R. 2018e)*

En 2011 se presentan algunas novedades como Animats TV Forum, un encuentro de televisiones y las productoras de animación y Es pot Animac, un concurso dirigido a estudiantes bachilleratos artísticos en Lleida para la realización de un anuncio publicitario junto con la productora Citoplasmas. Aunque en 2003 se conoce un intento de presentaciones de pitching con el Animac Bla Bla, no es hasta 2012, cuando aparecen por primera vez las *Portfolio Sessions* (encuentro entre profesionales y talentos emergentes) y el *Elevator Pitch* dónde introduce la sección Futur Talent, dedicado a trabajos de estudiantes de animación.

Además, hay dos premios del público, uno a Mejor Corto Internacional y otro a Mejor Corto Infantil, que lo decide la gente que va a ver las sesiones. Como comentó Alfred Sesma respecto al perfil de los espectadores:

> *Los espectadores de nuestro festival tienen un perfil muy variado, y van desde niños de la ciudad que se acercan a Animac con sus escuelas hasta animadores venidos de todo el mundo, pasando por aficionados de la animación. Lo mejor del mundo del cortometraje es que sigue existiendo gracias a la ilusión, la obstinación y la pasión de los creadores. La auténtica alma del audiovisual. Lo peor del mundo del cortometraje es que alguien aún se empecine en considerarlo una disciplina menor por el sencillo hecho de ser más breve. (SESMA citado por NAVARRO 2020:614)*

En 2015, se incorpora el *Vermut Networking*, un encuentro informal entre creativos autónomos o freelances. En 2016, tanto los encuentros sociales como la presentación de proyectos se fusionan bajo una misma sección: Incubator i *Vermut Networking*. Además, en esa edición se incluyó Jornada Recursos MEDIA y *Market Pitch*. En el primero, se realizaba una presentación de iniciativas de formación y apoyo a las producciones dentro del Programa Europa Creativa MEDIA y en el segundo se dedicaba un espacio para micro presentaciones tanto de estudiantes como de pequeñas empresas de servicios.

Si bien Animac es una muestra no competitiva centrada en la expresión artística, también posee una vertiente dirigida al ámbito profesional. Carolina López la describe como:

> *[...]a mí me gusta pensar que Animac es un lugar para la preindustrial. Es un lugar donde acuden cada año muchísimos estudiantes de animación, gente que sabe perfectamente lo que es la animación y que busca un programa que les motive, donde descubrir y ver cosas nuevas. Son gente que en uno, dos, tres años, van a estar en el mercado laboral. Están los animadores-artistas (directoras/es), que tienen muy claro que quieren seguir su carrera, pero hay otros que quieren incorporarse a lo mejor en el ámbito de otras producciones.*

La gran visibilidad internacional de esta muestra se ha fomentado a partir de itinerancias del programa Animac Móvil, dirigido a escuelas e instituciones culturales de diversos países como Corea del Sur, China, Taiwán, India, Alemania, Hungría, Kosovo, Escocia, Italia, Brasil, o Colombia, entre otros. En dicho programa se ofrecían sesiones de una hora y media en las que se incluía un coloquio introductorio y la proyección de diez filmes.

Desde 2013, Animac presenta una línea monográfica con el fin de dotar de una cierta coherencia estilística al festival anualmente. Aunque desde el 2023 la imagen gráfica pasó a estar a cargo de la artista valenciana Rocío Álvarez, siempre había sido el encargado del arte el diseñador Carles Porta:

> *Carles Porta siempre ha hecho los carteles, ha creado la imagen, incluso al principio, él era el que maquetaba el catálogo y todo. Hace las cortinillas también [...] me gusta mucho el trabajo de Carles porque hay una continuidad de un autor, y se nota que es humano. Al mismo tiempo cada año se reinventa y cada año hace propuestas distintas, adecuadas, no solamente al tema que tratamos ese año. [...] me parece un buen director de arte e ilustrador fantástico. Es un lujo que pueda contar con él.(BENAVENT,R. 2018e)*

e)Resultado y tendencias

Animac goza de gran importancia y prestigio a nivel internacional por su carácter independiente y artístico que es su principal seña de identidad.

> *El futuro del festival está en nuestras manos y en las de las administraciones [públicas] que lo sustentan. Si somos capaces de explicar lo importante que es para el sector, para la ciudad y para los ciudadanos, no habrá argumentos para que deje de crecer y tener sentido. El día que no seamos útiles e importantes, deberíamos dejar de ser, mientras lo seamos, no hay argumento cabal para prescindir del Animac (SESMA, 2010:25).*

Animac es un laboratorio de ideas que apoya obras audaces y experimentales, lo que refuerza su singularidad. Su continuidad se considera dependiente de su relevancia para el sector, la ciudad y los habitantes de Lleida, así como del respaldo institucional. En 2021 Animac cumplió 25 años y en 2026 cumplirá, seguramente, su 30 aniversario, declarándose como la muestra más longeva del panorama de los festivales de animación de España. Para terminar, simplemente dejar constancia de que Animac sigue siendo actualmente una “muestra”, no un festival conforme lo definimos en esta investigación. Es igual de importante como manifestación referente a la animación española, pero hay que tener en cuenta ese matiz.

Fotografía 20: Espacio de la llotja de Lleida

3.1.3. Animadrid Festival Internacional de Imagen Animada (Madrid. 2000-2011)

a) Introducción y antecedentes

Animadrid Festival Internacional de Imagen Animada surgió en 2000 como una iniciativa pionera para visibilizar la animación española e internacional, en un contexto donde este arte carecía de espacios de exhibición y reconocimiento. Dirigido desde su quinto año por Pedro Medina con el objetivo de consolidar su trayectoria en colaboración con Emilio de la Rosa –como asesor, historiador, productor y realizador de cine de animación–, Pilar García Elegido –como asesora de cine de la Comunidad de Madrid (2003-2019) – y Avelina Tojo– como directora general del patronato municipal de cultura de Pozuelo de Alarcón–. Nos cuenta Medina: "Lo puso en marcha el delegado en la Comunidad de Madrid de aquel entonces, Antonio Delgado, y estuvo cuatro ediciones. Luego se marchó al Ayuntamiento de Madrid y entonces lo retomó Pilar García Elegido y fue cuando me ofreció a mí la dirección." (BENAVENT, 2015a)

Según Medina “era un festival que tenía una gran proyección, no había ninguno de esas características en Madrid [...] permitía ver lo mejor del cine de animación que se hacía en el mundo” (BENAVENT, 2015a). Su creación respondió a la necesidad de reunir a los principales autores de la década de 1990, como Pablo Llorens o Jordi Amorós, y fomentar el intercambio cultural.

Logo 12: Imagen gráfica del festival Animadrid

b) Contexto, entorno y motivaciones

Patrocinado inicialmente por la Comunidad de Madrid, luego pasó a estar cofinanciado por el Ayuntamiento de Pozuelo de Alarcón. Animadrid nació en un momento clave en el que la animación española buscaba consolidar su identidad y reconocimiento internacional. Como nos explicó Medina, el festival logró “duplicar el presupuesto oficial con fondos europeos y patrocinios privados” (BENAVENT, 2015a), lo que reflejó su capacidad de gestión durante sus inicios.

> *La primera edición de Animadrid (2000) fue en Madrid capital, en el Círculo Bellas Artes. Fue un éxito total. Yo me acuerdo de las colas que había para entrar. Pero claro Pozuelo de Alarcón, pues no. Una de las cosas es la localización, eso está claro. Pozuelo no ofrecía nada. (BENAVENT,R., 2015b)*

Vicario y Marcos, que fueron parte del jurado en la Competición Internacional de Escuelas: “Éramos conscientes de que la selección de cortometrajes provenientes de todos los rincones del territorio español era una colección históricamente prevalente” (VICARIO y MARCOS, 2009:15).

Sin embargo, su carácter especializado y la falta de “glamour” para los políticos —como señala Medina: “los políticos asocian la alfombra roja a los festivales de cine [...] en animación, “glamour cero” (BENAVENT,R., 2015a)— limitaron su apoyo institucio-

nal. La crisis económica y los escándalos de corrupción locales (como el caso Gürtel) aceleraron su desaparición en 2011.

> *Allí estuve desde el año 2005 hasta el año 2010 que fue clausurado por qué los poderes, tanto autonómicos en la Comunidad Madrid, como el propio Ayuntamiento, decidieron que no querían continuar con el festival. Hubo temas relacionados con la crisis, pero en definitiva decidieron no seguir apoyándolo y ahí acabó la iniciativa. Una pena, porque era un festival que tenía una gran proyección, no había ninguna de esas características en Madrid. (BENAVENT,R. 2015a)*

Cartel 18: Cartelería del festival Animadrid

c) Origen y trayectoria

Aunque la primera edición en 2000 se realizó en Madrid capital (Círculo Bellas Artes) y fue un éxito total. En 2001, el festival puso su sede en Pozuelo de Alarcón (Madrid), convirtiéndose en un festival de animación de carácter internacional.

Desde entonces se incluyeron nuevas secciones competitivas de producción extranjera, retrospectivas y homenajes a celebridades de la animación internacional, talleres, concursos, y proyecciones dirigidas a públicos diversos, incluyendo niños y jóvenes. El festival contaba con una amplia programación que incluía secciones competitivas e informativas para cortometrajes, largometrajes y programas especiales. Una actividad específica que lo diferenciaba era su concurso nacional de cortinillas animadas realizadas por escuelas de animación con un premio de 1.500 euros.[153]

153 https://www.pozuelodealarcon.org/tu-ayuntamiento/gabinete-de-prensa/reportajes-especiales/el-mejor-cine-de-animacion-vuelve-a-pozuelo

A lo largo de más de una década (2000-2011), fue un festival que tuvo una gran proyección y buscaba mostrar lo mejor del cine de animación que se hacía en el mundo, haciendo accesible un cine difícil de ver en la televisión o salas comerciales. Por Animadrid pasaron grandes personalidades de la animación española e internacional, realizadores tan importantes como Ray Harryhausen, Pete Lord, María Trénor, Jordi Amorós, Juan José "Mendy", Sonia Llera, Pablo Llorens, Juan Pablo Zaramella, entre otros.

Su línea editorial daba cabida tanto a perfiles independientes como a propuestas más comerciales, mostrando obras con originalidad y expresión distintiva. Tal y como afirma Mateos en un texto sobre el festival en la publicación "El cortometraje español en 100 nombres" coordinado por Eduardo Cardoso: "Animadrid debe considerarse como uno de los mecanismos indispensables que sustentan y, sobre todo, que mantienen con vida la difícil existencia del cortometraje adscrito al cine de animación independiente" (MATEOS, 2010:28).

d) La producción

El festival destacó por su capacidad para reunir a figuras emblemáticas de la animación, tanto española como internacional. Entre los realizadores que participaron se encuentran Ray Harryhausen, María Trenor, Jordi Amorós, Juan José Mendy, Sonia Llera, Pablo Llorens y Juan Pablo Zaramella, entre otros. Además, Animadrid sirvió como plataforma para el intercambio de conocimientos, con la presencia de escuelas de cine y actividades formativas que enriquecieron el panorama cultural de la animación.

> *El festival duró 11 años, 11 ediciones y yo hice 6 de las 11. Hicimos el 10º aniversario y luego una más y ya, se acabó. Un festival, para mí son varias cosas. Fundamentalmente, es la posibilidad de que traigas a un ámbito cómo es el festival, lo que no es fácil de ver. Evidentemente porque no es un cine que se pueda ver en los cines comerciales, ni siquiera en las televisiones, etc. Que traigas un cine que es muy difícil de ver. (BENAVENT,R. 2015a)*

Su enfoque estaba más orientado a los autores y a la difusión que a la industria, mostrando obras con originalidad y expresión distintiva, y dando cabida a películas que abordaban temas adultos, combatiendo el prejuicio de que la animación es solo para niños.

Foto 21: Marketing promocional del festival Animadrid 2006

e) Resultado y tendencias

Animadrid dejó un legado significativo en la historia de la animación española, no sólo como un espacio de exhibición, sino también como un impulsor de nuevas tendencias y diálogos creativos. Su enfoque internacional y su compromiso con la divulgación artística permitieron consolidar un público especializado y fomentar la profesionalización del sector. A pesar de que concluyó en 2011, contribuyó a la memoria de la animación contemporánea, siendo recordado como un hito en la historia del cine de animación en España, y su historiografía con varias publicaciones. Además, fue uno de los pocos festivales en España con la distinción de Festival Oficial del "Cartoon D'Or" entregado por la asociación Cartoon (European Association of Animation Film). El premio "Cartoon D'Or" (1991-2016) fue creado para promocionar el cortometraje europeo de animación, pero desapareció dejando paso a los Premios Emile de la animación, cuya primera edición tuvo lugar el 8 de diciembre de 2017 en Lille (Francia).[154]

154. https://www.audiovisual451.com/el-premio-cartoon-dor-desaparece-para-dejar-paso-a-los-emile-awards/

Animadrid fue clausurado, la razón principal fue política, por parte de los poderes autonómicos (Comunidad de Madrid) y municipales (Ayuntamiento de Pozuelo), quienes decidieron no seguir. La historia de Animadrid subraya la vulnerabilidad de los festivales que dependen fuertemente del apoyo político y pueden desaparecer con cambios en las administraciones o crisis económicas.

La desaparición de Animadrid (2000-2011) supuso durante años un vacío palpable para el mundo de la animación española.

> *Debe enfatizarse que algunos festivales creados en los últimos años se hicieron movidos por continuar el legado de certámenes y muestras precedentes [...] confirmándose así el "carácter cíclico" que ya anunciaba Viñolo en 2012 en referencia a la industria animada española—, por motivos de política cultural —Animario fue creado tras casi una década de la desaparición de Animadrid, un vacío palpable en la agenda de la capital española— así como por referencias de éxito de otras comunidades[...]*

La aparición del nuevo festival de Madrid, Animario(2018), es visto como un evento que "viene de alguna manera a cubrir el hueco que había dejado Animadrid". (BENAVENT,R., 2018e)

"Animario fue creado tras casi una década de la desaparición de Animadrid, un vacío palpable en la agenda de la capital española"

3.2.

EVOLUCIÓN Y DESARROLLO DE LOS FESTIVALES DE CINE DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA.

El panorama de los festivales de animación en España ha sido más reducido en comparación con la abundancia de certámenes más generalistas de cine en la península. Sin embargo, su evolución refleja un proceso de creciente especialización y reconocimiento del medio animado como disciplina artística autónoma. Como señalan Martínez Barnuevo y Mocholí, fue a mediados de los años 90 cuando comenzaron a surgir en España los primeros «festivales específicos» de animación, coincidiendo con la aparición de una nueva generación de realizadores comprometidos con la profesionalización del sector.

> *[...] hay pocos. A ver, Animac (1996) se conoce, pero tienes que estar dentro del mundillo. No me voy a mojar porque no tenemos tele, pero en la tele no lo dicen. [...] Vamos que de esos festivales te enteras en los medios de que existen, pero de los festivales de animación no. Entonces, no hay un conocimiento social de eso. Es como que tienes que ser animador, estar dentro de animación, o tienes que ser un friki directamente para poder enterarte de estas cosas. (BENAVENT,R., 2015k)*

Este desarrollo tardío contrasta con la trayectoria de los festivales internacionales consagrados y evidencia las dificultades estructurales que ha enfrentado la anima-

ción española para consolidar espacios propios de exhibición y valoración crítica. A pesar de ello, los festivales nacionales han desempeñado un papel fundamental en la visibilización de la producción local, la creación de redes profesionales y la promoción de nuevos talentos.

En este capítulo, revisaremos la historia de estos festivales nacionales específicos en España, desde sus pioneros hasta iniciativas más recientes – Ánima Jove (2022) o Imaginaria (2023)– atendiendo principalmente a su cronología y desaparición histórica, valorando su impacto en la industria, su relación con las políticas culturales y los desafíos que han enfrentado para mantenerse en un contexto de limitado apoyo institucional. A través de este recorrido cronológico, buscaremos comprender cómo han contribuido a configurar la identidad de la animación y qué papel juegan en esta nueva realidad, abriendo así una visión más amplia de las múltiples posibilidades de formatos que existen y que construyen la identidad de la animación actual española.

Es importante ubicar el Festival international du film d'animation d'Annecy (1960), como el más antiguo de los festivales internacionales que pasó a ser anual a partir de 1996. Ese mismo año, 30 años después de su creación, es cuando surge en España, Animac (Lleida). Además, a nivel histórico nos encontrábamos en un ambiente de cambio político histórico, ya que en marzo del mismo año ganó las elecciones el Partido Popular encabezado en aquel entonces por José María Aznar, acabando así con 14 años de gobierno socialista con Felipe González, después de la denominada transición. Esto marcó un hito que poco a poco influenció en todos los contextos culturales españoles a largo plazo.

A pesar de que AnimaTeruel (1992-1995) apareció un par de años antes, Animac (1996) es el primer "festival" dedicado exclusivamente al cine de animación español que continúa vigente. Durante una entrevista personal realizada por Navarro en 2019 a Isabel Herguera, directora de Animac del 2003 al 2011, queda patente la dificultad de encontrar material animado nacional a principios de los 2000: […] yo recuerdo que los primeros años fueron difíciles, te estoy hablando del 2003. Era difícil hacer un programa de animación española que fuera bueno, que estuviera a la altura de un programa de animación francesa (HERGUERA citada por NAVARRO, 2019).

3.3.

LA PRIMERA DÉCADA DEL SIGLO XXI

La consolidación y crisis de los festivales de animación nacionales.

3.3.1. Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación en Valencia (Valencia. 2000-2001)

El Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación de Valencia nació en el 2000 como una iniciativa personal de María Navarro Diego que era la técnica del Vicerrectorado de Cultura dentro de la Universitat Politècnica de València (UPV). Dentro del marco institucional del Institut Valencià de Cinematografía de València (IVAC en ese momento) y académico le proporcionó un sólido respaldo organizativo. La directora del certamen, explica en el catálogo de su segunda edición en 2001 su puesta en marcha y filosofía:

> *Este Festival nace de una gran pasión hacia el mundo de la animación. Ya en 1999, el Vicerrectorado de Cultura atendió una propuesta que me rondaba la cabeza y desde aquí pude organizar una muestra de Cine de Animación, igualmente de carácter internacional,*

> *que recogía una gran variedad de trabajos de profesionales y estudiantes, así como una selección de cortos tanto de cine clásico como de cine contemporáneo. La gran aceptación obtenida con esta iniciativa cultural sirvió de estímulo[...] Los criterios que me impulsaron a configurar esta programación son muy diversos, pero siempre teniendo presente que el resultado no debía favorecer los cánones estrictamente comerciales sino perseguir otros intereses vinculados con la calidad de la animación. Así nace el II Festival de cine y vídeo de Animación en Valencia, [..] como punto de encuentro internacional entre los aficionados y los profesionales del sector (NAVARRO DIEGO citada por NAVARRO, 2020: 621).*

Una sección competitiva de dos categorías: estudiantes y profesionales, recibieron alrededor de "70 trabajos" de todo el mundo y se entregaron "tres premios económicos alrededor de 65.000 pesetas para el ganador de la sección de estudiantes y las 100.000 para el de la sección de profesionales"[155]. (EL PAÍS, 2001).

La gestión cultural del evento incorporó elementos formativos y de reflexión como las mesas redondas y la presencia de figuras internacionales de la animación como Bill Plympton (invitado de honor en el segundo año 2001) que dio una charla en la UPV. También hubo retrospectivas de cine clásico, proyecciones internacionales contemporáneas, exposiciones y sesiones especiales para niños.

Aunque su trayectoria se limitó a dos ediciones (2000-2001), su modelo de colaboración entre instituciones académicas y cinematográficas marcó un precedente para el desarrollo posterior para iniciativas que continuaron su labor de promoción de la animación desde el ámbito universitario valenciano como veremos posteriormente.

3.3.2. Animabasauri- Animabasque Business, Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri (País Vasco. 2004-2012)

Como explica la doctora Maitane Junguitu Dronda en su tesis doctoral "Kalabaza Planeta eta Juanba Berasategui. Panorámica de la animación comercial vasca" (2019):

> *Antes de la primera edición de Animabasauri en 2005, en los noventa se celebra 'Anima'[156] la Muestra Internacional de Animación de Basauri [...] Es una iniciativa de la Casa Municipal de Cultura de Basauri, cuyo objetivo es descubrir el potencial creativo y artístico de la animación [...] Durante las tres ediciones, el programador de las piezas de animación que se proyectan es Jordi Artigas, historiador de animación. De hecho, en 1993, Artigas es presidente de ASIFA Catalunya y motiva a los creadores vascos a crear la delegación en*

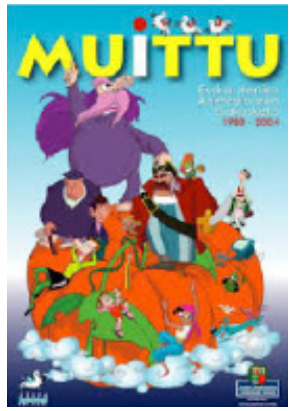
155. https://elpais.com/diario/2001/01/28/cvalenciana/980713095_850215.html

Euskadi de ASIFA. De este modo, en 1994 ASIFA Euskadi se presenta oficialmente durante el festival Anima 2. (JUNGUITU,2019:172)

El festival Animabasauri tuvo su primera edición en 2005 en Bizkaia, inicialmente en Bilbao pero posteriormente Basauri que se convertiría en su sede principal. Tuvo una trayectoria de ocho ediciones hasta 2012. Se celebraba generalmente a finales de mayo y principios de junio y en particular, en la primera edición el cine vasco adquiere especial relevancia a través de la retrospectiva dedicada a Juanba Berasategi. (Ibid.)

El festival contaba con secciones competitivas de largometrajes y cortometrajes. M.ª Jesús Díez Sota, fue la directora del certamen, además de la gerente de la distribuidora Gorostilandia y la asociación Gozila. El objetivo principal del festival era dar a conocer el cine animado internacional, promoviendo así la disciplina de la animación. Contó con el apoyo de diversas instituciones como el Ayuntamiento de Basauri, la Diputación de Bizkaia, el Gobierno de Lakua y el patrocinio privado del BBK.

Después de las tres ediciones de la Muestra Internacional de Animación, pasan diez años hasta que en 2005 se retoma el interés por el cine de animación en la localidad de Basauri. El nuevo festival originalmente se llama como el evento anterior, Anima[156]. Pero con el tiempo, deja de ser simplemente Anima para conocerse por Anima Basauri, Festival internacional de animación de Basauri [...] A diferencia del evento de los noventa, en esta ocasión no solo se proyecta animación, si no que se organizan varios concursos que van ampliando categorías año tras año, hasta convertirse en el festival de referencia en el Estado español y por supuesto, en Euskadi. (Ibid.)



Cartel 19: Cartel de la exposición "Muittu"

156. https://elpais.com/diario/2005/04/23/paisvasco/1114285211_850215.html

Animabasauri, además de las secciones competitivas incluía otras actividades: retrospectivas de animadores destacados internacionalmente (José Pozo, Juanba Berasategi, Signe Baumane, Bill Plympton o Pablo Llorens en 2011); sección para trabajos de escuelas privadas y universidades públicas; actividades didácticas como "Animación en las aulas" dirigida al público infantil con proyecciones en centros de educación primaria. También contó con una sección específica, "Karratu"[157] para filmes presentados en formato DVD, se presentó en el campus de Leioa, una selección de 36 cortometrajes realizados por alumnos y alumnas de Bellas Artes de la UPV/EHU, y se celebraron exposiciones de largometrajes, como las de *Nocturna* (2007) o *Donkey Xote* (2007). La exposición "Muittu" fue muy relevante porque realizó un recorrido por la animación vasca desde los 80 hasta el 2004. La exposición viajó durante años a otros municipios como Hernani (2006) o Deba para el festival de Animadeba 2017.

> *[...] En esa primera edición se presenta la exposición Muittu, Euskal Herriko animazioaren erakusketa 1980-2004. La asociación Asifa Euskadi es la encargada de organizar esta muestra con el objetivo de acercar al público material original usado para la creación de dibujos animados tradicionales. La exposición no solo incluye acetatos originales, sino también máquinas anteriores a la tecnología cinematográfica como taumatropos y zootropos y ejemplos de animación digital. (Ibid.)*

La alcaldesa de Basauri, Loly de Juan, veía la apuesta por el cine de animación como algo importante y lo defendió siempre frente a su ciudad. Al año siguiente, en la IV edición del festival y según el periódico digital El Correo[158] se anunció:

> *El evento acogerá más de 400 proyecciones, y unas 150 películas procedentes de casi cuarenta países competirán en la sección oficial de largometrajes -todos ellos estrenos en España-, en la de cortometrajes en 35mm. y en la de cortos en DVD (sección bautizada como 'Karratu'). El festival premiará a los mejores trabajos con 7.600 euros. El mejor largometraje recibirá 6.000 euros, 1.000 euros reconocerán el mejor cortometraje en 35mm y otros 600 euros se llevará la mejor cinta en DVD. (El CORREO, 2008)*

La organización del festival anunció durante la III edición en marzo del 2007 la puesta en marcha del primer Mercado de Cine o el Animabasque Business, que se celebraría en el Bilbao Exhibition Center (BEC) con el respaldo del clúster audiovisual EIKEN[159].

157. [Trad.a] Plaza en castellano.

158. https://www.elcorreo.cxom/vizcaya/20080412/nervion/festival-anima-basauri

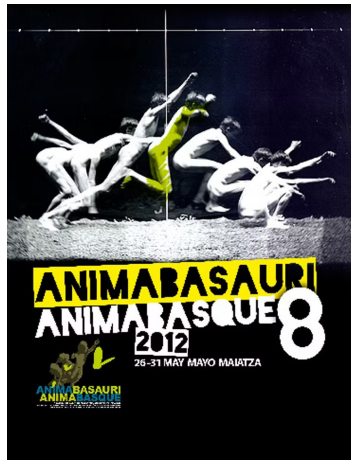
159.https://www.panoramaaudiovisual.com/2012/05/22/animabasque-business-2012-dirige-su-mirada-al-mercado-exterior

El objetivo de este mercado era incentivar la realización de coproducciones y buscar mercados para las producciones que participaban en el certamen.

La razón principal de su desaparición en 2012, su octava y última edición fue la crisis que azotó a la economía del país los años posteriores, pero también y como venimos observando, por motivos políticos. Según una noticia de El Correo[160] en abril de 2013 anunciaban que:

> *La crisis ha podido con AnimaBasauri. La localidad dejará de ser un polo de atracción para los aficionados a los dibujos animados. El municipio financiaba el único festival de animación que sobrevivía en España [...] Pero el Ayuntamiento, que desde junio de 2011 lidera el jeltzale Andoni Busquet, ha decidido que las arcas municipales no están para fiestas. Y reconoció, recientemente, que el Consistorio no financiará «programas no considerados primordiales en la actual coyuntura». Entre ellos, el certamen de creaciones audiovisuales, que este año habría alcanzado su novena edición. (EL CORREO,2013)*

A pesar de ello, Animabasauri sirvió como un punto de encuentro importante en el País Vasco, ya que promovió el cine animado de la región, apoyó a nuevos talentos de la animación vasca y creó uno de los primeros mercados de animación a nivel nacional, el Animabasque Business (2007-2012) que duró cinco ediciones. Además, apenas se menciona la posible relación con el festival Animakom Fest, que surgió cinco años después también en Bilbao y que posiblemente tuvo influencia de Animabasauri y de otros eventos, lo que confirmaría la existencia de un legado en la zona a partir de este hito.



Cartel 20: Cartel del festival ANIMABASAURI 2012

160. https://www.elcorreo.com/vizcaya/v/20130407/vizcaya/animabasauri-baja-telon-20130407.html

3.3.3. Animacor. Festival internacional de animación en Córdoba (Andalucía. 2005-2012)

El Festival Internacional de Animación Animacor surgió en Córdoba en 2005 como una iniciativa estratégica para impulsar el sector en Andalucía. Hemos encontrado una noticia del 17 junio del 2004 firmada por Marcela Tedesco[161] dónde se habla del primer Foro Profesional de Animación de España:

> *Este viernes 18 comienza el Primer Foro Profesional de Animación de Córdoba, España, organizado por Animacor y la Asociación Española de Productores de Animación (AEPA). [...] Las jornadas, que tendrán una duración de dos días [...] en el Palacio de la Merced de Córdoba [...]El foro se enmarca dentro de los objetivos de AEPA y Animacor y su compromiso con el desarrollo y la implantación de la industria de la animación, buscando convertir a Córdoba en punto de encuentro de los profesionales de la animación española. (TEDESCO, 2004)*

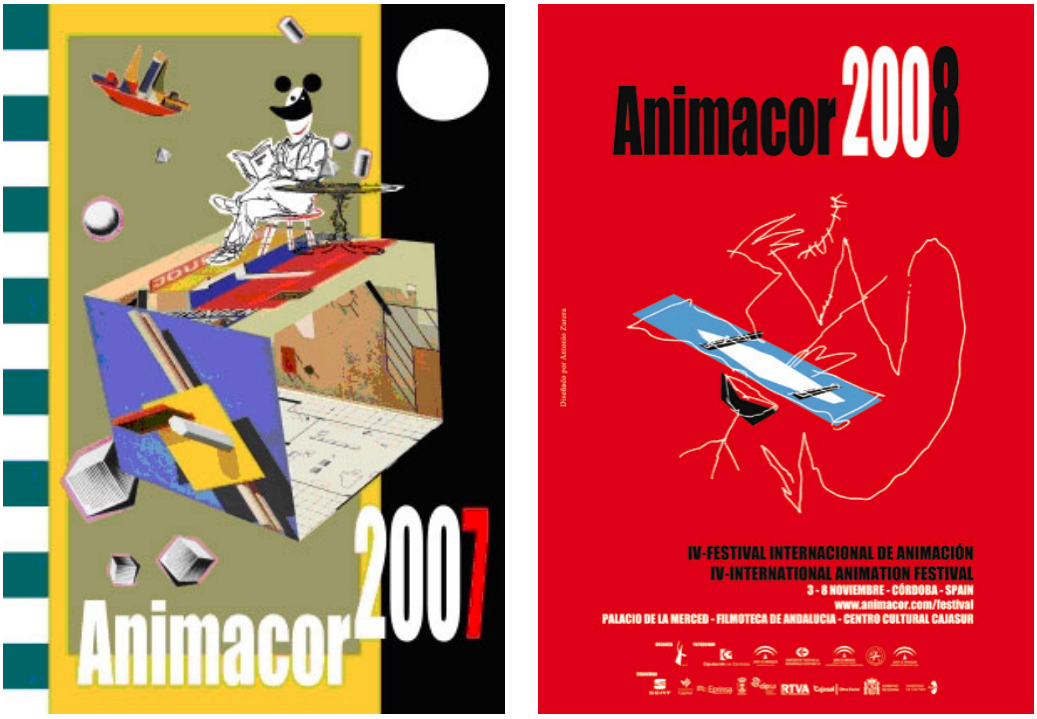
Por lo que se comenta en el texto, la Diputación de Córdoba, la Filmoteca de Andalucía y Egeda apoyaron esta iniciativa que también se realizó un Ciclo de Animación en la Filmoteca de Andalucía (Córdoba) de junio a julio de ese año con coloquios informativos, una exposición sobre los largometrajes y un taller de pitch para profesionales interesados en la presentación de proyectos de serie de animación en el próximo *Cartoon Forum Galicia* 2004 (Santiago de Compostela) en septiembre. Pero según la doctora M.ª Luisa Martínez Barnuevo:

Animacor fue creado por una asociación con el mismo nombre en 2003 tras las conclusiones del [X] Foro Cartoon celebrado en 1999 en Córdoba, que se contemplaban "unas excelentes perspectivas de desarrollo y expansión económica del sector de la animación, pero que había una falta de medios materiales y humanos para hacerlas realidad" (MARTÍNEZ BARNUEVO, 2007:54)

Animacor nació bajo la dirección de Antonio Zurera (ilustrador, productor y director de cine de animación) con el apoyo de instituciones clave como el Ayuntamiento de Córdoba, el Consorcio Provincial de Desarrollo Económico, la Universidad de Córdoba, la empresa de producción Milímetros S.A. y la Diputación. El festival se impulsó para convertirse en un motor para la industria animada local y regional de la anima-

161. https://www.produ.com/television/noticias/comienza-el-primer-foro-profesional-de-animacion-en-espana/

ción. Los objetivos de este festival eran “iniciar, impulsar y desarrollar la industria de la animación en Córdoba y Andalucía” (Ídem).



Cartel 21: Diseño cartelería festival Animacor 2007 y 2008

En octubre de 2005, el diario 20 minutos[162], en su titular de la edición digital decía: “Arranca Animacor”, con lo que se dio inició la celebración del I Animacor, Festival Internacional de Animación, que comenzaría del 25 al 30 de octubre de ese año. *Animacor* se configuró como un certamen competitivo internacional, con una programación que incluía tanto cortometrajes como largometrajes. Entre sus premios destacaba el Premio RTVA al Mejor Cortometraje Andaluz, que reflejaba su compromiso con la producción local y su emisión en Canal Sur.

El certamen llegó a contar con una dotación económica de casi 20.000€ para las obras ganadoras de la sección competitiva: Mejor largometraje (6000€), tres premios de cortometrajes (6000€, 3000€ y 1500€) respectivamente y El premio especial del Jurado infantil al Mejor Cortometraje (1500€) y El premio RTVA a la creación Audiovisual Andaluza (1500€).

162. https://www.20minutos.es/noticia/57491/0/Animacor/Merced/programa/

El certamen llegó a contar con una dotación económica de casi 20.000€ para las obras ganadoras de la sección competitiva: Mejor largometraje (6000€), tres premios de cortometrajes (6000€, 3000€ y 1500€) respectivamente y El premio especial del Jurado infantil al Mejor Cortometraje (1500€) y El premio RTVA a la creación Audiovisual Andaluza (1500€).

Fotografía 22: Imagen gráfica de la campaña del II Festival Internacional Animacor 2026

En 2006 según el ABC[163], el certamen aparte de ser competitivo creó el primer mercado de coproducción internacional de animación con la realización del tercer Foro Multilateral de Coproductores Animación, en el que se dieron cita los cinco países productores mayores europeos: Gran Bretaña, Francia, Alemania, Italia y España. En 2010, se celebró el "VIII Encuentro de Animación de Andalucía" junto a la Fundación Audiovisual de Andalucía según el periódico el Día de Córdoba[164]. Y además se hicieron conferencias, talleres, selección internacional del Circuito Provincial de Animación que recorrió la provincia y una exposición. En 2011 se celebró el IX Encuentro de Animación de Andalucía dónde Rosario Alarcón, la presidenta del Consorcio Provincial de Desarrollo Económico de la Diputación de Córdoba, reiteró "queremos seguir apostando por la animación. En Andalucía, la animación tiene un sello de identidad y nuestros creadores han sido y son un referente para la industria"[165]. Alarcón subrayó el papel referente de los creadores andaluces, incluso en contextos de crisis, mientras que May Silva, directora de la Fundación, resaltó los frutos de los nueve años de trabajo en la consolidación de redes profesionales de Animacor. Este evento sirvió como

163. https://www.turismodecordoba.org/animacor-cuenta-ya-con-mas-de-200-producciones-de-25-paises
164. https://www.eldiadecordoba.es/ocio/animacion-andaluza-desafios-contenidos-digitales_0_420858126.amp.html
165. https://www.afandaluzas.org/ix-encuentro-de-animacion-de-andalucia/

plataforma para analizar los nuevos perfiles profesionales y necesidades formativas derivadas de la producción multiplataforma, especialmente en aplicaciones móviles y videojuegos.

Animacor se erigió como un punto de encuentro fundamental para profesionales, creadores y todos aquellos vinculados al mundo de la animación. Su desaparición en 2012 fue atribuida principalmente a los recortes presupuestarios derivados de la crisis económica todavía incipiente.

El periodista Manuel J. Albert en 2011 tituló en un artículo de El País[166] "Desaparece el festival de cine de animación de Córdoba". Además explicó que:

> *[...]el presupuesto se redujo a 15.000 euros, lo que era la mitad de lo asignado en años anteriores, lo que hizo insostenible su continuidad. El festival redujo sus categorías, manteniendo únicamente el premio al cortometraje animado. Esta decisión fue un primer indicio de las dificultades que enfrentaba. (ALBERT, 2011)*

Animacor fue un proyecto que durante sus siete ediciones, logró posicionar a Córdoba y Andalucía en el mapa de la animación española. A pesar de su cierre, su legado perdura como referente de lo que puede lograrse cuando las instituciones y el sector privado unen fuerzas para impulsar la creatividad y la industria cultural. Pero su desaparición supuso el fin de un espacio clave para el desarrollo profesional del sector, lo que nos sirve como recordatorio de la fragilidad de los proyectos culturales depen-

Fotografía 23: Rueda de prensa del festival Animacor.

166. https://elpais.com/diario/2011/10/01/andalucia/1317421335_850215.html

167. https://www.europapress.es/andalucia/fundacion-cajasol-00621/noticia-muestra-internacional-animacion-sustituira-festival-animacor-falta-presupuesto-20111007140532.html y https://www.europapress.es/cultura/noticia-andalucia-cultura-animacion-personajes-series-television-storyboard-centraran-talleres-animacor10-20101021183026.html

dientes en exceso de la financiación pública. Como nos comentó Guadalupe Areinsburg: “El festival de animación de Córdoba Animacor, era otra cita muy importante que tampoco podemos contar con ella hoy en día”. (BENAVENT,R., 2016g)

Es importante destacar que Animacor formó parte del programa de actividades culturales promovidas durante 2010 para la promoción de Córdoba como Capital Europea de la Cultura 2016. Una de las últimas noticias que se tuvieron en el intento de poder salvar el festival fue de Europa Press en 2011 titulado “Una muestra internacional de animación sustituirá al Festival Animacor por “la falta de presupuesto”[167]. (EUROPA PRESS,2011)

3.3.4. Animayo Summit, Conference and International Film Festival of Animation, Visual Effects and Video Games (Canarias. 2006)

A pesar de que Animayo fue creado después, resulta imprescindible examinar el International Animation Festival y Festival de Videojuegos de Tenerife (TEIAF, 2002-2003), creado en 2002 y que duró un año bajo la dirección del productor ejecutivo José Luis Feito. Este certamen constituye un hito fundamental por ser el primer intento documentado de crear un evento especializado que integrará simultáneamente animación y videojuegos en el contexto español, y en particular en el archipiélago canario, ya que se anticipó dos décadas la actual convergencia mediática entre ambos sectores creativos que están actualmente en su punto más relevante.

> *El objetivo principal del TEIAF era promover las producciones internacionales de películas de animación y ofreció retrospectivas de temáticas especiales, conferencias, premios y mesas redondas dirigidas a profesionales, así como pases de películas tanto para un público especializado como generalista. En su primera edición, celebrada del 6 de noviembre al 10 de noviembre de 2002, se contó con la asistencia del animador independiente Bill Plympton, que mostró su película Mutant Aliens, ganadora del Gran Premio de Annecy en 2001.(NAVARRO, 2020:633)*

Animayo empezó a gestarse en 2005, pero no fue hasta mayo del 2006 que nació como una pequeña muestra de animación, efectos especiales y videojuegos, celebrada inicialmente en Las Palmas de Gran Canaria. La iniciativa promovida por el realizador canario Damián Perea, que es actualmente embajador de los *European Animation Émile Awards, miembro de la European Film Academy of Cinematography* (EFA), ASIFA

Hollywood y Egeda España, simplemente buscaba crear el tipo de festival al que le hubiera gustado asistir como declaró en una entrevista:

> *[...] ¿Qué tipo de festival me hubiera gustado disfrutar? [...] Animayo es…como a mí me gustaría que fuera un festival. De hecho, ya no es un festival, ahora es una cumbre internacional, que ahora es más grande que un festival. Entonces, por todas esas dificultades que yo tuve para empezar, y cómo hacer mi sueño realidad pues decidí que el festival fuera el 70% educativo, formativo y motivacional para generar esa ilusión, esas oportunidades que yo jamás tuve (RAMOS citado por NAVARRO, 2020:634).*

El festival cuenta con el apoyo de instituciones como la Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico y Cultural del Cabildo de Gran Canaria (a través de su centro cultural Gran Canaria Espacio Digital), el Gobierno de Canarias con la Consejería de Sanidad y la Obra Social de La Caja de Canarias (desde 2009).

Animayo tiene su sede principal en el Centro de Iniciativas Culturales de la Caja de Canarias (CICCA) que constituye un referente cultural en Las Palmas de Gran Canaria. Este complejo multifuncional, de 1.500 m^2 de superficie, destaca por su versatilidad para acoger diversos eventos artísticos y congresos, convirtiéndose en un importante nodo de actividad cultural en el archipiélago. Su ubicación estratégica del centro en la capital grancanaria, sumada a su capacidad para albergar eventos de hasta 500 personas, lo posiciona como un espacio cultural imprescindible.

La línea editorial de *Animayo* se centra en la tecnología de vanguardia y la vanguardia artística. Su objetivo es poner al alcance del público profesional y aficionado una programación variada, con especial énfasis en los efectos especiales y los videojuegos. Funciona también como un foro de encuentro e intercambio, reuniendo a escuelas, productoras y artistas tanto nacionales como internacionales.

> *[…] una perspectiva plural tanto de la pujante industria cinematográfica destinada al público joven y los productos surgidos en el seno del sector de la animación, como de los múltiples procesos de trabajo de algunos de los principales creadores que alimentan la vitalidad que vive en la actualidad la mencionada industria (ANIMAYO 2009:02).*

En cuanto a su programación y estructura, Animayo incluye una sección competitiva. En su primera edición, “contó con cien cortometrajes de animación”(ANIMAYO,

2009:06). A partir de aquí, en sus ediciones subsiguiente, el festival implementó una selección curricular destacada, integrando producciones académicas de instituciones formativas de excelencia internacional como la *Royal College of Arts* (Reino Unido), ENSAD (España) o la Filmakademie (Alemania). Esta selección evidenciaba su transición hacia un modelo con mayor énfasis en la dimensión pedagógica, consolidada en 2009 mediante la incorporación de ponencias magistrales y espacios de debate especializado. También ofrece diversas actividades divulgativas como ponencias, cursos, talleres, espacios formativos y pone especial acento en un foro de encuentro e intercambio entre escuelas, productoras y artistas nacionales e internacionales, a través sesiones de reclutamiento y revisión de portfolios. Paralelamente, se institucionalizaron dos nuevas secciones temáticas dedicadas a Efectos Especiales y Videojuegos, reflejando la adaptación del certamen a las transformaciones tecnológicas del sector.

En su octava edición en 2014 estableció uno de los esquemas de premiación más exhaustivos del panorama festivalero español, caracterizado por: Reconocimientos honoríficos en catorce categorías competitivas; Distinciones técnicas (Mejor Corto 2D/3D, Efectos Visuales); Géneros temáticos (Humor y Mejor corto de animación con "Ñ"); especializaciones sectoriales (Spot publicitario, Videoclip, Dirección Artística) y con un único premio económico: El Premio del Jurado de 3.000€ en concepto de estancia turística en Gran Canaria. Este modelo de premios, responde a una estrategia de promoción territorial mediante el capital cultural al tiempo que fomenta la participación internacional a través de un amplio abanico de categorías especializadas. En 2015 amplía el número de premios, 5 en total, dedicados al palmarés oficial publicidad, videoclip y cinemática, así como un palmarés oficial Premio del público. Desde 2010 se crea el concurso de carteles de Animayo un concurso internacional de con una dotación económica de 600€ para promover la creatividad a través de la creación visual.

Sus secciones oficiales son: Premio del Jurado, Premio del Director, Mejor Corto Independiente, Mejor Corto 2D, Mejor Corto 3D, Mejor Corto de Efectos Visuales, Mejor Spot de Animación, Mejor Obra VFX, Mejor Corto de Humor para todos los públicos, Mejor Corto de Humor solo para adultos, Mejor Corto de Animación con "Ñ", Menciones Especiales del Jurado, Mención Especial Mejor Cortometraje Infantil, Mención

Cartel 22: Diseño cartelería festival Animayo 2015, 2020, 2023 y 2025

Especial Mejor Videoclip, Mención Especial Mejor Dirección Artística y Premio del Público.

El proceso de internacionalización de Animayo se manifiesta en dos aspectos clave: la creación en 2009 de Animayo Itinerante, una red de sedes itinerantes que extiende su programación a nivel nacional e internacional: como Los Ángeles, Madrid, Barcelona, Lanzarote, Portugal, República Checa, Bruselas, Chicago, Colombia, Belgrado, Italia y Corea; y el reconocimiento desde 2018 de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood, como único festival español especializado calificador a los Premios Óscar en la categoría de cortometraje de animación internacional, y desde 2022 también califica a la mejor obra de animación en el idioma español, lo que certifica su relevante posición.

A lo largo de los años, el festival ha evolucionado significativamente, convirtiéndose en una referencia en la animación internacional, por lo que atrae a periodistas enfocados en videojuegos, cómics o industria del cine cultural generalista. En 2015 celebró su décima edición y en 2025 ha celebrado el XX aniversario con la novedad de una exposición y otras cosas patrocinadas de Walt Disney Animation Studios[168]:

Durante cuatro días, Animayo 2025 contó con numerosas sorpresas y eventos muy diversos. Algunos de ellos exclusivos, como la exposición Whimsy & Wonder, impulsada por Walt Disney Animation Studios. La colección, estrenada mundialmente por primera y única vez en Gran Canaria, celebraba la contribución del talento femenino

168. https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/animayo-gran-canaria-2025-20-aniversario-motor-animacion-nacional-5709100/

a lo largo de un siglo en la Casa del Ratón, con obras de la icónica Mary Blair y otras grandes artistas como Lisa Keene, Britney Lee, Josie Trinidad y Lorelay Bové, quien además fue una de las invitadas estrella del festival. (20 MINUTOS, 2025)

Este desarrollo institucional ha posicionado Animayo como referente en la cartografía de festivales especializados, superando el modelo predominante en certámenes de similar naturaleza.

Fotografía 24: Damian Perea, director de Animayo presentando el festival.

3.3.5. Animadeba Festival Internacional de Cine de Animación de Deba, (País Vasco. 2008)

Animadeba Festival Internacional de Cine de Animación de Deba, celebrado en la localidad vasca de Deba surge en 2008 como respuesta al cierre del cine local del pueblo en 2007, constituyéndose inicialmente como una muestra no competitiva de animación independiente dirigida principalmente a público adulto no especializado. Su concepción original respondía por un lado, suplir la carencia de oferta cinematográfica en la localidad y, por otro, acercar el lenguaje de la animación a espectadores no habituados a este tipo de producciones.

En una entrevista en la revista digital Kulturklik Pro, portal especializado para los profesionales de la cultura en Euskal Herria, su director Aitor Oñederra explica:

> *[...] en el año 2008 acababan de cerrar el cine local, por lo que tuvimos que empezar el festival en una sala de la Asociación Cultural de Deba. Al principio costó que el público se acercara, porque la gente de la localidad estaba acostumbrada a la sala de cine de siempre. Afortunadamente, a lo largo de los años hemos ido sumando espectadores y espectadoras, y hay quienes han hecho suyo nuestro festival de cine y han adquirido la costumbre de acudir.*[169] *(OÑEDERRA, 2019)*

Durante sus primeros años (2008-2018), Animadeba mantuvo un formato de exhibición con una selección de cortometrajes internacionales y de producción nacional. Esta progresión cuantitativa y cualitativa evidenciaba su creciente capacidad de convocatoria y selección del festival. El Ayuntamiento de Deba convocó por primera vez en 2010 el I Concurso de cortinillas promocionales del festival (30 segundos), al estilo Animadrid para reforzar su identidad visual. En 2014 el premio de las cortinillas fue de 700 euros. Además, la programación se complementa con actividades paralelas como exposiciones, talleres de animación, conciertos, actividades al aire libre y monólogos, configurando un evento cultural poliédrico.

Cartel 23: Carteleria de varias ediciones de Animadeba

El año 2019 Animadeba adopta formalmente la categoría de festival, consolidando su posición en el circuito especializado de la animación española. La selección de los cortometrajes la realizan 18 habitantes de la localidad que visitan casi 100 películas al año. Como explicaban en el artículo digital en Noticias Gipuzkoa “Deba, Capital

169.https://www.kulturklik.euskadi.eus/noticia/2019061010004565/aitor-onederra-siempre-he-sonado-con-que-animadeba-fuera-un-certamen-internacional-/kulturklik/es/webkklik01-detnewpr/es/#:~:text=Entre%20los%20d%C3%ADas%2019%20y%2023%20de,once%20a%C3%B1os%2C%20gracias%20a%20la%20iniciativa%20Animadeba.&text=As%C3%AD%20que%20propuse%20al%20Ayuntamiento%20de%20Deba,surgi%C3%B3%20una%20especie%20de%20exhibici%C3%B3n%20de%20cinef%C3%B3rum.

de cine de animación" en 2019[170] Serán un total de 20 cortos de diez países los que competirán en los dos apartados principales de la muestra: la Sección Oficial y la de Nuevos Realizadores EHU/UPV. Animadeba dejó de celebrarse dos años durante la pandemia (2020-2021), por lo que regresó en 2022 para celebrar su XV edición. En 2025 cumplirá la mayoría de edad y en 2027 celebrará su XX aniversario.

Fotografía 25: Participación con el proyecto "Cuidadoras" en Animadeba 2024

3.3.6. Non Stop Barcelona Animació (Barcelona. 2009-2019)

Non Stop Barcelona Animació se creó en 2009, Juan Carlos Concha profesional del sector de animación española, a la pregunta de que se había formado nos respondió:

> *Estoy "felizmente deformado" desde hace 23 años. No he estudiado nada parecido en concreto con animación. Estudié diseño gráfico, ilustración, mucho dibujo y aprendí algunas cosillas. Todo muy formal, todo muy profesional. Y luego vine a Barcelona y ahí es donde aprendí todo, trabajando directamente en un estudio.[...]Tuve la suerte de entrar en una especie de "academia militar" del dibujo animado [...] estudio Acció2 (1989) esa época, donde estuve del 1996 al 2000 con ellos. Allí aprendí todo[...] Luego, monté un estudio y allí aprendí todo lo que es producción y gestión. Bastante sobre producción del 2000*

170.https://www.noticiasdegipuzkoa.eus/cultura/2019/06/26/queremos-cineastas-animacion-sepan-deba-3837342.html

> *al 2004. Y del 2004 en adelante freelance y, obviamente, aprendiendo muchas otras cosas aún. (BENAVENT,R., 2020d)*

Su objetivo era difundir el cine de animación en Barcelona. Inicialmente, no nació como un festival en el formato tradicional competitivo, sino más bien como una muestra, un conjunto de actividades y un foro. En julio de 2009 se realizaron proyecciones en la Filmoteca de Catalunya y en el Cine Casablanca, organizadas en colaboración con el máster de animación de la idEC Universitat Pompeu Fabra. En 2011, *Non Stop Barcelona Animació* organizó un foro de cine animado en tres lugares diferentes de la ciudad, durante el cual se proyectaron obras de Chomón y se impartió una conferencia sobre el proceso de creación del film *Chico y Rita* (2010). En 2012, con la crisis solo se hicieron dos charlas y una performance de danza con pintura en directo.

> *¡Ay! Entonces, en paralelo y con muchas inquietudes, hacía unas proyecciones en un bar de cine colombiano. Luego, con una amiga montamos un festival de cine colombiano y entonces entendí cómo se montaba la gestión, las subvenciones, todo eso. [...] Y entonces empezamos a hacer pequeñas cosillas y le llamamos Nonstop porque era el plan, hacer una proyección al mes de una hora de cortos. Duró tres meses.[...] aunque se llamase Nonstop, decidimos parar y planificarla mejor, eso fue en 2009. [...] se llama Nonstop pero ¿qué es? ¿Es un foro? ¿Es un festival? Porque un festival tiene unas condiciones, ¿es una muestra? ¿Qué es esto?¿cómo de fiesta? Entonces, en 2011 ya lo preparamos mejor, nos ayudó el ayuntamiento de Gràcia [...] Eran 3 o 4 días. Metimos a tres escuelas en el Espai Jove La Fontana con buena proyección, con talleres para niños, ¡un movidón! Ahí sí le pusimos Forum. Un artista ya nos hizo un póster y era en 3 o 4 espacios distintos. Fuimos a [la escuela] 9Zeros, hice una charla en el IDEM, en el Espai Jove La Fontana y en los cines Casablanca, en tres sitios. (BENAVENT,R., 2020d)*

Después de cuatro años de proyecciones y talleres, en 2013 Non Stop. En 2014 decidió convertirse oficialmente en un festival.

> *Entró finalmente el Instituto Francés y se volvió como el catalizador porque puso dinero para traer a Michel Ocelot. Hicimos postales, una web [...] Hice una masterclass, proyectamos 2 o 3 largos suyos, una exposición, un concierto de cine mudo con concierto en directo. ¡Eso fue tremendo! Un montón de cosas: Instituto Francés, Filmoteca, Espai Jove La Fontana, tres escuelas. Ahora me pregunto: ¿cómo lo hacíamos? [...] Y en 2014 decidimos que se convertiría oficialmente en un festival; ¿Eso qué implica? Pues que tengas buenas*

> *copias, un jurado internacional, que haya competición, un premio, etc. ¡Cuántas condiciones! (BENAVENT,R., 2020d)*

En esta nueva etapa, el festival otorgó premios como el Nonstop Animation Award, el Premio del Público y una Mención Especial.

> *Entonces hicimos algo que estaba en el aire, se proponía mucho, que es hacer colaboración entre festivales. Planteamos entre Roberto [director del Mecal] y yo hacer algo juntos e hicimos la 1ª edición juntos. Entonces compartimos el espacio, compartimos fechas y nos repartimos actividades para no pisarnos. (BENAVENT,R., 2020d)*

A partir de 2017, el festival estableció una alianza estratégica con el Mecal Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona (1998), asumiendo la curaduría de su sección animada. Esta colaboración respondía a una doble finalidad: optimizar recursos y ampliar el impacto público, reflejando las dinámicas de cooperación cada vez más frecuentes en el ecosistema festivalero. “Entonces hicimos algo que estaba en el aire y se proponía mucho, que era hacer colaboraciones entre festivales”. (BENAVENT,R., 2020d)

El modelo organizativo de Non Stop Barcelona Animació se sustentaba en un sistema

Logotipo 10: Imagen gráfica del festival NonStop Barcelona

mixto de financiación que incluía apoyo institucional (Ayuntamiento de Barcelona, Generalitat de Catalunya) junto con colaboraciones académicas (escuelas de animación locales) y patrocinios privados, destacando el papel del Institut francés en sus inicios.

Su programación, estaba estructurada en secciones competitivas como Panorama y Escuelas a Competición, abarcaba tanto producciones consolidadas como trabajos emergentes, con especial atención a la formación mediante *masterclasses*, exposi-

ciones, cinema-conciertos, performance, talleres y el innovador *Visual Development Seminar*. Su capacidad para generar espacios de intercambio profesional como el *Elevator Pitch* y su estrecha vinculación con instituciones formativas, le da mucho reconocimiento en el sector. Además, organizaban seminarios de *concept art*, colaboraban con el MIFA Annecy patrocinando proyectos seleccionados y también ha tenido sesiones en otros municipios catalanes en formato itinerante.

La identidad del festival Non Stop Barcelona Animació ha evolucionado desde proyecciones puntuales hasta convertirse en un festival competitivo y un evento cultural integral, se consolidó como una de las plataformas más relevantes para la difusión y profesionalización de la animación en Cataluña durante su periodo de actividad (2009-2020).

Su desaparición en 2020, tras once ediciones, representa una pérdida significativa para el panorama de la animación en Barcelona, a pesar que han surgido nuevas iniciativas como los Martes Animados que reúnen a toda la escena animada local.

Cartel 24: Cartelería de distintas ediciones del festival. NonStop Barcelona

3.3.7. 3D Wire Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media (Segovia. 2009-2019) / Weird Market y WFest (València. 2020)

El 3D Wire nació en 2008 en el Palacio de Quintanar como sede principal, en pleno centro de Segovia, por iniciativa de su director y creador José Luis Farias, otros eventos, embajador de los *European Animation Emile Awards* en España y productor de Paramotion Films (2002).

> *El primer festival que montamos se llamaba Contraplano que era un festival de ficción y de animación que se celebraba en Segovia, hicimos 5 ediciones. En paralelo, surgió la oportunidad de organizar el Festival de Pata Negra que también era un festival de cortometrajes generalistas, que tenía tanto ficción como animación. [...] Después de organizar esto, estuvimos llevando también el Festival de Cortometrajes Rivas-Vaciamadrid, llevamos la parte de programación. [...] decidimos montar algo exclusivamente de animación. Ánima, se montó en Segovia en el Teatro Juan Bravo con la Junta de Castilla y León y fue un encuentro muy orientado al stopmotion sobre todo. Este fue el germen de 3DWire. (BENAVENT,R., 2015b)*

El objetivo era conectar a jóvenes talentos y artistas con profesionales de compañías, potenciar la industria española y aprender de lo que se hacía fuera. Empezó como un mercado internacional de animación y videojuegos considerado uno de los mayor prestigio y proyección internacional. Destaca que la gente encuentra trabajo y colaboradores. Ofrece proyecciones, competiciones de cortometrajes, videojuegos y proyectos, charlas, conferencias, talleres, *pitching* de proyectos, y sesiones de networking formal e informal.

En su primera edición se contó con la presencia de profesionales de primera línea y llegaron a visionarse hasta 100 cortometrajes, encuentros, conferencias, debates, competiciones de simuladores, videojuegos y foros de proyectos. Participaron más de 200 estudiantes de escuelas españolas y se vieron proyectos de 35 países en la selección oficial. En su segunda edición hubo un hecho clave para esta investigación de la que solo tenemos este dato:

> *En su segunda edición, se realizó el I Encuentro Nacional de Festivales de Animación, donde se congregaron los certámenes especializados destacados para poner en común dificultades y evaluar la situación del sector en aquellos años, a fin de promover iniciativas de cooperación entre las diversas citas de imagen animada en el país. (NAVARRO, 2020:649)*

Logotipo 14: Logotipos de 3D wire (2013 - 2019) y del Weird (2020).

En 2013 se celebró su 5º aniversario, en el catálogo de esa edición su creador comentó:

> *No somos un evento de animación, no somos un evento de videojuegos ni de new media, somos una idea, un cruce de caminos. Y sobre todo personas. Haciendo un autoanálisis descubrimos que desde el principio tenemos grabadas a fuego 3 palabras: convergencia, sinergia y cooperación. Convergencia de sectores y de tecnología. Somos fieles defensores del ecosistema formado por la hibridación de estos tres mundos. Y sobre todo de las sinergias que se crean al interceptarlos sin ningún tipo de vergüenza ni prejuicio. Siempre basándonos en la cooperación clara, abierta y diáfana, porque como hemos dicho antes es lo que lleva nuestro ADN. (3D WIRE, 2012:07)*

Ha sido reconocido por su labor en la industria e incluso fue un festival oficial del Cartoon D'Or. Se caracterizó por su enfoque selectivo, con un 80% de profesionales entre los asistentes para fomentar el networking y la creación de contactos para mover la industria y generar trabajo.

> *[...] y luego hay otros eventos como el 3DWire, que es un mercado. Se fue haciendo festival ahora, también se promueve como festival, pero realmente es un mercado, no creo que llegue a ser un festival en toda regla [...] cuando empezamos en 2009 no había nada, de hecho, por eso lo hicimos. (BENAVENT,R., 2015b)*

Los premios del Weird Market son Proyecto Corto Movistar+, (implica la adquisición de los derechos de emisión por un importe de 9.000€ por 2 años y un número ilimitado de pases, siendo el primer año en exclusividad), RTVE Interactivo al Proyecto de Videojuego Más Innovador, Proyecto de Serie de Joven Creador (Annecy-MIFA), Átomo Network Award, Premio Robot Atómico y Premio Átomo Grand Prix. Además, *Media Training* & *Consulting* de Paco Rodríguez ofrece una plaza gratuita para el curso de producción ejecutiva de cortos, series y largos de animación, valorado en 595€. La plaza se otorgará entre los proyectos de corto, serie y largo seleccionados en catálogo.

Dentro del evento Weird Market, existe desde el 2024 el WFest que es la parte dedicada al festival de cine de animación, con proyecciones y premios, cuyas fechas coinciden y se extienden ligeramente más allá de las del mercado profesional. Este "festival" existe desde que el Weird Market llegó a València y se refiere a la programación de

los cortometrajes seleccionados. Es importante destacar, según lo especificado en las bases, que ninguno de estos premios conlleva prestación económica y/o en especies. El WFest se compone de unos 30-40 cortometrajes internacionales y nacionales dependiendo de la edición, que se exhiben sin ánimo de lucro actualmente en la Filmoteca de València. Se presentan cortometrajes de animación y videoclips (se aceptan todas las técnicas y se requiere un mínimo del 75% de animación) con proyecciones para profesionales y público general. Un total de cinco sesiones que se completarán con la proyección del Palmarés WFest el último día. También se otorgan premios específicos de WFest que son: Premio del Jurado al Mejor Cortometraje Internacional, europeo, nacional e internacional Talent (dirigido a óperas primas o cortometrajes de escuelas internacionales) y el Premio del Público al Mejor Cortometraje Nacional.

El 3D Wire cambió su nombre a Weird Market en su 10ª edición en 2019, justo antes de la pandemia del 2020 que se realizó exclusivamente online. Desde su 16ª Edición se trasladó el evento a València. La edición de 2025 es la 18ª edición del evento, lo que confirma que sigue siendo una "incubadora de proyectos y catalizador de talento en el sector de la animación y videojuegos".[171]

Cartel 25: Cartelería de distintas ediciones de 3D wire y Weird

171.https://weirdmarket.es/2024/10/29/el-16o-weird-market-consolida-su-capacidad-como-incubadora-de-proyectos-y-catalizador-de-talento-en-el-sector-de-la-animacion-y-videojuegos/

3.4.

LA DÉCADA DE LOS 2010'S

La diversificación del cine de animación español.

3.4.1. AnimaR. Cine de Animación de Reinosa (Cantabria.2011-2012)

El festival AnimaR, celebrado en el Teatro Principal de Reinosa, localidad cántabra durante 4 días en 2011 y 2012. Surgió como una iniciativa impulsada por la asociación cultural Algara Vía Urbana, bajo la dirección de Jorge Sanz Pulido, —también director del Festival de Cortometrajes de Aguilar de Campoo—, AnimaR conformaba un equipo humano de 13 personas que contaba con la cooperación de varias empresas y comercios locales que apostaron por este evento cultural. Asimismo, tuvo la asesoría del 3D Wire para la selección de los filmes, con especial atención a la muestra de las diversas técnicas animadas. Contaron con el respaldo institucional del Gobierno de Cantabria, el Ayuntamiento de Reinosa y La Caixa. Aunque con una vida breve —limitada por dos ediciones—, el certamen se planteó como una plataforma para posicionar a Reinosa en el circuito nacional e internacional de la animación, aprovechando la celebración del Día Mundial de la Animación como marco temporal estratégico.

AnimaR contaba con dos secciones oficiales, cortometrajes a concurso en la competición nacional e internacional. Samuel Viñolo en su blog Animaholic anunciaba en

octubre de 2011: “Mientras algunos festivales desaparecen sin dejar rastro y otros quedan congelados hasta nuevo aviso, lo cierto es que el panorama de la animación en España sigue moviéndose con la aparición de dos nuevos eventos, uno en Reinosa (Cantabria)[172] y el otro en Sant Cugat del Vallès (Barcelona).“ (VIÑOLO, 2011)

Los organizadores concibieron AnimaR como una herramienta de dinamización económica y cultural para Reinosa, aspirando a convertirlo en un referente dentro del panorama español de festivales de animación. Sin embargo, pese a su sólida estructura programática y al apoyo institucional recibido, el festival no logró consolidarse.

Cartel 26: Imagen de la programación de la primera edición del festival Animar

3.4.2. Toon A Ville. Encontre internacional d’animadors, Projeccions i Jornada de professionals al voltant de l’animació infantil[173]. (Cataluña. 2011-2013)

Toon A Ville (2011-2013) representa un caso paradigmático de los desafíos y oportunidades en la organización de festivales- eventos especializados en animación, y en particular, infantil. Toon a Ville es un proyecto de Luvània y Soon in Tokyo y su

172. https://animaholic.blogspot.com/2011/10/nacen-animar-y-toon-ville-dos-nuevos.html

173. [Trad.a] Toon a Ville. Encuentro internacional de animadores, projecciones i jornada profesional sobre animación infantil.

concepción como encuentro profesional, centrado en series para preescolar y niños, refleja un intento por segmentar un nicho dentro del ecosistema de la animación audiovisual española. La elección de Sant Cugat (Barcelona) y luego Barcelona como sedes —tuvo el apoyo de instituciones como el Ministerio de Cultura, el ICIC (Instituto Catalan De Las Industrias Culturales) de Barcelona (ICUB), el Servei de Desenvolupament Empresarial (SDE) del departament de Cultura y el Kids 'Cluster y ESADE-Creápolis — sugiere una estrategia de vinculación con polos creativos y educativos pero sobre todo instituciones con intereses.

> *Según una entrada publicada el 8 de diciembre de 2018 en Animaholic, fue ideado como unas jornadas de series de animación para un público de preescolar e infantil con el objetivo de consolidar un mercado en esta ciudad [...] No se contemplaba el formato de cortometraje. En su primera edición, se realizó una selección internacional de series televisivas infantiles procedentes de 7 países y nuevas producciones de la televisión autonómica así como un encuentro de grandes figuras de la animación que ha trabajado en este formato en el ESADE-Creápolis de Sant Cugat del 18 al 22 de abril con un precio de entrada de 50€. (VIÑOLO citado por NAVARRO, 2020:675)*

Logo 10: Identidad gráfica del festival Toon o Ville de Cataluña

El diseño del evento, descrito por su coordinador Alfred Sesma, con más de 35 años de experiencia en el mundo del cine y la educación con Drac Màgic, como un "festival taberna" que prioriza el networking mediante formatos informales (como cenas con

invitados internacionales), lo que apunta a una comprensión de las dinámicas colaborativas en la industria más personificada. La presencia de figuras como Stephen Hillenburg (productor de Bob Esponja) o Mark Osborne (co director de Kung Fu Panda) evidenció aspiraciones de internacionalización, pero también reveló una dependencia de *headliners* para atraer la participación pagada.

La inclusión de proyecciones y jornadas profesionales refleja un equilibrio entre divulgación y negocio, aunque la ausencia de cortometrajes limita su análisis como espacio de exhibición integral. "Aleshores, aquest festivals que som com la "recepció a casa del embaixador" son important també. Els "festivals taberna" també són importants però son això. Fes això ben fet i crea un clima de comunicación, crea espais, crea l'aura que ho fa propici."[174] (BENAVENT,R., 2020h)

En la revista Gràffica encontramos que Toon a Ville eran "proyecciones, un taller y el encuentro de Talentos". Su desaparición tras tres ediciones ilustra problemáticas recurrentes: la fragilidad financiera (dependencia de subvenciones) y la volatilidad del apoyo institucional. Sesma señala que estos eventos son "una ruina económica" sin respaldo público, pese a generar capital simbólico (redes y visibilidad). "Aleshores vàrem fer Toon a Ville (2011), que va durar aquest tres anys, però arran d'això va sortir tot un concepte d'un producte de guies turístiques amb realitat augmentada". [175]

En junio del 2013 Toon A Ville se le añadió el Barcelona Animation Showcase en un intento de definirlo mejor, ya que fue un evento centrado en la animación infantil como sector de desarrollo económico y cultural fundamental a nivel internacional.

3.4.3. Ani-Mar Festival Internacional d'Animació Premi Miquel Guillem (València, 2012)

El festival Internacional d'animació Ani_mar surgió en 2012 como una iniciativa del Grupo de Animación: Arte e Industria de la Universitat Politècnica de València (UPV), actual Grupo de investigación Animación UPV. Bajo la dirección de la profesora titular María Ángeles López se concibió como un homenaje al profesor Miquel Guillem Romeu (1953-2011), cuyo nombre llevaba su premio principal. Miquel era profesor universitario desde 1985 en el departamento de Dibujo de la UPV. Su muerte se produjo

174. [Trad.a] Entonces hicimos Toon a Ville (2011), que duró estos 3 años, pero a raíz de eso salió un concepto de un producto de guías turísticas con realidad aumentada.

175. [Trad.a] Entonces hicimos Toon a Ville (2011), que duró estos 3 años, pero a raíz de eso salió un concepto de un producto de guías turísticas con realidad aumentada.

el 15 de diciembre de 2011, precisamente el día en que la Facultad de Bellas Artes le iba a conceder la Medalla de Sant Carles, junto al artista Artur Heras y el Instituto Francés de Valencia. Evento que conmocionó mucho al equipo y que llevó posteriormente a la creación de este evento.Para la directora general del IVAC en 2012, Nuria Cidoncha declaró en una noticia de 20 minutos que “la labor de Guillem y de su equipo es fundamental para entender el auge de la animación en la Comunitat Valenciana”[176]. (EUROPA PRESS, 2012)

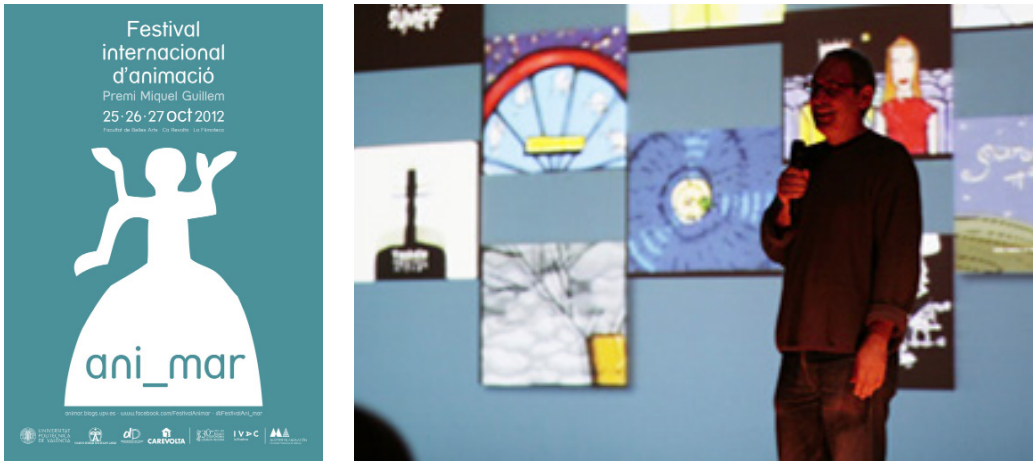


Imagen 7: Imagen gráfica y foto de la presentación del unico festival de ani-mar que se realizo

El evento se distinguió por su filosofía no comercial, priorizando la exhibición de obras de animación artística y de difícil acceso, con un marcado enfoque en la calidad creativa antes que en criterios industriales.

> *[...] se hizo una edición y hubo un premio, Premi Miguel Guillem, pero no se volvió a hacer. También diría que, a nivel interno del grupo [de investigación], fue un momento un poco complicado, porque algunos compañeros estaban de baja, Miquel [Guillem] estaba mal. A lo mejor a nivel de grupo íbamos muy desbordados, y está idea, siempre la había querido llevar a cabo Miquel. Lo de montar un festival, de hecho, Ani-mar era un título que había pensado él siempre. Estas cosas debes tener una ilusión y una motivación superior a que haya un festival [...] (BENAVENT,R., 2021f)*

Aunque limitado debido a circunstancias internas del equipo organizador, Ani_mar logró articular a una única edición con una programación especializada. Se proyec-

176. https://www.20minutos.es/noticia/1285590/0/

taron 46 cortometrajes divididos en dos bloques dependiendo de la sede. Se proyectaron en el Auditori Alfons Roig de la Facultad de Bellas Artes de la UPV y en la sede de la asociación Ca Revolta, por ser un punto de encuentro catalizador de iniciativas culturales y sociales.

Pese a su breve existencia, Ani_mar demostró que tenía el enfoque necesario para promover la animación de autor y su capacidad para convertirse en un espacio de intercambio de conocimiento que influenció en iniciativas posteriores en la misma universidad. Por lo que su caso sigue siendo relevante para entender los desafíos y oportunidades de los festivales académicos en el fomento de la animación como disciplina artística.

3.4.4. Feelmotion Festival de Cortometrajes de Animación e Imagen Real (Madrid. 2012-2024)

El Feelmotion Festival nació en 2012 como iniciativa del profesor Raúl San Julián Alonso[177], del Grado de Cine de Animación de la antigua ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, que desde el 2023 se convirtió en UDIT, Universidad de diseño, innovación y tecnología. Este certamen se estableció con un doble propósito: servir como plataforma de exhibición para los estudiantes y fomentar la cultura del audiovisual integral. En un artículo del mismo autor titulado "Feelmotion: una estrategia de motivación y empoderamiento audiovisual en alumnos de diseño"[178] cuenta de los inicios y andadura del evento.

> *Mi experiencia como cineasta y educador en ESNE […] me ha llevado analizar la transformación personal que supone en los alumnos la conciencia de la posibilidad de prolongar las fases de una producción, incluyendo la distribución y exhibición pública de sus trabajos, mediante un certamen de cortometrajes en la universidad […] alumnos que empiezan a plantearse la producción de sus propias piezas meses antes de empezar la asignatura. De esto se concluye que el propio festival, que nace de una asignatura, revierte en la misma motivando los futuros trabajos del alumnado (SAN JULIÁN ALONSO, 2017:42).*

Desde sus inicios como evento interno del centro formativo, el festival ha experimentado una notable evolución gracias a su modelo que combina componentes académicos y profesionales a través de masterclasses y talleres prácticos, exposiciones

177. https://www.linkedin.com/in/ra%C3%BAl-san-juli%C3%A1n-alonso-5674a6bb/details/experience/
178. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5267917

y una competición que incluye tanto animación como imagen real. Este desarrollo pasó de participantes externos (2016) a internacionales (2017), recibiendo obras de países como China, Marruecos y Alemania. El festival ha demostrado una notable capacidad de difusión, con un canal de YouTube que ha superado los 4 millones de suscriptores en 2025.

Uno de los aspectos más innovadores de Feelmotion es su modelo de aprendizaje experiencial, donde los alumnos asumen responsabilidades reales durante el evento, asumiendo tareas como: logística del evento, promoción y comunicación en redes sociales, diseño de identidad visual y distribución post-festival de las obras seleccionadas. Este enfoque busca desarrollar competencias profesionales completas, más allá de la creación animada, fomentando lo que el profesor Raúl denomina "pensamiento audiovisual integral".

Imagen 8: Imagén gráfica y cartelería de la XIII edición Feelmotion

Feelmotion se consolidó como un espacio formativo único, un puente entre la formación académica y la industria profesional y un observatorio de nuevas tendencias en animación emergente. Su caso resulta especialmente particular y relevante para entender los modelos de pedagogía activa en educación audiovisual, la transición

de los festivales académicos hacia circuitos profesionales y las estrategias de internacionalización. La trayectoria de Feelmotion ilustra cómo una iniciativa académica puede trascender su contexto original mediante una apertura progresiva y un enfoque práctico, manteniendo siempre su esencia educativa como valor fundamental. En su Instagram hemos encontrado que este titular: ¡Así vivimos la última edición de @_feelmotion![179] en junio del 2024, por lo que entendemos que esa fue la última edición del certamen que celebró la gala de clausura en el Palacio de la Prensa de Madrid. Y así se dio cierre a la XIII Edición del Festival Internacional Universitario de Cortometrajes Feelmotion.

3.4.5. DogVille 3D Film Festival Viladecans (Catalunya. 2012-2014)

El festival se llamaba Dogville 3D Film Festival que anteriormente fue conocido como FICS-3D. Se celebraba en el Auditorio Atrium de Viladecans en Barcelona, y estaba dedicado al 3D y la producción estereoscópica (proceso de crear imágenes o videos que simulan la visión tridimensional que se basa en la percepción humana de la profundidad, es crear imágenes ligeramente diferente para cada ojo, permitiendo que el cerebro las combine para crear una única con sensación de relieve y profundidad). El festival aceptaba obras de animación, acción real y documental. Podían presentarse participantes amateurs, profesionales y productoras.

Se celebró por primera vez a mediados de abril de 2011 y como mucho tuvo 3 ediciones. Fue coordinado por Iván Cabrera y organizado por AEI DIFIS-3D. Contaba con financiación privada gracias al apoyo de entidades como 3Dintegral SL, LA SALLE-URL, TV3, el Eurostereofoundation y el Stéréo Club Français. Tenía 2 categorías a concurso

Logo 11: Identidad gráfica del festival DogVille de Viladecans

179. https://www.instagram.com/udit.es/reel/C8pLjQXtdYo/

con una dotación económica de 5.000€ para la categoría 3D independiente y 3.000€ para la de animación. A cambio de estos premios económicos, se cedían los derechos de emisión "sin límites" temporales a Televisió de Catalunya, lo cual generó controversias.

Se centraba en 3 actividades principales: Dogville Pro (encuentro de estudiantes y profesionales), Dogville Night (pases de películas en 3D) y una Maratón de Cortos. En su segunda edición (2012), incluyó exposiciones, mesas redondas, talleres y conferencias sobre innovaciones tecnológicas digitales, además de una nueva sección llamada Dogville Kids (enfocada al público familiar).

Estaba dirigido a un público amplio, tanto infantil como adulto. El maratón de cortos en su primera edición superó los 400 espectadores. La página web del festival se encuentra inoperativa, lo que impide acceder a sus contenidos. Esto sugiere que el festival no continuó después de sus primeras ediciones.

3.4.6. Prime The Animation! New Talent International Animation Festival (València. 2013)

Prime The Animation! New Talent International Animation Festival (PTA!) está vertebrado por el grupo de investigación Animación UPV, y ofrece un caso paradigmático para examinar la intersección entre pedagogía, creación artística y profesionalización en el contexto universitario. Este festival surge en 2013 en la Universitat Politècnica de València (UPV) y se configura como un espacio único al centrarse exclusivamente en cortometrajes de nuevos talentos, lo que permite rastrear tendencias emergentes de escuelas de animación internacionales y nuevos talentos, destacando así su papel en la legitimación académica de los trabajos de fin de estudios como obras con valor también profesional. Nuestra investigación participativa surge paralelamente desde su tercera edición en 2015 (10 años).

En un artículo titulado "Prime The Animation! La experiencia de una singular unión entre escuelas" se narra la vivencia de Antonio J. Busto como exestudiante que explica cómo surge la iniciativa de programar una pequeña muestra de los mejores cortometrajes realizados por estudiantes de la universidad británica Middlesex University, universidad dónde realizó la beca erasmus y dónde surgió la idea de intercambiar cortometrajes.

> *El programa Prime the Animation! parte de una iniciativa conjunta coordinada entre tres escuelas y universidades internacionales: Middlesex University (Londres, Reino Unido), Universitat Politècnica de València (España) y Emily Carr University of Art + Design (Vancouver, Canadá). Aunque fue un programa diseñado originalmente para ser proyectado en cada una de estas tres escuelas, la muestra ha llegado más lejos, teniendo una repercusión importante en Cinema Jove 2013 [28ª Edición], e incluso ha sido proyectado en la Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM, durante el día internacional de la Animación en 2013. (BUSTO, 2014:15)*

Esta iniciativa reagrupa una programación extensa de proyectos de animación desde tres centros geográficamente separados, pero unidos posiciones comunes como la docencia, la investigación y la producción en animación.

Logo 12: Evolución de identidad gráfica del festival Prime The Animation!

Prime The Animation! New Talent International Animation Festival (PTA!) no solo exhibe cortometrajes, sino que fomenta competencias transversales, con espacios de *networking*, *feedback* de proyectos y *pitchings*, mediante otras actividades paralelas como picnics, encuentros, *workshops*, *masterclasses* o exposiciones (Espai In Vitrina y Josep Ranau). La sede principal del festival durante los días entre semana es el salón de actos de la facultad de la Facultat de Belles Arts de la UPV, La Filmoteca - Institut Valencià de Cultura y sedes colaboradoras adicionales que se suman o restan dependiendo de la edición. El festival es posible gracias al trabajo conjunto de alumnos, profesores y gente apasionada de la animación y la gestión cultural, el apoyo del Master en Animación UPV, el Departamento de Dibujo (y de Comunicación Audiovisual, a veces), La Filmoteca de València y otras colaboraciones puntuales que fluctúan como las Naves, el Centro Cultural del Carmen, el MUVIM, el Instituto Francés, etc. Estos mo-

delos híbridos (estudiantiles pero con vocación profesional) impactan en las trayectorias de los participantes, rastreando casos como el de María Manero (Patchwork, 2018) o Rocío Álvarez (*Simbiosis Carnal*, 2017), cuyas obras premiadas trascienden más allá del ámbito universitario. Además, al vincularse al Máster en Animación de la UPV, se refuerza la investigación-creación como eje curricular, un modelo replicable en otros contextos.

Prime The Animation! distingue entre dos categorías básicas: nuevos talentos que estén estudiando animación y que hayan realizado sus películas dentro de su programa de estudios de Grado y Masters, Escuelas de animación privadas o Ciclos Formativos de animación y videojuegos. Y óperas primas de directores/as que hayan acabado sus estudios en los últimos cinco años.

Los premios que se concederán según sus bases del 2015 hay cinco premios principales: Premio Mejor cortometraje Internacional (Trofeo y 1300€), Premio del público (Trofeo y producto Wacom), Cortometraje Nacional (Trofeo), Premio Miquel Guillem a la mejor animación experimental (Trofeo y Licencia del software Dragonframe), Premio al Mejor GIF (en colaboración con el Club de Animación) y como novedad en 2015 el Premio al Mejor Cartel de Cortometraje de Animación (Trofeo). Además el festival se reserva el derecho de otorgar menciones especiales. También han tenido el Premi À Punt al millor curtmetratge Valencià o Premio al Mejor Pitch de Proyecto –con tutorías de Paco Rodríguez (productor ejecutivo y director de Media Training & Consulting, empresa dedicada a la formación y la consultoría del sector de los contenidos digitales) en un inicio y de Juan Carlos Concha (Productor, dibujante y ex director del Non Stop Barcelona) actualmente –y de portafolio– con tutorías de Rocío Martínez (Ío Bru de Ilustrando Dudas [180])–.

Este festival cuenta con colaboraciones muy interesantes con otros festivales internacionales desde su creación se colaboró con el festival internacional de Cine de Valencia, que continuó después de que PTA! se convirtió en festival, por su carácter emergente. En 2018, su segundo año como festival competitivo, se volvió a contar con la colaboración de Cinema Jove formando parte de su programación en su 33ª edición con la proyección del palmarés de Prime the Animation! de ese año. En 2018, se dio el primer Premio al mejor cortometraje internacional y se establecieron nuevos

180. https://ilustrandodudas.com/

premios para categorías de *gifs y pitchings* de proyectos. Además, en la 8ª edición en 2020, durante la pandemia, se incluyeron premios específicos como el Premi Valors Humans en colaboración con el Humans Fest- Festival Internacional de cinema i drets Humans de València de la Fundación por la Justicia, y programas especiales en colaboración con ReAnima International Animation Festival (2014, Bergen-Noruega). Posteriormente también se unieron los Premios Anita de la Universidad Utadeo, institución de educación superior privada de Bogotá. En el décimo aniversario se colaboró directamente con Punto y Raya Festival[181], evento mundial del arte abstracto en movimiento celebrado en varias ciudades de Europa. Y desde 2020, y en 2024 colaboró con el 1º Carcajada Festival, un festival de comedia de artes escénicas con humor de Santillana del Mar.

También es muy importante resaltar el Premio a Mejor Proyecto desde su 9ª edición en 2021, que el festival Non Stop Barcelona traspasó tras su desaparición en 2020 cediendo al Prime! los pases de estudiantes MIFA. Este premio ha posicionado al festival en otro nivel, ya que la participación en esta sección catapulta la posibilidad intencionalidad de poder asistir al Festival más grande del mundo de la animación. Con esos pases los alumnos ganadores pueden asistir al MIFA (Mercado Internacional de Animación) del Festival Internacional de Annecy.

El festival Prime The Animation! ha tenido una evolución lógica desde sus inicios y partiendo del contexto académico. Pasó de ser una pequeña muestra entre universidades a convertirse en un festival de cortometrajes de animación internacionales en la 5ª edición en 2017.

> *Desde entonces, un grupo de estudiantes y profesores de la UPV, que se renueva cada año, coordina la producción de PTA! El grupo, distribuido en pequeños equipos de trabajo, se encarga de estudiar los contenidos, contactar con la red internacional de escuelas y los profesionales invitados, editar los programas de cortometrajes, crear la imagen gráfica y la cortinilla animada para cada edición, diseñar la exposición de proyectos de cortometraje del Máster en Animación, preparar la convocatoria de proyectos y portafolios para el encuentro profesional y cubrir la difusión del evento, para que llegue al mayor número de personas interesadas, y se convierta en una auténtica celebración de la animación. (ÁLVAREZ.S, 2021:(2017:71).*

181. https://www.puntoyrayafestival.com/festival

Respecto a la filosofía del festival Prime the animation! dentro de su línea programática se observan influencia de la animación artística y "visibilidad al futuro talento " (ÁLVAREZ.S, 2017: 77). La categoría experimental, el Premio de animación experimental Miquel Guillem, evidencia una voluntad por diversificar los referentes estéticos más allá del mainstream, por ello contempla premios considerado como una sección secundaria no competitiva en otros festivales especializados, pero aquí conformaba su seña de identidad y, consecuentemente, uno de sus principales reclamos culturales. La idea de las masterclasses desvela los procesos creativos tras las obras, enfatizando la animación como práctica reflexiva y la panorámica de las tendencias e innovaciones contemporáneas en las escuelas de animación. Este festival se ve como un espacio relevante para mostrar el "futuro talento" en la industria como aportaciones clave para el campo de la animación. Es importante ver la evolución del crecimiento en el número de escuelas invitadas, de tal forma que la participación de las 3 universidades iniciales se triplicó en 2015. Esta afluencia de escuelas en la programación de PTA ocasionó la extensión en su duración y el número de espacios de exhibición y de encuentro entre sus participantes, tanto en la UPV como en otros lugares de la ciudad.

Se resalta la especial inclinación al tratar de favorecer relaciones internacionales entre festivales afines a la captación del talento, lo que establece y fomenta las relaciones internacionales entre diversas instituciones académicas enfocadas en la animación como herramienta docente y expresión artística.

> *PTA! pretende consolidar un espacio que ponga el acento en los estudiantes de animación y que favorezca a su vez el diálogo entre escuelas […] poner en valor los cortos y proyectos de estudiantes y favorecer colaboraciones más allá de las aulas […] impulsando el intercambio de ideas y colaboración en torno a la animación" (ÁLVAREZ.S, 2017:76-77).*

3.4.7. Animalada. Festival de Animación de Sevilla (Andalucía. 2013-2019)

Creado en Sevilla en 2013 duró 6 ediciones gracias a sus promotores Pablo Márquez y Cristina Jiménez Sánchez. Este evento reunió tanto sesiones de cine animado como de videojuegos, FX y New Media. Su identidad principal es ser un punto de encuentro entre profesionales y estudiantes del sector, por lo que busca activamente atraer la animación al público generalista joven-adulto, de la academia y profesionales sevillanos a través de sus proyecciones. *Animalada* fue uno de los festivales que clasificaba

los cortometrajes basándose en la nacionalidad (internacional distinguiendo entre obras internacionales, nacionales y/o regionales. Se celebró anualmente, desde 2013 hasta 2019 con una asistencia de 250 personas diarias. El festival ofreció espacios diversos para la interacción profesional, como un *Showroom* —salas de exposiciones— y sesiones informales de networking llamadas BeerWorking. Animalada aparece listado como un festival internacional con carácter formativo/industrial según la tesis de NAVARRO.

Imagen 9: Logotipo, presentación y comunicado de facebook para notificar la clausura del festival

En Julio de 2019 el equipo de *Animalada* publicó en su Facebook hizo un comunicado oficial que explicaba que “la séptima edición del festival para este 2019 queda cancelada.[...] Este ha sido un año complicado por lo que hemos preferido parar su organización. Agradecemos la comprensión[...]”.

3.4.8. Festival Stop Motion Barcelona Short Film Festival (Barcelona. 2012-2018)

El Stop Motion Barcelona SFF es un caso de estudio relevante para comprender los festivales especializados en técnicas de animación específicas. Creado en 2017 por Lula Gómez, Jordi Piulachs y Guillem Puig —fundadores de La Academia de Animación—. Celebrado anualmente durante tres jornadas a finales de junio, este festival se distingue como una iniciativa privada centrada en la técnica stop motion en todas sus variantes (pixilación, cut out, claymation). El evento surge con el doble objetivo de dinamizar la industria local y reivindicar el valor artesanal de esta modalidad animada, combinando exhibición, formación y networking profesional.

Creado por Guillem Puig, Lula Gómez y Jordi Piulachs de la Academia de Animación, se celebró en el Centre Cívic Sant Andreu en Barcelona, sugiere un modelo de gestión cultural basado en la proximidad y la accesibilidad, alejado de los grandes circuitos comerciales del cine de animación, este evento se configura como un espacio híbrido que combina exhibición, formación y profesionalización en torno al stopmotion.

Logotipo 13: Imagen gráfica del Stop Motion Barcelona

Según la crónica del blog Puppets and Clay (2006) del escritor Adrián Encinas sobre su cuarta edición en 2012 relató: “el pasado domingo 26 de junio arrancó el evento [...] donde se iba organizando todo el material que había que llevar al Antic Teatre, el garito alucinante en el que tendría lugar el festival.[182] (ENCINAS,A. 2012)

La estructura del festival reveló una clara voluntad pedagógica y divulgativa. La inclusión de talleres familiares, junto con masterclass profesionales (como las impar-

182. https://puppetsandclay.blogspot.com/2016/07/stop-motion-barcelona-sff-2016-cronica.html

tidas por Elisa y Pilar o Jordi Piulachs) estableció un puente interesante entre iniciación y profesionalización. Fueron la selección de cortometrajes internacionales, talleres prácticos (construcción de esqueletos, modelado en fieltro), masterclasses de técnicas (uso de software Dragonframe), exhibición de trabajos estudiantiles de la Academia de Animación (maquetas y mecanismos) añaden un valor museográfico poco común en festivales de animación, convirtiendo el evento en un espacio de visualización de los procesos creativos normalmente ocultos tras la pantalla. También, la inclusión de ponencias con profesionales reforzó su carácter como plataforma de intercambio de conocimiento especializado.

Cabe destacar también el diálogo inter-festivales que adquirieron durante sus 6 años de duración. Ejemplo de ello es la Retrospectivas con invitados internacionales como el StopTrick Festival (Eslovenia) y el Stop Motion Montreal Festival (en su edición inaugural).

El Stop Motion Barcelona SFF plantea varias líneas para analizar por su papel en la preservación de técnicas artesanales en la era digital, el modelo de gestión comunitaria y su contribución a la profesionalización del sector. Fue el único festival español dedicado exclusivamente al *stopmotion*, que consiguió consolidar un espacio de referencia para creadores independientes, dónde visibilizar las posibilidades artísticas de técnicas no digitales y establecer puentes con festivales internacionales afines. La ausencia de datos sobre premios económicos específicos nos sugiere que su valor radica más en su función como laboratorio técnico que en su dimensión competitiva, reforzando así su identidad como espacio de experimentación y aprendizaje especializado.

Fotografía 26: Imagen de la primera edición del festival Stop Motion Barcelona

3.4.9. Animakom Fest. Festival internacional de cine de animación de Bilbao (País Vasco. 2017-2024)

Animakom Fest fue creado en Bilbao en 2017 por el guionista y productor vasco Pedro Rivero y organizado por la Asociación Develop. Como seña de identidad, Animakom presenta dos secciones competitivas —profesional y de estudiantes— y como punto diferencial pone en valor a las mujeres que trabajan en cine animado, con un premio especial de reconocimiento a su labor acompañado de una retrospectiva. En la celebración de la primera edición el premio fue otorgado a Anna Solanas por su carrera profesional y en la segunda a Joy Batchelor a título póstumo. Además, la última sesión del festival está compuesta específicamente por cortometrajes realizados por directoras.

Logotipo 14: Imagen gráfica del festival Anima Kom realizado en Bilbao

Animakom Fest desde sus inicios siempre ha tenido buena recepción de cortometrajes en cuanto a inscripciones, superando los 600 cortometrajes en su primera edición y llegando a alrededor de 1500 en los años restantes. Entre sus aspiraciones se encuentra la de “ser un festival de referencia para las escuelas de animación de todo el mundo” (RIVERO citado por NAVARRO, 2018h:3)

Una de sus principales influencias para la organización de evento en Euskadi, que también pasan por la generación de redes de festivales, ya que siempre han tenido contactos con los festivales de Anibar (Kosovo) y Animated Dreams (Estonia), caracterizados por ser un formato de festival pequeño concentrado en pocos días y con una amplia programación de índole artística.

Fotografía 27: Imagenes de la clausura de Animakom 2024

Tristemente el 10 de Julio del 2025 recibí un mensaje de un grupo de *WhatsApp* que se llama Animapintxo 2023 dónde estaban todos los amigos del festival que decía así:

> *ANIMAKOM (2017 – 2024) It's the small things. Dear friends, colleagues, artists, programmers, workers of the international animation film community; dear animation fans, the day has come: through this message we inform you that, after 8 editions, the Bilbao International Animation Community Film Festival – ANIMAKOM FEST has reached the end of its journey. As in cinema, every great story must come to an end, and the story of Animakom, although shorter than that of other festivals, has given us many more joys than we could ever have dreamed of when we started back in 2017.[...] We have survived a pandemic. And it is thanks to you that, from today, we will not remember the work done as a sacrifice but rather as an act of love reciprocated towards you, who have made it so worthwhile. ANIMAKOM was born as a festival deeply committed to the artists, to each one of you who make up the wonderful international animation community, and it's been a great pleasure to have been able to gather every year to celebrate your work and, of course, friendship. Life.[...] We feel especially proud to have been the place where new young artists who had not yet had the opportunity to join the community and who, unfortunately, due to the nature of artistic work, had been isolated for a long time, have got to share their art and make new friends and soulmates. [...]We hope new festivals have the opportunity to be born and consolidate, and we encourage public institutions and sponsors to support them. Small things are also worthwhile. Or, perhaps, it's the small things that are really*

> *worth it. We will continue to see each other, friends, in any corner of the world to which our passion for animation takes us. That place may not be Bilbao anymore, but it will undoubtedly be, in your company, a magical place. See you soon, dear friends. Farewell, Animakom. Let's keep it rolling.*[183]

Aunque en la comunidad no lo explican, estamos seguras que tiene que ver con tema político y de la propia organización que aun invirtiendo su energía al máximo no ha podido continuar con el peso de lo que supone hacer un festival sin fondos y por amor al arte. Un festival de cine de animación más que desaparece, pero deja grandes puertas abiertas para poder crear nuevos formatos y posibilidades.

3.4.10. Cortoons Gandía Festival (Valencia. 2017)

Cortoons es un festival internacional de cine y cortometrajes de animación que fue creado inicialmente en Roma en 2004 hasta 2015 pero no tenemos registros oficiales. Alessandro D'Urso, quien se describe a sí mismo como "director y organizador" del festival, señala que nunca ha trabajado en animación, considerándolo mejor para ser director artístico. (BENAVENT,R., 2021t)

El festival se describe como un espacio dedicado a los cortometrajes de animación, viéndolos como un terreno de experimentación audiovisual en los últimos años, sirviendo como un escaparate internacional para artistas, directores, escuelas de animación, productoras, distribuidoras y aficionados al cine de animación.

> *Me gusta muchísimo trabajar con los jóvenes creativos de todo el mundo, que son de verdad los autores de los cortometrajes. En Italia faltaba totalmente un festival de cortometrajes de animación. [...] [El traslado] a Gandía fue una decisión personal de vida, hemos decidido venir a vivir aquí […] Es muy importante para los estudiantes el hacer un programa de cultura personal que va junto a la enseñanza de la universidad. (D'URSO citado por NAVARRO, 2019:695-696)*

183. [Trad.a] ANIMAKOM (2017-2024) Son los pequeños detalles. Queridos amigos, compañeros, artistas, programadores, trabajadores de la comunidad internacional del cine de animación; queridos aficionados a la animación, ha llegado el día: a través de este mensaje os comunicamos que, tras 8 ediciones, el Festival Internacional de Cine de la Comunidad de Animación de Bilbao - ANIMAKOM FEST ha llegado al final de su recorrido. Como en el cine, toda gran historia debe llegar a su fin, y la de ANIMAKOM, aunque más corta que la de otros festivales, nos ha dado muchas más alegrías de las que jamás hubiéramos podido soñar cuando comenzamos allá por 2017[...]Nos sentimos especialmente orgullosos de haber sido el lugar donde nuevos jóvenes artistas que aún no habían tenido la oportunidad de unirse a la comunidad y que, desgraciadamente, debido a la naturaleza del trabajo artístico, habían estado aislados durante mucho tiempo, han podido compartir su arte y hacer nuevos amigos y almas gemelas. [...]Esperamos que nuevos festivales tengan la oportunidad de nacer y consolidarse, y animamos a las instituciones públicas y a los patrocinadores a que los apoyen. Las pequeñas cosas también merecen la pena. O, quizás, son las pequeñas cosas las que realmente merecen la pena. Nos seguiremos viendo, amigos, en cualquier rincón del mundo al que nos lleve nuestra pasión por la animación. Puede que ese lugar ya no sea Bilbao, pero sin duda será, en vuestra compañía, un lugar mágico.

La primera edición en Gandía de Cotoons fue en 2016 para darle continuidad. Este festival cuenta con el apoyo de instituciones como el Institut Valencià de Cultura, la Universitat Politècnica de València (UPV) y el Ayuntamiento de Gandía. Además, cuenta con tres sedes principales: la Casa de Cultura Marqués González de Quirós, el Campus de Gandía de la UPV y el Teatro Serrano. Su programación incluye cinco secciones competitivas dirigidas a diferentes ámbitos (internacional, nacional y local) y hay dos concursos internacionales de cortometrajes de animación (1-4 minutos y 4-20 minutos), un concurso de animación española, otro de producción valenciana y uno internacional para escuelas de animación. Los premios, de carácter simbólico, incluyen distinciones como la Mención Especial Cortoons al mejor cortometraje y el Premio del Ayuntamiento de Gandía al mejor cortometraje europeo.

Cartel 26: Campaña gráfica de la edición XIII del Festival Internacional Cartoons Gandía

3.4.11. Animario. Festival Internacional de Animación Contemporánea de Madrid (Madrid. 2018)

Animario es un Festival Internacional de Animación Contemporánea de Madrid que fue creado en 2018. Su primera edición tuvo lugar entre el 21 y el 23 de septiembre de ese año y nosotras tuvimos la oportunidad de entrevistar a Carolina López de Animac (Lleida), Rodrigo González y Lucia Cavalchini de Animasivo Festival de Animación Contemporánea de la Ciudad de México (México) que fue el primer festival internacional invitado. Comisariando sesiones especiales sobre documentales animados latinoamericanos y una retrospectiva. Según una noticia del 2018 en RTVE se habla de ello como “una oportunidad única” para asomarse al mejor documental de América

Latina y descubrir su apuesta por la animación más transgresora". Además, en el mismo artículo designan Animario como "el festival internacional de cine de animación de Madrid".

Se celebra en Madrid, en las sedes de la Cineteca, Matadero, y el centro comercial Plaza Río 2. El festival nace de la iniciativa de la dirección de Matadero Madrid, su ex directora artística Rosa Ferre y Cineteca. Animario se presenta como una muestra de las últimas tendencias de la imagen animada con un enfoque artístico. Su eslogan es "Imaginar lo real, crear lo inimaginable". El festival busca ser mucho más que un certamen de exhibición, haciendo un énfasis en la creación y la animación documental. También incluye proyecciones de ficción, experimental y realidad virtual.

Logotipo 15: Identidad corporativa del festival Animario de Madrid

Su programación en la primera edición incluyó una selección internacional de largometrajes y cortometrajes premiados a nivel mundial, sesiones de cortos, muestra de cortometrajes de la National Film Board of Canadá (NFB), y una selección de cortometrajes "dulces y musicales" de Animac para los más pequeños. Dentro de las actividades paralelas encontramos ponencias sobre procesos creativos y encuentros con expertos y talleres didácticos para escolares.

Su aspecto más destacado para la industria es que Animario ha creado un premio a la producción de cortometrajes animados de carácter personal e interés artístico, valorado en 18.000 €. Este premio otorga una licencia no exclusiva de derechos de exhibición en las sedes de Cineteca y Matadero Madrid, por lo que con este premio, el festival adquiere un rol activo más allá del de exhibidor, apoyando la animación independiente.

Animario además busca dar visibilidad a la producción animada y crear comunidad, siendo un lugar para descubrir y compartir obras que quizás no sean las más obvias, promoviendo la relación con otras disciplinas artísticas.

Cartel 27: Campaña gráfica de una de las ediciones del Festival Animario

3.5.

LA DÉCADA DE LOS 2020'S

La especialización de la animación española.

3.5.1. Animalcoi. Festival Internacional de Animación de Alcoy (Alicante. 2020)

Animalcoi festival de animación que comenzó en 2020, pero tuvo su primera edición presencial en 2021 debido a la pandemia y que celebrará su quinta edición en 2025. Se celebra en la ciudad alicantina de Alcoy y se percibe como un espacio para la comunidad, la exhibición de talento y el intercambio profesional. El evento tiene muchos patrocinadores privados, pero cuenta con el apoyo del Ayuntamiento y de la Escuela de artes como base. Su impulsora, la profesora de la Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi (EASD) Diana Cortés, desde el año 2000 ha trabajado como animadora de stop motion, en compositing para series y como motion grapher para diversas productoras. Actualmente el coordinador de Animalcoi es el cineasta y programador audiovisual, Jorge Vañó.

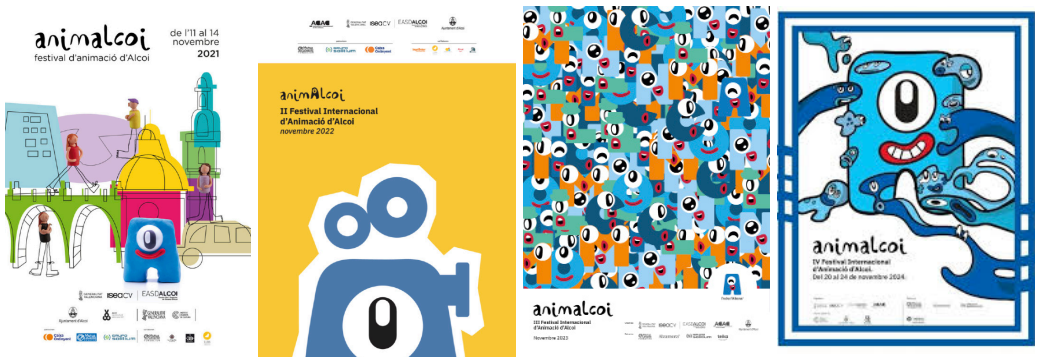
Tras la situación del Covid-19, la primera edición de Animalcoi presencial tuvo que retrasarse a 2021, aunque se iniciaron actividades con jornadas virtuales en las fechas previstas originalmente para 2020.En Animalcoi, se enfoca en fomentar las sinergias

entre profesionales y escuelas del territorio valenciano por eso sus sedes principales son el IVAM CADA, que es un espacio de arte contemporáneo donde suceden las galas, las charlas y alguna exposición. El centro comercial Alzamora dónde se proyectan las películas y a veces también hay exposiciones y la Fundación Mutua Levante dónde se realizan proyecciones, pitch de proyectos (para alumnos de la EASD como de otras universidades y centros) y albergan la sala de exposiciones más grande.

Además de las proyecciones, Animalcoi ofrece como hemos comentado exposiciones importantes en los tres espacios de autores de renombre en la Comunitat Valenciana como María Lorenzo, Conflictivo Producciones, Paco Roca y Gallego Bros. O sobre películas y cortometrajes de renombre internacional como El sueño de la Sultana (2024).

Una de las particularidades de este festival es que, la entrega de premios se da a conocer durante la gala de presentación del festival. Se piensa que esta forma de operar elimina las expectativas posteriores y permite a los asistentes tener tiempo para ver los cortometrajes ganadores y visitar exposiciones o disfrutar de las actividades paralelas.

Animalcoi posee una estructura muy clara. En una entrevista online realizada a su directora mencionó: “el fin de un festival es justo eso, los encuentros, los contactos, los diálogos sobre la animación, sobre los problemas de llevar a cabo proyectos, además de mostrar el talento y las historias de los creadores.” (BENAVENT,2021w) Su idea es generar comunidad, contactos, redes y dialogar sobre la animación y los desafíos de los proyectos.



Cartel 28: Cartelería gráfica de las anteriores ediciones de Animalcoi

En la cuarta edición de Animalcoi en 2024 se implantó un novedad para intentar abrir espacio al mercado internacional con un evento llamado Animalcoi Pro, intentando fomentar un contexto más profesional con el apoyo del IVACE (Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial) que es una entidad de derecho público de la Generalitat Valenciana que apoya a las empresas en innovación, emprendimiento, internacionalización y captación de inversiones.

3.5.2. FPS Fest. Frame, Play & Screen. Festival de animación y videojuegos de Almendralejo (Extremadura. 2022)

FPS Fest, conocido también como “Frame, Play & Screen”, se erige como un encuentro dentro del panorama de la cultura animado español, destacando por su enfoque innovador en la intersección entre animación, motion graphics y nuevos medios digitales. Se celebra en octubre en el Centro Cultural San Antonio de Almendralejo (Badajoz). Este certamen trasciende los formatos expositivos tradicionales para explorar nuevas narrativas en la era digital. En 2025 celebró su 3ª edición.

Cartel 29: Imagen gráfica del festival Frame, Play & Screen FPS

Orientado a la profesionalización e internacionalización de las industrias culturales, está organizado por la productora extremeña Glow y el Ayuntamiento de Almendralejo. El festival desarrolla un modelo híbrido de gestión que combina la exhibición artística con componentes formativos y profesionales. Tiene una gran variedad de actividades como: talleres técnicos especializados en herramientas digitales, charlas magistrales con estudios pioneros a nivel internacional, presentaciones de proyectos, actividades para público general y espacios de networking destinados a fomentar colaboraciones entre artistas y empresas tecnológicas. Así el certamen funciona como plataforma de profesionalización, estableciendo puentes entre la creación independiente y los circuitos industriales, al tiempo que plantea reflexiones críticas sobre la creciente democratización de las herramientas de producción digital.

Su programación íntegra producciones animadas convencionales con proyectos inmersivos de realidad virtual y aumentada, instalaciones interactivas y propuestas de videoarte generativo, configurándose como un auténtico laboratorio de experimentación estética. Esta aproximación multidisciplinar refleja la creciente hibridación de lenguajes visuales en el contexto posdigital, donde la animación ha dejado de ser un medio autónomo para convertirse en un lenguaje transversal aplicable a diversos soportes y formatos.

El FPS Fest busca "impulsar el desarrollo de la industria de la animación y los videojuegos en Extremadura", según la Junta de Extremadura[184]. Por ello está destinado a profesionales de la industria de la animación y de los videojuegos y busca atraer también a las nuevas audiencias.

3.5.3. Ànima Jove. Festival Internacional de Curtmetratges d'Animació d'Altafulla (Catalunya. 2023)

El Ànima Jove Festival, al igual que otros que hemos visto, es un festival con modelo híbrido de empresa privada e institución pública. En este caso, Belinda Bonan i Joan Rubinat, son los responsables de la productora *Most Wanted Studio* que junto a l'Ajuntament d'Altafulla y la Diputació de Tarragona organizan el festival. Su sede principal es el Casal Auditori La Violeta de Altafulla y los colegios dónde se hacen talleres. Este festival está específicamente centrado en cortometrajes animados con un especial interés en jóvenes creadores y público infantil/juvenil para la formación de

184 https://www.juntaex.es/w/20241002-la-junta-subraya-la-contribucion-del-festival-fps

audiencias juveniles. Su programación evidencia una cuidadosa selección que prioriza obras con potencial educativo, particularmente aquellas que permiten introducir a las nuevas generaciones en el lenguaje de la animación independiente.

Otra novedad de esa edición fue la creación de un taller de animación fuera de los días del certamen llamado “CreÀnima LAB“. Recibieron más de 140 cortometrajes de 22 países.

Logo 16: Identidad gráfica de la asociación Anima Jove d’Altafulla

Desde una perspectiva organizativa, el festival se estructura en torno a tres ejes fundamentales: (1) programa competitivo internacional, que incluye categorías diferenciadas para obras profesionales y producciones escolares, (2) secciones temáticas no competitivas, donde destacan especialmente los programas dedicados a animación infantil y la visibilización de creadores locales y (3) la formación a través de talleres prácticos y encuentros profesionales, estableciendo puentes entre la creación artística y la pedagogía audiovisual.

Se otorgará un premio del público para cada categoría con unas entrega de diplomas: Ànima Infantil, Ànima Documental y Ànima Ficció. Y premio del jurado a un único cortometraje, seleccionado entre todos los participantes de las categorías anteriores. Siendo el Premio Ànima Jove, dotado con un diploma acreditativo y 200€. Desde 2025

han creado una nueva sección no competitiva llamada Sección Panorama, donde se visualizarán los mejores cortometrajes de animación multi premiados, galardonados y nominados en Premios como como los Goya, Óscar, César o Bafta.

En el ámbito local, actúa como dinamizador cultural de un territorio periférico generando circuitos alternativos de exhibición. A nivel sectorial, ofrece una plataforma de visibilidad para creadores emergentes que aún no han accedido a los grandes circuitos internacionales. Sin embargo, su condición de evento joven lo sitúa ante retos considerables.

3.5.4. Imaxinaria. Festival de Animación Afundación en A Coruña (Galicia. 2023)

Imaxinaria Festival Internacional de Animación es un festival internacional de cine de animación que se celebra en A Coruña desde 2023 y está impulsado por Afundación, la fundación Obra Social de la entidad financiera gallega ABANCA. Está dirigido por el realizador de animación Alberto Vázquez y Matilde Rodríguez que lleva la producción del festival. Su objetivo principal es promocionar y dar a conocer la animación audiovisual menos comercial al público general y funcionar como punto de encuentro para los profesionales del sector.

La programación incluye proyecciones como Frame Session, Frame Collection, Screen Session, así como charlas, programas familiares y escolares. Los premios

Cartel 30: Imagen gráfica del festival Imaxinaria

incluyen el Gran Premio Imaxinaria (1500€), Premio Jurado (1000€), Premio Jurado Infantil (500€) , Premio del Público (500€) y Premio Territorio a la mejor producción gallega (500€). También se otorgan menciones especiales por alta calidad artística.

El festival cuenta con personalidades destacadas del mundo de la animación, quienes participan a través de coloquios, charlas magistrales y como parte del jurado profesional. Algunos invitados han sido Joanna Quinn, Coke Riobóo, Boris Labbé, Martín Romero, Pamela Poltronieri, entre otros.

Imaxinaria forma parte del programa "Cultura por Alimentos", una iniciativa de la entidad donde el precio de la entrada se dona íntegramente al Banco de Alimentos local con alimentos no perecederos o productos de primera necesidad.

3.5.5. Festival de Cortometrajes de Animación de la Universidad Europea (Madrid. 2024)

Desde 2024 el Creative Campus de la Universidad Europea de Madrid, centro especializado en diseño y tecnologías creativas. Este campus acoge a estudiantes de grado y posgrado en disciplinas como animación, moda, videojuegos, diseño de interiores, arte y otras áreas afines. En 2025 celebró su segunda edición del festival de cortometrajes de animación[185], evento diseñado para promover el talento emergente y conectar a estudiantes y profesionales del sector. Con su metodología de aprendizaje se basa en un enfoque práctico y experiencial, fomentan así la conexión directa con el mundo laboral para preparar a los estudiantes con habilidades reales y oportunidades en la industria.

Imagen 10: Adaptación gráfica para el Festival de cortometrajes de la Universidad Europea

185. https://estudiar-creativecampus.universidadeuropea.com/festival-cortometrajes-animacion/

3.6.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO 3

sobre los logros y desafíos de la evolución de los festivales de animación en España.

En comparativa con los festivales internacionales hemos observado que los primeros festivales especializados en animación en España llegaron significativamente más tarde que en el resto de Europa (en 1960 se inició el Festival de Annecy y Animac en España en 1996). Estamos hablando de 36 años de retraso en comparativa, lo cual es bastante significativo, ya que hasta 1997 no se iniciaron los primeros estudios referentes a festivales de cine en España como hemos visto que sostiene REDONDO (2015) en el Capítulo 1 (p.40) y pasa mucho tiempo hasta que los festivales se empezaron a movilizar a nivel nacional.

Respecto a los festivales de animación en España vamos a analizarlos a través de cuatro etapas diferenciadas, cada una con sus propias características, desafíos y mode-

los de gestión. En base a estas etapas vamos a analizar su evolución para poder sacar conclusiones, generando así un intento de mapeo de la situación hasta la actualidad. Como confirma Pedro Medina "La animación no deja de ser una gran desconocida, sujeta a prejuicios. Los festivales son clave para cambiarlos" (MEDINA 2015) y por ello, su continuidad es relevante para nuestro estudio. Las etapas que vamos a analizar son:

1. Los 90's (1992-1999) A pesar de que 20 años antes hay un pequeño rastro de un intento de festival de cine de animación en Barcelona, no fue hasta AnimaTeruel (Aragón, 1992-1995) cuando realmente vemos aparecer el primer festival de cine especializado en animación en España. Este festival destacó, no solo por su programación, sino también por su labor editorial y académica, impulsando la historiografía del cine de animación nacional, inexistente hasta ese momento. Ejemplo de ello son las publicaciones más antiguas como *Breve historia del cine de animación en España* (1993) o *Breve historia del cine de animación en de subformatos en España* (1994) de la Rosa Y Vivar. También la Rosa escribió Estrellas animadas (1995) y Pérez Rubio y Hernández Ruis publicaron 100 años en *25 películas: las huellas de Aragón en el cine* (1995) para la misma editorial. Su aportación al conocimiento sobre animación ha sido lo más relevante de este festival pues puede considerarse el antecedente de las publicaciones de los festivales de animación que le precedieron como Animadrid (2000-20210). Claramente vemos un patrón, que tiene mucho que ver con la personalidad ejercida por Pedro Medina a la cabeza de ambos festivales en épocas distintas pero que nació del que fue el Cine Club Nebrija (1969). Estas enseñanza dejaron una estela de publicaciones muy importantes, pues desde sus inicios ALCINE Festival de Cine de Alcalá de Henares (1970) publicó libros muy importantes para el formato cortometraje en la cinematografía española como son: Cartografías. *Mapas del cortometraje español (2010-2019)*, La medida de los tiempos (2010), *Cortos pero intensos. películas breves de cineastas españoles* (2005), o *La vida es corto. las películas breves de los grandes cineastas* (2004) entre otros muchos interesantes.

A partir de ahí, nace Animac (Lleida, 1996) que es la muestra más larga que sigue activa hasta el momento, siendo es el único "festival" que sobrevive en la actualidad de los pioneros. Animac (Lleida, 1996), que nació el mismo año que el festival internacional de Annecy (Francia) se volvió anual, es decir 36 años después. Es relevante

para nuestro estudio indicar que se trata de una muestra. En el Capítulo 4 (apartado 4.1, página 207) profundizaremos sobre los diferentes tipos de evento de exhibición que existen. A pesar de ello, esta muestra ha marcado un hito para la animación española consolidándose como la muestra de cine de animación más longeva y prolífica del panorama animado español. Todo gracias a su gestión, caracterizada por ser un laboratorio de ideas que apoya obras audaces y experimentales, priorizando el valor artístico y la innovación sobre la competición. Además, es muy relevante porque este "no-festival" es uno de los pocos que califica a los premios Goya, convirtiéndose así en un encuentro clave en el panorama actual.

En la década de los 90s España comenzó a tener festivales de cine de animación, siendo 30 años más tarde que el resto de Europa y con una escasez de recursos considerable en comparación. Además, había una falta de reconocimiento social sobre los festivales de animación que a menudo se considera un tipo de cine de un nicho muy especializado, a profesionales del sector o aficionados, o directamente asociado al público infantil.

2. Los 2000's (2000-2010) Esta década estuvo marcada por la crisis económica de la burbuja inmobiliaria (2008-2013), que impactó profundamente en el sector cultural y en los festivales de animación en particular. Este periodo es cuando se crean la mayoría de festivales de animación. Dada la relevancia para el cine de animación destaca Animadrid (Madrid, 2000-2011), que fue un iniciativa pionera para su momento y una de las más importantes hasta el momento en España. Fue un gran evento de cine de animación, con las infraestructuras, medios y apoyos políticos como si fuera una apuesta de cine generalista pero enfocado en la animación. Por eso es de referencia para el cine de animación español y tuvo éxito desde el punto de vista de la visibilidad de la animación española a nivel internacional durante toda la década que sobrevivió. Consiguieron poner la animación española en el centro del mapa audiovisual, generando nuevas audiencias (ejemplo de ello es que muchos alumnos de comunicación audiovisual asistían todos los años al festival), formando nuevos creadores con talleres y publicando nuevas historiografía inédita hasta entonces. Animadrid, como AnimaTeruel (1992-1995), también tenía la Colección Animadrid con la que publicaron alrededor de 3 libros sobre animación no convencional. Impulsaron la primera monografía sobre Pablo Llorens (1967), un autor fundamental del stopmo-

tion español, cuya obra no había sido estudiada en profundidad con anterioridad, y otras obras dedicadas a figuras como José Ramón Sánchez, formaron parte de una colección editorial que buscaba rescatar y reivindicar a los creadores más influyentes del medio. El tercero fue Sistiaga, el trazo vibrante (2007) coautorizado por Begoña Vicario y Jesús María Mateos, profesores de Cine de Animación en la Universidad del País Vasco. Desde entonces no ha vuelto a existir un festival de cine de animación en España con estas características.

Otros fueron, Animabasauri (País Vasco, 2003-2012) y Animacor (Andalucía, 2005-2012), ambos se iniciaron con un objetivo similar y la ambición de impulsar la industria de la animación en sus respectivas regiones. Estos tres festivales fueron considerados por la industria como los "más veteranos" en su momento, pero acabaron desapareciendo también, debido a la crisis económica del 2011 por diferentes motivos políticos.

En esta etapa, además, encontramos también algunos intentos como el Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación (Valencia, 2000-2001) que a pesar de ser una iniciativa personal con respaldo institucional y académico de la UPV no pudo continuar, pero su breve trayectoria sentó un precedente para futuras iniciativas vinculadas con las universidades. Sus precedente llegarían en la siguiente década, AniMar (2012) y el Prime the Animation! (2013), pero hasta el tercer intento no se consolidó un festival de animación dentro de la Universitat Politècnica de València.

En esta década también aparecen otro tipo de formato que intentan sobrevivir como el planteado por el showcase de Toon A Ville (2011-2013) en Catalunya. Un proyecto que pretendía establecer un modelo híbrido e innovador basado en las alianzas público-privadas. Su objetivo principal era reducir los riesgos de desaparición que enfrentan las iniciativas dedicadas a conectar la creatividad, la industria y la formación en un contexto *glocal*[186]. Sin embargo, a pesar de su planteamiento ambicioso, el proyecto no logró consolidarse. El fracaso de Toon A Ville (2011-2013) sobre todo dejó en evidencia la necesidad de explorar modelos alternativos que, con mejores estrategias de gestión y financiación, podrían ofrecer soluciones más estables para el desarrollo

186. [Nota. A]El adjetivo glocal es un acrónimo formado a partir de global y local, que se emplea con frecuencia en el ámbito económico pero también en otros como el de la cultura. Se trata de un acrónimo a partir de las voces global y local, idéntico y válido tanto en inglés como en español. Hace referencia a factores tanto globales como locales o de ambas realidades. Para explicar este concepto, a menudo se menciona la siguiente frase: «Piensa globalmente, actúa localmente»

del sector. Su intento por establecer un modelo híbrido público-privado demostró la complejidad de articular intereses diversos en un mercado tan competitivo como el de la animación.

No obstante, de esta misma etapa crítica emergieron iniciativas que sí lograron consolidarse, demostrando que modelos alternativos viables son posibles. El caso más llamativo y paradigmático por su extensa duración en comparativa con el resto, es el festival de Animayo (Canarias, 2006), que supo sortear el difícil contexto de crisis económica para convertirse en un referente internacional. Su éxito se basó en tres pilares fundamentales: la integración de la multidisciplinariedad (combinando animación, efectos visuales y videojuegos en una propuesta innovadora), la consolidación del festival en la agenda institucional (asegurando convenios públicos sostenidos) y un modelo económico diversificado (que articula patrocinios privados con subvenciones públicas). Esto demuestra que puede haber una gestión proactiva con la diversificación de fuentes de ingresos.

Otro ejemplo que todavía sigue vigente es Animadeba (País Vasco, 2008). Un proyecto cultural de base local puede alcanzar reconocimiento y sostenibilidad a través de la programación especializada, manteniendo al mismo tiempo su identidad comunitaria y su función social en un entorno más rural, en definitiva, no metropolitano. Y también, otro de los más reconocidos por su labor en la industria el 3D Wire (Segovia, 2009-2019) que posteriormente cambió de nombre y de ubicación. Este "no-festival" se especializó en conectar a profesionales con artistas, demostrando que la especialización temática y la conexión con la industria eran claves para la sostenibilidad en un contexto de crisis. Su principal objetivo era la profesionalización del sector, conectando talentos y profesionales para potenciar la industria. Por eso, su modelo acoge a un 80% de profesionales entre los asistentes, priorizando el networking y la generación de trabajo por encima de las proyecciones o formaciones.

En conclusión la primera década de la gestión de los festivales se caracterizó por (1) su alta dependencia de ayudas públicas como hemos vimos, lo que hacía que estos festivales fueran particularmente vulnerables a los recortes presupuestarios gubernamentales y no pudieran soportar los cambios de las administraciones locales o autonómicas; (2) también hubo un declive económico devenido de la crisis que provocó

la desaparición de muchos festivales, viéndose obligados a (3) implementar constantemente estrategias de adaptación debido a el entorno dinámico e impredecible devenidos por los cambios en la economía que vivían, y a la vez, (4) actuando como espacios de resistencia que cuestionaban la jerarquía fílmica establecida mientras debatían el valor artístico de la disciplina de la animación en un contexto de escaso reconocimiento institucional.

3. Década de los 2010's (2010-2020) Es importante destacar de esta etapa, el nacimiento de los festivales universitarios-académicos. Iniciativas como Feelmotion (Madrid, 2012-2024) o Prime The Animation! (Valencia, 2013) que es el único festival de cine de animación dedicado a los nuevos talentos de escuelas de animación y a las óperas primas. surgieron del ámbito universitario para exhibir y promover los trabajos de estudiantes. Jurado (2018) subraya que formar a los jóvenes en el interés por el audiovisual y el cine significa invertir en el espectador del mañana. El uso del audiovisual como herramienta para la adquisición de competencias en las aulas es también un factor clave. Y concluye que es un campo que está muy inexplorado, abierto a propuestas de gestores culturales y asociaciones interesadas, y en esta especialización reside un futuro de supervivencia para los certámenes.

Estos festivales actúan como catalizadores de innovación y profesionalización, aunque para evaluar su impacto real en la industria se requiere de estudios temporales que se podrían plantear posteriormente para continuar esta investigación, lo que es evidente es su importantísimo papel en la construcción de identidades creativas emergentes en el sector.

Al final de esta década, vinculada irremediablemente al impacto de la crisis sanitaria mundial del COVID-19, los festivales tuvieron que adaptar sus formatos y enfrentar nuevos desafíos inimaginables hasta el momento. Por esta razón, muchos festivales adoptaron formatos híbridos (presencial y online) o completamente virtuales para poder asegurar su continuidad. La pandemia, otra cosa no, pero evidenció la falta de infraestructuras, recursos públicos y fondos para sostener eventos culturales de formatos tradicionales, dejando en evidencia la necesidad de transmitir a través de las pantallas y las plataformas estos eventos cinematográficos.

Por estos motivos, desaparecieron muchos festivales ya consolidados en sus territorios, como son el caso de Animalada (Andalucía, 2013-2019) o Non Stop Barcelona Animació (Barcelona, 2009-2019) que tenía un modelo mixto de financiación (apoyo institucional, colaboraciones académicas y patrocinios privados). Lo que nos hace reflexionar sobre la sostenibilidad de estos proyectos culturales especializados en contextos urbanos, y pone en evidencia, la necesidad de colaboración "inter-festivalera" (Un ejemplo es el Mecal Pro Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona junto con Non Stop Barcelona) para optimizar recursos.

En este periodo también murieron otros "Festivales" como Animalada Festival de Animación de Sevilla (Andalucía, 2013-2019) y Festival Stop Motion Barcelona (Cataluña, 2016-2019) que a pesar de tener modelos de programación periféricos dentro de ciudades grandes y estrategias de formación de audiencias en animación, no pudieron sobrevivir.

En la década de los 2010's la adaptación tecnológica impulsó a los festivales a cancelar o crear formatos híbridos y online, sobre todo, para mantener su visibilidad y el contacto con la comunidad. En este caso, fue la crisis sanitaria la que reafirmó nuevamente la fragilidad de estos eventos culturales que dependían mayormente del apoyo institucional. Además la asistencia presencial del público era algo importante para su continuidad, poniendo en relieve que sin esa presencialidad difícil sería su supervivencia. Aun así, se generó un cambio de perspectiva en la percepción de estos certámenes, ya que se marcó la necesidad de "hacer cultura" y consumir cine de una manera más selectiva, obligando a los organizadores a innovar constantemente y aprender a vivir en la incertidumbre constante a la que se han enfrentado todos los proyectos culturales desde la pandemia.

4. Década de los 2020's (2020-2025) Esta es una "etapa nueva" de aparición de nuevos formatos de festival, que se caracteriza por la creación de nuevos festivales con un formato más modesto, sostenible y vinculados a sus territorios con un mayor impacto local a pesar de ser internacionales. Es el caso de Animalcoi (2020) en Alcoi (Comunitat Valenciana) que fomenta sinergias entre profesionales y escuelas del territorio valenciano. FPS Fest (2022) de Almendralejo (Extremadura) que forma parte de la intersección entre animación, motion graphics y nuevos medios digitales en

una región periférica. Animà Jove (2022) en Altafulla (Catalunya) con un modelo híbrido de empresa privada e institución que busca dinamizar el ámbito local y ofrecer visibilidad a talentos emergentes en su región o Imaxinaria (2023) en A Coruña (Galicia) que tiene un modelo de gestión incluye una iniciativa social que demuestra una responsabilidad social en la gestión cultural.

En los 2020's los nuevos festivales que aparecen se plantean con una mayor resiliencia y continuidad, gracias a sus modelos mixtos de gestión, como es el caso de los 3 festivales nombrados. Buscan maneras de consolidar su presencia y relevancia en el patrimonio cultural animado a través de acciones pensadas desde el *marketing* y la visibilidad en redes. Utilizando nuevos modelos de financiación y colaboración, haciendo énfasis en la necesidad de diversificación de patrocinios (públicos y privados) y de colaboración entre instituciones, académicas y profesionales. Poniendo el enfoque especialmente en el talento joven del ámbito de las escuelas de animación con una fuerte orientación hacia la generación de comunidad y el *networking*.

Es importante destacar lo mismo que comentamos a nivel internacional en las conclusiones del Capítulo 2 anterior (p.134) sobre el origen de muchos festivales de cine de animación nacen gracias al tejido asociativo del territorio dónde se desarrollan. De acuerdo con los datos extraídos del listado de festivales obtenido de un total de 37 "festivales" nacionales seleccionados. De acuerdo con el análisis de la naturaleza jurídica de las entidades organizadoras de festivales se nos revela una distribución específica y una elevada tasa de desaparición. Los ayuntamientos constituyen el tipo de entidad más frecuente que representan un 35,14% del total (13 casos). Le siguen las asociaciones también con un 24,32% (9 casos) y las empresas que representan un 16,22% (6 casos). Otros actores relevantes incluyen a las universidades que son un 13,51% (5 casos) y las fundaciones, que aunque escasas han representado un 10,81% (4 casos).

Un hallazgo es significativo por su alta tasa de desaparición de un 57% entre los festivales estudiados. Al examinar este fenómeno según la naturaleza jurídica, se observa que los ayuntamientos concentran el 38,10% de las desapariciones y las asociaciones el 23,81% . Este dato sugiere una notable vulnerabilidad en los modelos de gestión predominantes, particularmente de entidades públicas y asociativas, indica que exis-

ten desafíos estructurales pendientes para poder conseguir la sostenibilidad a largo plazo de los festivales a pesar del predominio de estas formas organizativas en el ecosistema cultural.

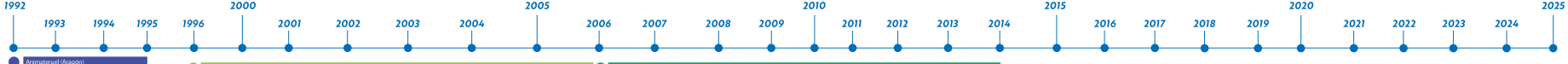
TIPO	CANTIDAD	%
ASOCIACIONES	9	24,32%
UNIVERSIDADES	5	13,51%
INSTITUCIONES	13	35,14%
FUNDACIONES	4	10,81%
EMPRESAS	6	16,22%
INDEPENDIENTES	0	0,00%
TOTAL	**37**	**100,00%**

Tabla 10: Creación propia en base a resultados obtenidos.

Un hallazgo crítico es la elevada tasa de desaparición de certámenes, del total de festivales extinguidos que son 21 casos de 37 existentes, se alcanza el 57% de tasa de desaparición. Al cruzar este dato con la naturaleza jurídica, se observa que esta desaparición afecta de manera significativa a las entidades asociativas y municipales, pues los ayuntamientos concentran el 38% de las desapariciones (8 casos), mientras que las asociaciones suponen el 24% (5 casos). Este dato sugiere una notable vulnerabilidad en los modelos de gestión predominantes, destacando la inestabilidad del ecosistema de los festivales a pesar del predominio de entidades públicas y asociativas.

Aportamos una línea de tiempo con la evolución de estos festivales de animación españoles para una mejor comprensión del panorama actual y de su desaparición por décadas.

Cronología de festivales de animación en España



Ediciones

Animateruel (Aragón)	3 Ediciones	Prime the Animation! (C. Valenciana)	13 Ediciones
Animac (Cataluña)	29 Ediciones	Animalada (Andalucía)	6 Ediciones
Animadrid (Madrid)	10 Ediciones	Stop Motion (Cataluña)	2 Ediciones
Animabasauri (País Vasco)	8 Ediciones	Animacción (Galicia)	8 Ediciones
Animacor (Andalucía)	7 Ediciones	Animakom (País Vasco)	8 Ediciones
Animaizón (Aragón)	22 Ediciones	Cortoons (C. Valenciana)	8 Ediciones
Animayo (Canarias)	20 Ediciones	Animario (Madrid)	7 Ediciones
Animadeba (País Vasco)	18 Ediciones	Animalcoi (Alicante)	5 Ediciones
NonStop Barcelona (Cataluña)	10 Ediciones	FPS (Extremadura)	3 Ediciones
3d Wire / Weird (Segovia)	17 Ediciones	Ánima Jove (Cataluña)	3 Ediciones
Feelmotion (Madrid)	14 Ediciones	Imaxinaria (Galicia)	2 Ediciones

4.

HACIA UNA TAXONOMÍA PROPIA

La festivalización de la animación en España

En el panorama cinematográfico actual asistimos a un fenómeno que llamamos "festivalización", en el que cualquier evento de la índole que sea –exhibición, encuentros o negocios– recibe el nombre de *festival* sin cumplir necesariamente con los criterios concretos del término. El concepto «festivalización» lo leímos por primera vez en el Capítulo 1 (p. 38) y lo define como la proliferación indiscriminada de eventos denominados "festival", lo que constituye un desafío epistemológico para el estudio de cualquier sector de las artes.

Pero primero partiremos de la definición académica de *evento*, definido como "suceso importante y programado, de índole social, académica, artística o deportiva". Según la RAE, se diferencia conceptualmente del mero "acto" por su carácter estructurado, continuado e intencional. Esta distinción resulta fundamental para comprender el hábitat de los festivales con toda su complejidad, más allá de las manifestaciones puntuales, para así poder analizar cómo contribuye cada tipología específicamente, desde su pequeña parcela y a través de la hibridación, al desarrollo y expansión de esta disciplina artística audiovisual. Para comprenderlo mejor, haremos una diferenciación entre *acto* y *evento*:

> *"El término evento se distancia de la semántica, puesto que lo que le concede significado va asociado al concepto empresarial. Esta falta de definición académica ha derivado en un uso ambiguo del vocablo, y ha sido el propio sector de la empresa el que, a través de la práctica, ha adoptado la identidad de este término. Fue en los años 90 cuando estudiosos como GETZ o GOLDBLATT (2005) aportaron una definición que fue aceptada por el resto de la comunidad académica. Esta definición considera el evento como un acontecimiento especial y único en el tiempo para satisfacer unas necesidades concretas más allá de la experiencia rutinaria." (TOSCANO Y GALLEGO, 2016:9)*

Siguiendo esta conceptualización, resaltamos la definición genérica de festival en relación al evento: "Un festival es un evento cultural único, perecedero e intangible, que favorece las interrelaciones personales, presenta una intensidad laboral, posee una duración temporal limitada, desarrolla un aspecto ceremonioso o de ritual, y requiere de una atmósfera propicia". (CARREÑO, 215:6)

Para este estudio consideramos que todo aquello que se denomine "festival" debe cumplir, como mínimo, tres parámetros fundamentales: periodicidad (ediciones re-

currentes que demuestren su continuidad), estructura organizativa (equipos profesional y recursos estables detrás), y una identidad definida (programas con criterios diferenciadores y valores definidos).

Por otro lado, si vamos a una conceptualización más concreta de qué son los festivales cinematográficos, o festivales de cine, proponemos esta definición: "el festival de cine es un ecosistema dinámico que integra exhibición, competencia, encuentros, profesionalización, formación y divulgación cultural, para facilitar la evolución técnica, histórica y social del cine como arte a escala global".

Respecto a los festivales de cine internacionales, encontramos la aportación que De Valck et al. (2007) hacen en la introducción del libro *Film Festivals*: *History, Theory, Method, Practice*, donde se deja evidencia de que no existe una "definición fija y clara" de festival de cine, argumentando que tal definición "hace poco para avanzar en nuestra comprensión" de los mismos. Sin embargo, sí se propone la necesidad de crear "marcos que puedan ser utilizados para exponer los diferentes mecanismos que operan dentro y a través de los festivales, así como parámetros que permitan diferenciarlos" para su análisis. Para los autores, los festivales de cine son ecosistemas culturales complejos sin una definición única, y están interconectados siempre con la cultura, la economía y la política de su territorio. Por lo que, deben ser estudiados a través de diversas metodologías, con diferentes parámetros, perspectivas prácticas, variables y análisis, para una verdadera comprensión de su esencia y sus múltiples funciones. Además, enfatizan que la naturaleza polisémica de este tipo de eventos es tridimensional, pues operan simultáneamente como espacios de poder –consagración artística mediante premios–, ocio –entornos de disfrute estético para públicos diversos–, y plataformas de relevancia social –puntos de encuentro que generan identidad colectiva y contactos–. Todo ello les permite funcionar como agentes de cambio cultural, capaces de incidir en discursos estéticos, agendas geopolíticas y dinámicas culturales.

El estudio de estos festivales revela una heterogeneidad radical, desde macro eventos industriales hasta pequeñas iniciativas locales. Por eso, para cartografiarlos, los autores identifican tres variables clave: escala operativa –presupuesto y alcance geográfico–, enfoque programático –temático, identitario o generalista– y formatos de

exhibición –desde celuloide tradicional hasta experiencias digitales inmersivas–. Esta diversidad responde a la adaptación a nichos culturales y públicos específicos; enfoque que nos permite entender por qué el Festival de Annecy tiene un cariz industrial, en contraste con el Festival Prime The Animation! New International Talent Animation Festival, con un prisma mucho más comunitario y social. Pero ambos coexisten en el mismo sector cultural.

Para ellos, en su esencia, los festivales de cine constituyen espacios de transición multidimensional que desafían las jerarquías cinematográficas establecidas, ya que operan como laboratorios de experimentación estética donde se renegocian fronteras entre el arte, la industria y la sociedad. La importancia trascendental de estos eventos radica en su capacidad para democratizar el acceso global a la creación audiovisual, sirviendo de nodo crítico donde se activan diálogos transnacionales y se construyen nuevas genealogías fílmicas.

Además, son eventos capaces de prometer un impacto mayor y de "hacer historia y cambio social". Estos autores subrayan la "gran diversidad de tamaños y tipos", y para distinguirlos proponen una serie de parámetros: (1) tamaño –en relación al número de asistentes (aforo), films o presupuestos–, siendo habitualmente el crecimiento un típico indicador de éxito y sostenibilidad; (2) alcance (outreach) en eventos internacionales –visitantes extranjeros, servicios adicionales de subtítulos y prensa– o en eventos locales –audiencias nacionales o locales, aunque algunos pueden tener una dimensión internacional al atraer a estudiantes o expatriados–; (3) comunidades –dirigidos a grupos específicos (por ejemplo, LGBTIQ+, mujeres o comunidades étnicas), a menudo llamados "festivales basados en la identidad"–; (4) temática o género –se centran en un género específico (documental, terror, ciencia ficción, animación, cortometraje) o en una temática particular (derechos humanos, medio ambiente)–; (5) formato de proyección (*dispositif*) –manera en que se proyectan (formatos analógicos, digitales, online o con dispositivos móviles–.

En última instancia, sostienen los mencionados autores que los festivales de cine se centran en lo que llaman las tres F: Films, Festivals, Friends (películas, festivales y amigos). Esta combinación única, junto con los estímulos intelectuales y la conexión social, es lo que mantiene viva la cinefilia. Son una "parte esencial de la cultura cine-

matográfica global" donde emergen patrones discursivos sobre la estética del cine, la política, el activismo y el cosmopolitismo. Y tienen el potencial de "establecer agendas e intervenir en la esfera pública", influenciando en gustos estéticos, creencias políticas e incluso en la propia percepción del mundo.

El distribuidor Ismael Martín, en su página web sobre distribución, define el término festival como: "cualquier tipo de certamen, manifestación, concurso, semana, muestra, mercado y, en general, es toda celebración que tenga por objetivo la difusión y la promoción de obras audiovisuales, así como más actividades que, sin suponer fundamentalmente proyecciones fílmicas, colaboren de modo relevante al fomento de la cinematografía y de las artes audiovisuales".[187]

A partir del análisis anterior de los festivales y de otros formatos que los representan, hemos intentado definir qué es un festival para posteriormente proponer una clasificación de las tipologías de eventos encontradas. Como explica la doctora Montserrat Jurado en un artículo (VozPopuli.com, 2023) sobre su Propuesta de categorización de festivales de cine. Estudio de caso en España (2018)[188]:

> *[...] hablamos de clasificación y no de categorización. Existen muchas maneras de ordenar los festivales. La clasificación supone un orden horizontal, frente a la categorización, que sería vertical o jerárquica. La clasificación no dice cuál es mejor o peor, sino que simplemente los ordena. Por ejemplo, por temática, fechas de celebración, perfil de los participantes. [...] (JURADO. M, 2023)*

Primero que nada, ofrecemos una definición conceptual alternativa, derivada de la observación participante, definiendo los festivales de cine son eventos culturales anuales que se repiten en el tiempo, que están dirigidos a un público específico, que cumplen funciones clave –exhibición, promoción y legitimación (a través de premios)– con obras audiovisuales de carácter competitivo, y que se deben gestionar mediante una organización profesional estable y una dirección artística bien definida.

Por otro lado, al adentrarnos en el estudio de los festivales de animación en España, nos encontramos de entrada con una notable ausencia de clasificaciones exhaustivas

187. https://ismaelmartin.com/
188. https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.238

qe permitan categorizar la diversidad de formatos existentes. En España, los llamados "festivales de animación" presentan perfiles muy diversos y variados. De hecho, la mayoría de los clasificados para los Goya no responden a esta definición, pero operan como si lo fueran. Es el caso de Animac (una muestra sin competencia oficial), Animayo (el único que cumple con la competición) y Weird Market (un mercado). Esta tendencia es especialmente relevante en el caso del cine de animación, que representa apenas un 10 % de los festivales españoles de cine de acción real.

La tipología de festivales es compleja, por eso encontramos diversos puntos de vista al respecto. Prueba de ello, son las variadas perspectivas entre las que se dividen los festivales especializados en animación y los festivales generalistas, poniendo el acento en la coherencia de su programación. Isabel Herguera, exdirectora de Animac, enfatiza la coherencia curatorial en los festivales especializados de animación. Para ella, ir a un festival de cine de animación es ir a ver el criterio con el que se han elegido las obras de su programación:

> *[…] los festivales específicos de animación no son todos iguales, porque a cada programador le interesa algo diferente de la animación […] Tenemos una visión muy muy determinada de ciertas cosas que nos gustan y ciertas cosas que no nos gustan. Y en eso yo creo que cada programador es muy apasionado en la manera en la que defiende su coherencia […] cuando vas a un festival es porque quieres ver el criterio con el cual se han elegido las cosas. (HERGUERA citada por NAVARRO, 2019:609)*

El punto de inflexión sobre los estudios acerca del panorama social, económico y cultural de animación no llegó hasta la aparición del primer Libro Blanco de la Animación (DIBOOS, 2018:127-136) que reflejaba la realidad de la animación en España en aquel momento. A pesar de que no plantea un recorrido histórico exhaustivo, deja registro de la existencia de estos en algunas recopilaciones de listados (GÓMEZ PUNZANO, 2009:105-106) o son, al menos, mencionados. (VIÑOLO, 2012:27; YÉBENES, 2001:9).

Al no contar con referentes académicos exhaustivos que sistematicen la diversidad de formatos de eventos –muestras, foros, ciclos, premios, mercados o festivales, propiamente dichos–, hemos optado por establecer una tipología básica ad hoc que distinga entre tres categorías fundamentales, según su función principal en relación al cine de animación y su promoción: (1) eventos de exhibición (centrados en la difu-

sión de las obras), (2) eventos de encuentro (orientados al diálogo profesional e intercambio de conocimientos) y (3) eventos de negocio (enfocados en el desarrollo de oportunidades comerciales y coproducciones). Esta propuesta clasificatoria, aunque preliminar, busca ofrecer un marco analítico flexible que permita comprender el ecosistema de la animación en España, reconociendo que muchos festivales combinan elementos de varias categorías en su estructura programática y no pueden desvincularse de la hibridación, hasta convertirse en un amalgama que se hace llamar festival, pero es de todo menos eso.

Después de haber analizado los festivales de animación, y ante el vacío teórico existente, abogamos por una taxonomía propia creada a partir de las etimologías de los conceptos existentes, para ordenar los formatos de evento y los tipos de proyectos culturales vinculados a la animación en España. Sobre todo, con la intención de aportar claridad respecto a lo mal llamado "festival".

A continuación recorreremos las diferentes tipologías de eventos –exhibición, encuentro y negocio– animados más relevantes de la geografía española con el objetivo de recogerlos y ordenarlos como un repositorio.

"El origen de la mayoría de los festivales está basado en tejido asociativo."

4.1.

EVENTOS DE EXHIBICIÓN

formatos y estrategias

4.1.1 Muestra

Empezaremos por el concepto *muestra*[189], ya que es una de las palabras más utilizadas al hablar de festivales de animación. Lo que conocemos como muestra es una "exposición o exhibición de obras artísticas o técnicas". Como su propio nombre indica, *muestran, enseñan, exponen* obras o piezas que no son competitivas; no hay premio en metálico, a priori, que las determine, siendo de este modo mucho más democráticas para el complejo de la sociedad civil. En España la muestra por excelencia es Animac (1996), que sigue llamándose Muestra Internacional de Cine de Animación de Catalunya, como explicamos en el anterior capítulo.

Otro ejemplo es la Xinacittà Mostra Internacional de Cinema d'Animació d'Autor (2002-2007), de Barcelona, una muestra internacional de animación independiente promovida por la productora de animación APQR (Avanti Piano Quasi Retro) fundada en 1997 por Dirk Van de Vondel y Blanca Palou (1967-2020) y un grupo de artistas llamado X.I.N.A Art, donde participaron Laura Ginès y Pere Ginard. La muestra era una exhibición callejera en el barrio del Raval de Barcelona, con animación internacional

189. https://dle.rae.es/muestra

de autor de lo más arriesgada. La programación era seleccionada por los propios organizadores, pertenecientes a un colectivo curiosamente llamado La Selección. Esta clasificación no contemplaba la competición a concurso. Como explica Laura Genès, "no se trataba de un festival en el formato que conocíamos hasta ese momento. No era competitivo, no se limitaba a la producción reciente, y nacía en una galería de arte". (GENÈS citada por NAVARRO, 2020: 626) Se proyectaban cuatro sesiones con mucho cuidado centradas en el cine de animación más audaz, expresivo e innovador.

Por otro lado, encontramos la famosa muestra internacional Animatic de cine de animación, de la Fundación Caja Navarra de Pamplona (2007-2019), coordinada por Miren Faus desde 2008 en el Civican, un centro cultural y social gestionado por la Fundación. Ofrecía una amplia variedad de actividades educativas, artísticas y de ocio para todos los públicos, y contaba con el apoyo del Ayuntamiento de Tudela y el Departamento de Educación del Gobierno de Navarra. Como parte de su línea de acción social, el objetivo era aproximar al público local las tendencias en este campo a través de proyecciones, encuentros y talleres. En 2014 realizó una retrospectiva de "los mejores cortos de animación españoles" con lo proyectado en las primeras cuatro ediciones del festival. En 2025, en los Encuentros Animatic, se presentó *Del Trazo al Píxel. 100 años de Animación Española*, comisariado por Carolina López. En 2016 se produjeron una serie de novedades en la programación: por primera vez la muestra se condensaba en cuatro días consecutivos en lugar de hacerlo en tres fines de semana de noviembre, y también se introdujo una nueva sección, *Animatic Educa*, dirigida a profesores de la ESO, gracias al apoyo del Departamento de Educación del Gobierno de Navarra, y el Animatic Open Space, en el que la biblioteca de Civican habilitó un espacio expositivo. En 2018, con el objetivo de acercar las últimas tendencias al público navarro, se sumó un nuevo propósito: ofrecer un espacio de encuentro a los profesionales de la animación. Y además, se incluyó una nueva sección llamada *Animatic Industry*, en colaboración con el Clúster Audiovisual de Navarra —CLAVNA— para dar cuenta del estado emergente del sector de la animación en Navarra, con líneas estratégicas hacia la formación de talento e incentivos fiscales. El año 2019 es el último registro que hemos localizado del certamen en el *Diario de Navarra*, por lo que deducimos que no superó la pandemia. Duró doce ediciones.

Otro de los ejemplos que hemos encontrado es el Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación en Valencia (2000-2001), comentado anteriormente. Y, por supuesto, no podemos olvidar la primera etapa de Prime the Animation! (2013), que fue muestra durante cuatro años. Profundizaremos en él más adelante como caso de estudio.

4.1.2. Certamen

El concepto *certamen*[190] se define como "concurso abierto para estimular con premios determinadas actividades", artísticas o no, lo que pretende estimular, desafiar y promover a los artistas (en este caso, participantes). Así pues, los certámenes tienen que ser abiertos a cualquier autor que quiera participar, y además deben premiar, de algún modo, a los ganadores de la disciplina.

Uno de los pocos certámenes especializados en animación es el Certamen Cortos de Animación Ibercaja, un concurso de cortometrajes de carácter competitivo internacional que se celebró en Logroño durante siete ediciones (2005-2012). La primera edición se hizo en homenaje al crítico de cine logroñés Francis Cillero, que participó muy activamente en los inicios del Festival Actual (1991). Creado en 2005, servía de plataforma a jóvenes creadores, con el apoyo institucional del Gobierno de La Rioja. Tenía como sede principal el Centro Cultural Bancaja La Rioja y un premio de 3.500 €, con la exigencia de que las obras presentadas no hubieran sido premiadas anteriormente en otros concursos. En 2009 el premio se elevó a 4.000 €, pero en su última edición, 2012, el importe descendió a 800 €.

Según Mayte Ciriza, directora del Centro Ibercaja y miembro del jurado, la selección priorizaba "la expresión artística y el nivel técnico" (EUROPA PRESS, 2011)[191]. En 2006 ganó El viaje de Said (Coke Riobóo, 2007) que ese mismo año también ganó el Goya al Mejor Cortometraje de Animación. El premio en la edición de 2009 se elevó el premio del certamen a 4.000 €. En 2011, Javier García Turza, el director general de cultura declaraba: "El Certamen de Cortos de Ibercaja es una perla de Actual, porque brilla con luz propia en nuestra programación y supone una ventana abierta a la imaginación de sus futuras películas". Esa fue la última edición del certamen.

190. https://dle.rae.es/certamen

191. https://www.europapress.es/la-rioja/noticia-centro-cultural-ibercaja-acogera-dia-proyeccion-cortos-animacion-xii-certamen-francis-cillero-20111223131349.html

> *Diversas notas de prensa en EuropaPress La Rioja incidieron tanto en la calidad técnica y artística como en la proyección internacional de este certamen, el impacto de las nuevas tecnologías digitales en los cortometrajes animados tras el cambio de siglo, y la vocación exportadora del sector. (NAVARRO, 2020:621)*

Otro de los pocos certámenes que encontramos es el Certamen Internacional de Cine de Animación Animacuba (2008), un evento cultural realizado en 2008 que fue llevado a cabo por Ana Duque, de la productora Dada Producciones, y apoyado por el Consorcio Cáceres 2016[192]. La primera y única edición se celebró en junio de 2008 en el Museo de Historia y Cultura Casa Pedrilla y Museo Guayasamín. Concretamente, eran dos talleres de stop motion llamados "Animación antes de animar" y "Animación con plastilina y otras técnicas", dirigidos respectivamente por Juan Padrón (Premio Nacional de Cine 2008 de Cuba) y Coke Riobóo, director del Mejor Cortometraje de Animación en los Goya 2007 por El Viaje de Said (2007). Además, había un concurso de cortometrajes, exposiciones, y los participantes recibían un certificado del Instituto de la Juventud.

> *Dada la escasez de documentación encontrada, no ha sido posible acceder a más información que diese cuenta sobre la programación […] No obstante, se ha podido contactar vía telefónica con Ana Duque, que actualmente ejerce la docencia en Antropología Social y Cultural en la Universidad de Salamanca, para ratificar el carácter puntual que tuvo Animacuba (2008) en tierras extremeñas: "el Ayuntamiento de Cáceres me debió 20.000 €" […] (NAVARRO, 2020l). Posteriormente, en una entrevista personal realizada el 27 de mayo de 2019 respondió que recibió "muy pocas" inscripciones de cortometrajes de animación nacionales, sin precisar la cantidad. (NAVARRO, 2020:245)*

Por lo visto, hubo dos eventos más en Madrid a partir de los talleres de Animacuba (2008) organizados por la Fundación Autor de la SGAE[193] en junio de 2010 y posteriormente en Sevilla.

> *Como recoge Samuel Viñolo en su blog Animaholic[194] en una entrada publicada el 26 de mayo de 2010: "La animación, antes de animarse, dirige a dibujantes, diseñadores, ilustradores, escritores, así como a graduados de la escuela de arte, cine y otros medios que*

192. Entidad creada para promocionar la candidatura de Cáceres como Capital Europea de la Cultura para 2016.
193. https://fundacionsgae.org/
194. https://animaholic.blogspot.com/

quieran conocer y/o ampliar las herramientas que hoy día se pueden utilizar para narrar historias, dando especial importancia a la planificación creadora". (VIÑOLO citado por NAVARRO, 2020:245)

4.1.3. Ciclo

Definimos *ciclo*[195] como "una serie de conferencias u otros actos de carácter cultural relacionados entre sí generalmente por un tema". Por ejemplo los ciclos programados en la filmoteca o en otros centros culturales o de exhibición que duran un tiempo determinado en programación, o incluso los ciclos dedicados al Día de la Animación, o para la presentación de algún libro o DVD.

A continuación daremos algunos ejemplos de ciclos exclusivos del cine de animación programados en las principales ciudades de España con mayor población: el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), en el Museo Reina Sofía de Madrid, La Casa Encendida de Madrid, el Círculo de Bellas Artes de Madrid, o la Filmoteca de Valencia.

Uno de los primeros ciclos se hizo en el Museo Reina Sofía de Madrid, fue el llamado "Animación española. Un juego sin límites" (2012) y se celebró del 28 enero al 24 marzo de 2012. Proponía un recorrido sin límites por la animación independiente en España con proyecciones comisariadas por Daniel Valle y Emilio de la Rosa. Constaba de cuatro programas para "abrir una ventana a una estética distinta a la de las grandes producciones internacionales". Dentro de lo que se llamaba Museocinema, se intentaba recoger ejemplos de lo que fue la eclosión creativa de la animación española desde principios de los años 90. "La heterogeneidad, la diversidad técnica y temática, y la ausencia de una frontera nítida entre lo que consideramos cine infantil y lo que no lo es, son los ejes sobre los que se ha construido el ciclo". Había un programa llamado "Animadas" que pretendía reconocer los veinticinco años de trabajo de un grupo de mujeres animadoras como Mercedes Gaspar, Isabel Herguera, Begoña Vicario, Celia Sacido-Martín, María Medel y Mari Carmen Poveda, todo un ejemplo de las nuevas generaciones surgidas en varias escuelas de animación.

Uno de los casos más relevantes, desde una perspectiva histórica, fue el ciclo "Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española" (2015), este recopilatorio mos-

195. https://dle.rae.es/ciclo

traba más de cien años de cine de animación español haciendo un recorrido por los espacios antes mencionados y los principales centros Culturales España de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

Además, se presentó en septiembre de 2016 en el MOMA de Nueva York con ocho programas del ciclo, mostrando una selección exhaustiva de las obras de referencia de la historia de la animación española.

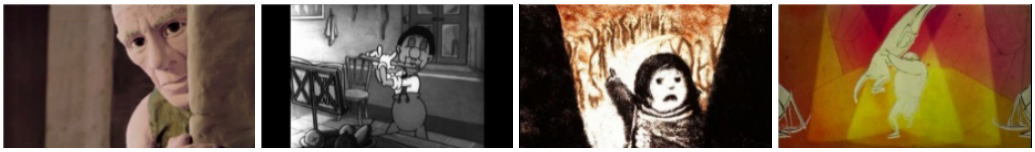


Imagen 11: sacadas de internet de algunos cortometrajes del DVD Del Trazo al Píxel (2015)

El ciclo invitó a tres animadores independientes reconocidos internacionalmente para presentar las sesiones del ciclo: Rodrigo Blaas, autor del corto *Alma* (2009), que ha trabajado en Pixar (Wall-E) y dirigió la serie *Trollhunters* (2016) para Netflix USA, escrita y producida por Guillermo del Toro; Anna Solanas, que junto con Marc Riba desde 2005 han creado varios en stop motion, entre ellos *Candela* (2020); y Alberto Vázquez, autor de *Psiconautas, los niños olvidados* (2015) y *Unicorn Wars* (2022), producido por Autour de minuit, Uniko y Ábano Producciones, que se encuentran en proceso de postproducción actualmente.

Este recopilatorio triple de películas en DVD se vendía con un libreto de las fichas técnicas de los programas: piezas históricas (desde 1908 hasta el fin de la dictadura en 1975) y cortometrajes contemporáneos (desde 1975 a nuestros días). El programa de cine itinerante abarcaba un total de 47 títulos y una selección de 15 spots de los Estudios Moro. Se componía de 6 sesiones de cortometrajes de unos 70 minutos, y 2 sesiones de largometrajes. La comisaria del ciclo era la directora de *Animac* (1996) Carolina López, que logró trazar un amplio recorrido con las obras base de la animación española de todos los tiempos.

“Del Trazo al Píxel” supuso un gran trabajo años de investigación y recuperación de materiales que estaban fuera de circulación por su estado degradado de conserva-

ción, y se digitalizaron con el deseo nacido de la frustración que generaba el salto cronológico entre las obras de Segundo de Chomón[196] y la explosión del sector actual. De esta manera, obras consideradas "invisibles" o de difícil acceso, llegaron a ser vistas por públicos de todo el mundo.

Carolina López afirmó en una entrevista concedida a la Agencia EFE en el evento de Barcelona: "Había un salto que no se podía mostrar, y de ahí nace el deseo de conectarlo". El proyecto es una coproducción del CCCB y Acción Cultural Española (AC/E). Además, "contó con la colaboración de la Filmoteca de Catalunya, la Filmoteca Española y Movierecord, entre otras empresas y entidades."[197] El programa del ciclo itinerante abarcaba 47 títulos, una selección de 15 spots de los Estudios Moro, y 6 sesiones de cortometrajes animados. Tras su estreno absoluto en Barcelona, el ciclo pasó por museos, cines, espacios culturales y festivales internacionales, y viajó por Japón, Canadá, Brasil, Eslovenia y Francia, entre otros lugares. En 2018 el ciclo aterrizó en Valencia de la mano de las directoras valencianas de animación María Lorenzo y María Trénor, que fueron las responsables de presentar la sesión y el coloquio en la Filmoteca de Valencia. El programa de cine ponía especial énfasis en las piezas históricas menos visualizadas y en los cortometrajes de autores independientes:

> *Tras el visionado de Del trazo al píxel las sensaciones van de la maravilla por la calidad y variedad del material a la gratitud hacia aquellos francotiradores culturales que en su día fueron y hoy son los artistas animadores. También surge una ligera desazón por la certeza de que, muchas de las veces, ni ellos ni sus obras ocuparon ni ocuparán el lugar que les corresponde en los libros de historia del cine, o en el próximo dominical; sentimiento que no desaparece ni siquiera a pesar de los recientes éxitos de Las aventuras de Tadeo Jones (Enrique Gato, 2012), Planet 51 (Jorge Blanco, 2009) —la segunda película más cara de historia del cine español— Arrugas (Ignacio Ferreras, 2012) o Chico y Rita (Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando, 2011), a tenor de las dificultades que comparativamente tendrá la animación en este país con respecto a la imagen real. Lamentos aparte, se trata de una selección impecable de piezas y concisos textos que convierten este cofre en un documento necesario, pertinente y para atesorar. (GONZÁLEZ, 2016:153)*

196. https://es.wikipedia.org/wiki/Segundo_de_Chomón
197. https://www.accioncultural.es/es/trazo_pixel_mas_100_a_os_animacion_espa_ola

Otro ciclo interesante de la ciudad condal fue el ofrecido en diciembre de 2019 en la Filmoteca de Catalunya titulado "Il·lusions immortals: animació per a adults"[198](2019). Incluía títulos como Yellow Submarine (1968), Persepolis (2007), *Kimi no na wa*[199](2016) o Isle of Dogs (2018), y pretendía hacer justicia al cine de animación para adultos. Así se manifestaba en la de presentación del ciclo:

> *A pesar de tener infinitas posibilidades expresivas y la capacidad de poder inscribirse en cualquier género y registro temático, el cine de animación sigue siendo arrinconado por la industria a la hora de darle un tratamiento de igualdad con las películas de imagen real. [...] El ciclo que presentamos permite apreciar cuán grande se ha hecho la animación reuniendo muchos de los principales y más imaginativos alquimistas de la imagen animada. (ICUB, 2019)*[200]

Esta mirada le dio un giro de ciento ochenta grados al cine de animación para adultos, con diversas temáticas, países e incluso épocas diferentes, para que el espectador viera películas míticas hasta la actualidad:

> *Dentro de los programas específicos de la Filmoteca de València han sido varios los ciclos que han apoyado la animación desde dentro, y cada día que pasa somos más conscientes de la visibilidad que necesita este arte. La Filmoteca del IVAC siempre ha considerado que la animación, como universo cinematográfico que hay que reivindicar, debía tener una destacada presencia en su programación. (HURTADO, 2013: 60)*

En la primera década del siglo XXI se han doblado e intensificado las propuestas de animación, debido a ciertas circunstancias en relación con la Filmoteca y el Grupo de Investigación Animación UPV, en forma de sinergias y proyectos de colaboración concretos.

Otro de los míticos de la animación en València fue la Sala Parpalló[201]. En 2005 entró a formar parte del MUVIM, tuvo su esplendor a finales de los 90, y entre las intervenciones que se hicieron tenía muy en cuenta a la animación como arte interdisciplinar. Es el caso del ciclo de cortos dedicado a los "grandes de la animación" que se hizo en marzo de 2011, con la proyección de cortometrajes de los profesores internacionales

198. https://www.filmoteca.cat/web/ca/cicle/illusions-immortals-animacio-adults
199. Traducida en España como Your name, fue la película de animación japonesa más taquillera de 2016 en Japón. Y tenía proyección para convertirse en la primera película de anime que no fuese del Studio Ghibli
200. https://www.barcelona.cat/barcelonacultura/es/recomanem/ilusiones-inmortales-animacion-adultos-ciclo-filmoteca
201. https://es.wikipedia.org/wiki/Sala_Parpallo

del Máster en Animación de la UPV, como Vuk Jevremovic, Gil Alkabetz o Raimund Krumme.

Otro ejemplo de estas sinergias con instituciones y festivales es la publicación del libro *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación* (2013) y su retrospectiva, propuesta por el festival de cine de San Sebastián (1952), que se trajo a la Filmoteca valenciana y presentaron el salón de actos de la Facultad de Bellas Artes de la UPV. Intentaron básicamente redescubrir o hacer conocer al público algunas de las más interesantes propuestas que ha dado el cine de animación en los últimos años. (CUETO, 2013). El ciclo, con 25 películas, pretendía mostrar el panorama internacional de la animación del momento:

> *Hay tres españolas, porque además creemos que ahora en España se está empezando a producir este tipo de cine de animación [...] Nuestro criterio básico, era, sobre todo, intentar descubrir eso que nosotros podríamos llamar el otro cine de animación, no un cine de animación que es al que estamos más acostumbrados, un cine de animación pensado para un público infantil o familiar, las grandes producciones de Disney, Pixar, DreamWorks, que son quizás las que todo el mundo conoce. Sino irnos más bien a los que podemos considerar los grandes autores de la animación contemporánea. […] cada vez es más frecuente que los grandes festivales de cine como Cannes, Venecia, Berlín o San Sebastián empiecen a considerar el cine de animación como un género necesario en los festivales, incluso que puede competir en las secciones oficiales o competitivas, al igual que el cine de imagen real. Queríamos recuperar una serie de películas que quizás no se habían conocido bien en España porque no habían tenido una distribución en salas comerciales, tan solo se habían visto en ciertos festivales de cine especializados. También nos interesaba mucho buscar técnicas de animación alternativas a las dominantes […] El cine de animación actual está trabajando mucho la hibridación con otros tipos de formatos, por ejemplo, hay un fenómeno muy interesante que es el documental […] (CUETO, 2013)*

Normalmente este tipo de ciclo, o de retrospectiva con libro, siempre se enmarca en el acuerdo de colaboración que tiene la Filmoteca valenciana con el Festival de Cine de San Sebastián, “con la posibilidad traer el ciclo a Valencia, de que se vea en la sala Berlanga de la Filmoteca y de colaborar en la edición del libro”. (HURTADO, 2014). En el ejemplar intervinieron autores como Jesús Palacios, Fernando de Felipe, Jordi Sánchez Navarro, también vinculados como teóricos al campo de la animación,

incluso algunos han colaborado en festivales como Sitges, uno de los más importantes a la hora de difundir el cine de animación nacional. También se incluye varios artículos que demuestran que hoy en día el cine de animación trabaja temas como la memoria histórica, el cine social, la violencia y el sexo. El libro reflexiona sobre estas películas y sus autores.

Es el caso de las colaboraciones con el *Festival de Cine y Vídeo de Animación de Valencia* (2001), *Animadrid* (2000-2011), *Ani-Mar* (2012) o *el Prime the Animation!* (2013) desde sus inicios.

> *La forma en que damos protagonismo, indiscutiblemente merecido, a la animación […], no solo a través de la programación regular de La Filmoteca sino también mediante las interesantes y atractivas propuestas del Festival Cinema Jove, pone de relieve algunas cuestiones básicas: que la animación se expresa tanto en formato corto como largo, como lo demuestra el hecho de que en más de un ciclo dedicado al cortometraje la presencia de la animación ha sido más que notable; que no se puede identificar, y menos si la entendemos como una práctica artística, con cine infantil; que no se puede reducir a la técnica del dibujo animado; y que existe animación más allá de Hollywood y su buque insignia Walt Disney […] en la medida que nos encontramos ante un espacio de posibilidades casi infinito, presidido por la libertad y la creatividad. De todas estas ideas y argumentos, creo que hemos dejado constancia a través de nuestra dilatada trayectoria, como así lo confirman los distintos ciclos y proyecciones especiales de animación que la jalonan durante estos casi 25 años de programación. Nuestro propósito es seguir ofreciendo su historia y su presente para el disfrute y conocimiento de las nuevas generaciones de espectadores y cinéfilos. Porque la animación, al igual que Teruel, también existe, y una Filmoteca debe abanderar su reivindicación. (HURTADO, 2013:65-66)*

Otra fecha señalada y recurrente para la animación española es el Día Mundial de la Animación, que se celebra cada año el 28 de octubre. Tanto la Comunidad de Madrid [202] como otras ciudades españolas suelen programar ciclos incluidos en alguna jornada y actividades relacionadas con la promoción de la animación española y del cortometraje, en particular.

202. https://www.circulobellasartes.com/ciclos-cine/dia-de-la-animacion/

En Valencia, a raíz de la presentación del ciclo y su libro Animatopia (2013), se celebró también una mesa redonda moderada por la aspirante a catedrática María Lorenzo, donde participaron Roberto Cueto, director y coordinador, Jose Antonio Hurtado, como jefe de programación de la Filmoteca de València y el animador Jaime Maestro, ganador del premio Goya al Mejor cortometraje de animación en el año 2012.

Imagen 12: sacadas http://www.valenciacity.es y www.masteranimacion.upv.es, respectivamente.

Consideramos muy importante hablar de los ciclos especializados en el papel de la mujer en la animación, pues han proliferado en los últimos años en todo el territorio español, en conjunción con la celebración del Día Internacional de la Mujer. Impulsado la creación de la Asociación de Mujeres en la Industria de la Animación (MIA) en 2018, es algo que se ha vuelto cada vez más evidente.

Ese mismo año se celebró el Ciclo de Cortometrajes de Animación de Mujeres con La Mujer Animada[203] (2. Fueron varias sesiones de 18 cortometrajes de animación[204], de 12 nacionalidades distintas, en los que la mujer era la protagonista por excelencia en la pantalla. La programadora, Sara Álvarez, dividió las sesiones en dos partes totalmente diferenciadas: el foro interno y el externo de todas las mujeres, creando dos programas polarizados: ”Fuera: salud social y política mental” y ”Dentro: mi cuerpo, mi hogar”.

Los cortometrajes de producción independiente y experimentales, dirigidos por ambos sexos, se proyectaron en la Filmoteca de Valencia, alejándose lo máximo posible

203. https://valenciaplaza.com/la-filmoteca-programa-18-curtmetratges-danimacio-dedicats-a-la-figura-de-la-dona
204. https://ivc.gva.es/es/audiovisuales/ciclo-1426/la-mujer-animada

de los estándares tradicionales del rol de género, y haciendo que la mujer rompa con los estereotipos marcados, reivindicando su “habitación propia” (WOOLF, 1929).

Dentro de los ciclos sobre animación en la ciudad de Valencia, en abril de 2018 y dentro del espacio expositivo del Centre del Carme de Cultura Contemporànea (CCCC), y gracias al Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, se proyectaron varios cortometrajes de animación dentro del ciclo CCCCinema. En concreto, fue un fin de semana lleno de cortometrajes de animación independiente ya que eran cortometrajes del propio Máster en Animación de la UPV en colaboración con el festival Humanfest (2008). Este ciclo reflexionaba sobre temas sociales importantes y contó con la presentación de los cortos por parte de los autores.

Fotografía 28: https://www.consorcimuseus.gva.es/aprende/ccccinema/

También en diciembre de 2019 se proyectó un ciclo de cine de animación para adultos titulado Mantened alejado del alcance de los niños. Animación para adultos (2017), una iniciativa del Consejo territorial de la SGAE de la Comunitat Valenciana.

El ciclo estuvo integrado por seis largometrajes animados: la controvertida obra realizada en técnica 2D Black is Beltza (2018), del director y músico Fermín Muguruza; el conflictivo filme Pos eso (2014), elaborado en plastimación por el animador Samuel

Ortí (Sam); Arrugas (2011), adaptación de la novela gráfica homónima del dibujante valenciano Paco Roca —galardonada con el Premio Nacional del Cómic en 2008—, que obtuvo el Goya al Mejor Guion Adaptado y a la Mejor Película de Animación al año siguiente; Psiconautas, los niños olvidados (2015), de Alberto Vázquez y Pedro Rivero, Premio Goya en la categoría de Animación en 2016; Un día más con vida (2017), de Raúl de la Fuente y Damian Nenow, basada en el libro homónimo; y Buñuel en el laberinto de las tortugas (2018), de Salvador Simó, adaptación del cómic de Fermín Solís que relata el proceso de rodaje del mítico cineasta español Luis Buñuel para su documental Las Hurdes, tierra sin pan (1933). Cabe destacar que tanto Buñuel en el laberinto de las tortugas (2018) como Un día más con vida (2017) fueron preseleccionados por la Academia de Hollywood para los Óscar 2020 en la categoría de Mejor Película de Animación.

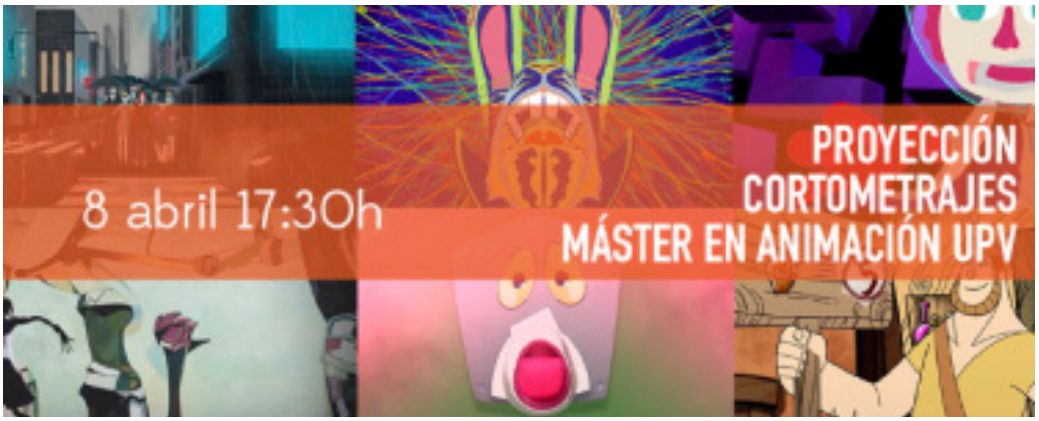


Imagen 13: Adaptación para redes sociales de la proyección de cortometrajes del Master de la UPV

En conjunto, se trata de seis producciones de incuestionable calidad que, en palabras de Ramón Alfonso, programador y organizador del festival de cortometrajes Quartmetratges de Quart de Poblet (2010), contribuyen a "configurar una precisa instantánea de una vertiente de la cinematografía española que sin duda transita por un momento álgido, gracias al reconocimiento del público y a los galardones obtenidos en numerosos festivales, resultando artísticamente estimulante". Asimismo, se incluyeron los dos largometrajes ganadores del Goya en los años 2012 y 2017, respectivamente: *Arrugas* (2011), de Ignacio Ferreras, y *Psiconautas, los niños olvidados* (2015), de Alberto Vázquez y Pedro Rivero.

Ilustración 5: Black is bletza (2018) https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=316393

Es pertinente señalar que, como anuncia la web del ciclo, "no sólo del público infantil y familiar vive el cine de animación"[205] . Si bien es inevitable evocar los clásicos de la factoría Disney que han acompañado a generaciones o enumerar los mayores éxitos de taquilla recientes —*Los increíbles 2, Hotel Transilvania 3 o Ralph Rompe Internet* figuraron entre las películas más vistas en España durante el año anterior, según el Anuario SGAE 2019 de las artes escénicas, musicales y audiovisuales—, lo cierto es que existe una creciente oferta de filmes de animación dirigidos específicamente a un público adulto. Estas producciones abordan temáticas, emplean lenguajes y desarrollan soluciones gráficas no aptas para todos los espectadores. De hecho, se trata de un cine que debe mantenerse fuera del alcance infantil y que, afortunadamente, ha logrado cotas cada vez más elevadas de calidad, impacto y prestigio dentro del contexto cinematográfico nacional. Según explica Ramón Alfonso[206], programador y organizador del festival de cortometrajes de Quart de Poblet Quartmetratges (2010), ayudan a "conformar una certera fotografía de una vía de la cinematografía española que indiscutiblemente pasa por un momento emocionante, gracias al reconocimiento del público y a los premios conquistados en numerosos festivales, y artísticamente estimulante". (25/11/2019 Valencia Plaza)[207]

205. https://www.sgae.es/noticia/ciclo-de-peliculas-de-animacion-para-publico-adulto-en-valencia/
206. https://academiavalencianadelaudiovisual.com/va/academics-es/ramon-alfonso/
207. https://valenciaplaza.com/la-sala-sgae-echa-un-vistazo-al-cine-de-animacion-para-adultos-en-un-ciclo

Y por último, después de la primera parte de "la nueva normalidad" a finales de junio y principios de julio del 2020, el Aula de Cinema de la Universitat de València presentó el ciclo llamado Nueva animación europea en la sala La Mutant, de Las Naves, del Ayuntamiento de Valencia. Este ciclo ofrecía una visión ampliada a nivel internacional de las producciones destacadas de la animación europea. Irlanda, Hungría, pasando por Bélgica y España, fueron algunos de los países por los que discurrió este ciclo formado por 5 largometrajes destacados producidos por los principales estudios de animación europeos que han cosechado premios y nominaciones en festivales y certámenes internacionales.

Las 5 películas seleccionadas fueron: la húngara Rubén Brandt, coleccionista (2018), la noruega The Tower (2018), que mezcla 2D y stop motion, la afamada The Breadwinner (2017), la premiada Buñuel en el laberinto de las tortugas (2019), la francesa Dilili en París (2018), y la película documental de animación Un día más con vida (2018), premiada a Mejor Película Europea de animación en los XXXI Premios del Cine Europeo del Festival de Sevilla de ese año. [208]

Imagen 14: https://www.lamutant.com/portfolio-item/nova-animacio-europea/

208. https://www.filmaffinity.com/es/award-edition-movie.php?edition-id=european_2018&movie-id=588749

4.1.4. Exposiciones

Hemos considerado muy importante destacar dentro del campo de las exhibiciones las denominadas Consideramos muy importante destacar a las exposiciones dentro del campo de las exhibiciones. Una *exposición*[209] "es una representación pública de la industria o de las artes y las ciencias con fines comerciales o culturales". En nuestro caso, implica al arte de la animación y sus manifestaciones.

Imagen 15: https://laurareyero.com/pixar-25-anos-de-animacion/

A partir de esta definición, podemos hablar de exposiciones sobre animación en el análisis de la situación de los primeros veinte años de la mitad del siglo XXI: 2000-2020. A nivel nacional ha habido exposiciones internacionales del cine más comercial, traídas por Disney o Pixar a las grandes ciudades de la península. Como dijo Walt Disney (Chicago,1901 – Burbank, California, 1966)[210]: "Siempre he tenido la esperanza de que nuestras películas indujeron al público a releer las narraciones antiguas y los mitos, en casa o en la escuela".

> *Entre 2017 y 2019, se llevó a cabo una última exposición bajo el título Disney. El arte de contar historias (2018), organizada conjuntamente por la Obra Social "la Caixa" y la Walt Disney Animation Research Library. La muestra itinerante recorrió las ocho sedes de la entidad en España: Barcelona, Madrid, Lleida, Tarragona, Girona, Sevilla, Palma y Zaragoza. Cabe destacar que no llegó a exhibirse en el Caixaforum de València, cuya inauguración tuvo lugar en 2022. La exposición realizaba un recorrido cronológico por la historia del estudio, desde sus orígenes en la década de 1930 —con obras como Los tres cerditos (1933)— hasta la primera década del siglo XXI, incluyendo títulos como Frozen. El reino de hielo (2013). El montaje reunió un total de 215 piezas, entre las que se incluían dibujos, pinturas, impresiones digitales, storyboards y guiones originales de sus producciones. A finales de 2020, se inauguró en el Caixaforum de Sevilla la segunda exposición dedicada*

209 https://dle.rae.es/exposición

210. https://caixaforum.org/es/zaragoza/p/disney-el-arte-de-contar-historias_a945329

a Pixar Animation Studios, titulada Pixar, construyendo personajes. Esta muestra se centraba en el proceso de creación de personajes en largometrajes tales como Monstruos S.A. (2001), Inside Out (2015), Cars (2006), la saga de Toy Story, Buscando a Nemo, Valiente (2012) y Ratatouille (2007). La exposición presentaba 130 dibujos y 48 maquetas, otorgando especial relevancia a bocetos y storyboards que no habían sido exhibidos previamente fuera de los archivos del estudio.

Para hacer una gran película de animación tienes que hacer tres cosas realmente bien. La primera, contar una historia que mantenga a la gente sentada en sus butacas sin poder esperar a ver qué pasa después. La segunda, llenar esa historia de personajes entrañables y atractivos. Y la tercera, construir un mundo para esos personajes y esa historia que sea creíble. Y cuando lo hayas hecho todo, habrás conseguido ganarte a tu público. (LASSERTER) [211]

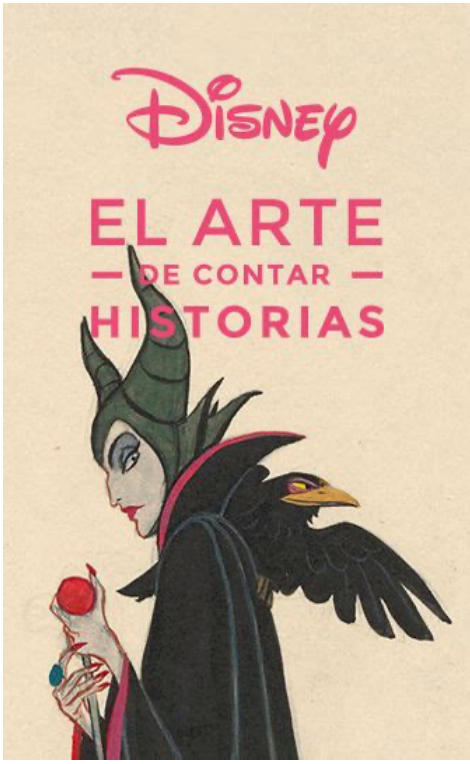


Imagen 16:Cartel Exposición 635 × 800 © Disney/Pixar

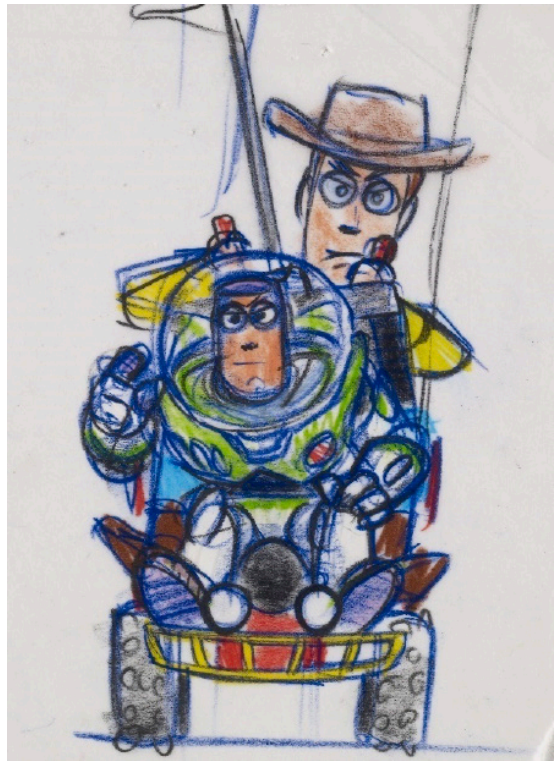


Imagen 17: Bob Pauley, Woody y Buzz (Toy Story, 1995), reproducción de rotulador y lápiz. © Disney/Pixar

211 https://laurareyero.com/pixar-25-anos-de-animacion/

En 1995, Pixar produjo Toy Story. Esta película no solo constituyó la primera producción del estudio, sino que se convirtió en la cinta animada más significativa de la última década del siglo XX, al ser la primera realizada íntegramente por ordenador. La película marcó un hito fundamental, abriendo nuevos caminos tanto en el plano estilístico como en el narrativo, y llevando el arte de la animación, en palabras de su famoso lema, "hasta el infinito y más allá". Pixar se erigió así en un estudio cinematográfico sin precedentes, basado en el desarrollo tecnológico de vanguardia y en una forma innovadora de contar historias. Como señaló Ed Catmull en su libro Creatividad, S.A. (2014): "La nuestra no era una simple producción; esa película, pensaba él, iba a cambiar el campo de la animación. Y antes de que ello ocurriera, quería que saliéramos a bolsa" (CATMULL, 2014: 52).

En marzo de ese mismo año, y durante un período de tres meses, la Fundación "la Caixa" presentó en Madrid la exposición Pixar. 25 años de animación (1979-2014). La muestra, inaugurada originalmente en 2005 en el MoMA de Nueva York[212], llegó a la capital española después de haber itinerado por numerosos países. Elyse Klaidman, directora de Pixar University[213] y del Archivo de Pixar Animation Studios, afirmó en dicho contexto:

> *Es el fruto del sueño de John Lasseter de crear una exposición donde celebrar el arte y a los artistas de Pixar. Porque en el fondo la animación es un proceso muy tradicional de hacer dibujos, pinturas y esculturas que siempre empieza con un artista y sus bocetos en el papel. (KLAIDMAN, 2014)*[214]

Un año después, en 2015, la exposición llegó a la Ciudad de las Artes y las Ciencias de València, donde también obtuvo una notable acogida de público y crítica. La muestra reunía una selección de dibujos, bocetos preliminares y material visual que revelaba las distintas etapas del proceso creativo de la compañía. Entre las piezas expuestas se incluían centenares de dibujos originales, colorscripts, storyboards y maquetas tridimensionales de personajes, además de un ingenioso zoótropo elaborado mediante impresión 3D. Como parte destacada de la experiencia, los visitantes pudieron interactuar con la instalación Artscape, una propuesta inmersiva creada específicamente

212 https://prensa.fundacionlacaixa.org/es/2014/03/20/pixar-25-anos-de-animacion-caixaforum-madrid/
213 https://www.pixar.com/feature-films/monsters-university
214 https://blog.rtve.es/comic/2014/03/pixar-25-años-de-animacion-.html

para la exposición que empleaba tecnología digital para transformar ilustraciones estáticas en entornos dinámicos, logrando un notable efecto de tridimensionalidad en movimiento.

Imagen 18: ttps://prensa.fundacionlacaixa.org/es/2014/03/20/pixar-25-anos-de-animacion-caixaforum-madrid/

Klaidman subrayó que "el Artscape y el zoótropo 3D no pueden ser descritos únicamente mediante el lenguaje verbal; requieren ser experimentados de manera directa"[215] . El enorme zoótropo exhibido encontraba su inspiración en el modelo tridimensional de Totoro, presente en el Museo Ghibli de Mitaka (Japón). La instalación Artscape fue concebida específicamente para esta muestra, ofreciendo a los visitantes la oportunidad de sumergirse en el proceso creativo de manera análoga a como lo vivieron los artistas originales, mediante una pantalla de grandes dimensiones que transportaba a los de Ratatouille (2007) o los paisajes marinos de Buscando a Nemo (2003). Estas narrativas surgen de las vicisitudes cotidianas de los propios creadores, desde los primeros bocetos y anotaciones rápidas hasta los ajustes finales de iluminación y efectos. Los artistas de Pixar se esfuerzan de manera constante por enriquecer la trayectoria emocional de los personajes utilizando todas las herramientas disponibles y todo el esfuerzo que implica la producción de cada película. Steve Pilcher, diseñador de producción de la compañía, lo expresaba del siguiente modo: "Concibo los escenarios como si fueran personajes en sí mismos. Son comparable a los mejores

215. https://www.cac.es/es/hemisferic/proyecciones/pixar-25-anos-de-animacion.html

actores de reparto de una producción". La exposición permitía observar desde una perspectiva interna, la de los artistas, el complejo proceso de diseño visual de Pixar. Las obras expuestas reflejaban años de experimentación, deliberación y revisiones iterativas invertidos en cada producción.

Imagen 19: Cartel digital 1270 × 1600 © Pixar

La exposición viajó a Girona en abril de 2021, y allí contó con actividades familiares, como talleres para crear personajes interactivos configurando su apariencia y personalidad, y ciclos de cine de películas y cortometrajes de la factoría Pixar. "Esos relatos nacen de las vicisitudes del día a día de los propios creadores, desde los primeros bocetos y notas garabateados rápidamente, hasta los retoques de acabado de la iluminación y de los efectos. Los creadores de Pixar se esfuerzan constantemente por

contribuir a la trayectoria emocional de los personajes con todas las herramientas de trabajo y el esfuerzo que representa la producción de cada película. Todo está al servicio de una historia destinada a despertar emociones. La exposición permitía ver desde dentro, desde la perspectiva de los propios artistas, el proceso de diseño visual de Pixar. Las obras daban una idea general de los años de experimentación, deliberaciones y repeticiones que se invierten en cada película[216]. A lo largo de la muestra los visitantes podían descubrir la intencionalidad de los dibujos y las maquetas, los detalles de los personajes y sus entornos. El proceso de creación de los personajes de Pixar Animation Studios[217]. Steve Pilcher[218], diseñador de producción, declaraba: "Pienso en los escenarios como si fuesen personajes. Son como los mejores actores o actrices secundarios del espectáculo."[219]

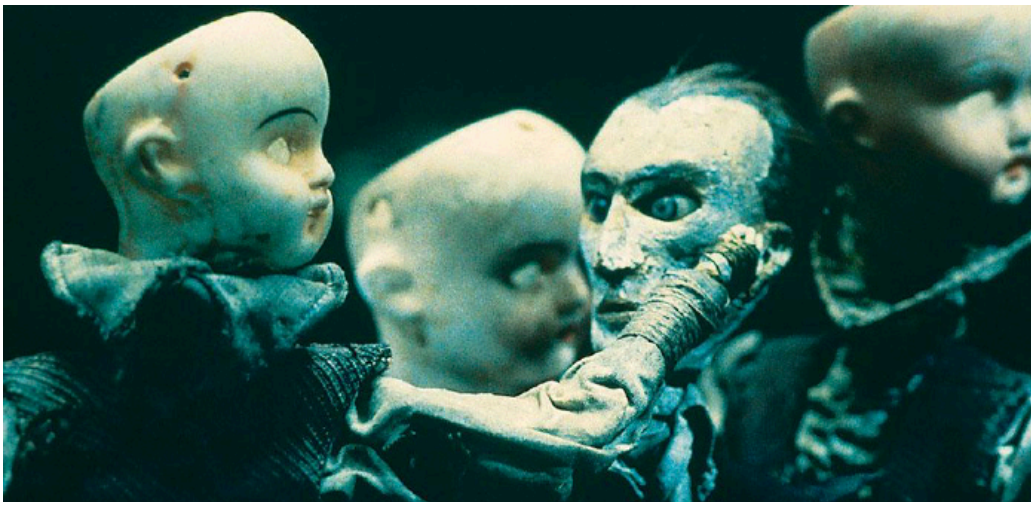


Imagen 20: Imagen película "Street of Crocodiles" (1986) 1000 × 560

Otro de los espacios que acoge muestras sobre animación relevantes es el CCCB de Barcelona[220], con obras de referentes de la animación tradicional realizada con stop motion, pequeños muñecos y técnicas manuales como el fotomontaje. La exposición se llamaba Metamorfosis: de Ladislaw Starewicz (1882-1965), el animador pionero polaco, el maestro checo Jan Švankmajer (1934) y los gemelos Quay (1947). Exposi-

216. https://prensa.fundacionlacaixa.org//2021/09/NdP-Exposicion-Pixar-CaixaForum-Palma-CAST.pdf
217. https://elpais.com/cultura/2020-11-25/pixar-desvela-lo-que-hay-detras-de-sus-personajes.html
218. https://www.linkedin.com/in/stevepilcher/
219. https://caixaforum.org/es/tarragona/p/pixar-construyendo-personajes_a29667583
220. https://www.cccb.org/es

ción comisariada por Carolina López que posteriormente estuvo en La Casa Encendida[221] de Madrid en 2015. Tres filmografías singulares que, sin embargo, tienen mucho en común: un universo excéntrico de magia y locura que conforman una particular historia de la animación a través del siglo XX. La exposición traza un recorrido por la historia de la animación a lo largo del siglo XX, integrando además un significativo repertorio de referentes literarios, artísticos y cinematográficos que enriquecieron el lenguaje visual y narrativo del medio. Frente a la convención de lo adulto y lo normativo, se erigen propuestas como la imaginación onírica de Ladislas Starewitch, la provocación subversiva inherente a la filmografía de Jan Švankmajer y los universos sombríos y personajes en perpetua convalecencia de los hermanos Quay. Estas figuras, lejos de ser marginales, se proponen como una invitación inesperada —y necesaria— hacia la libertad creativa, desafiando los límites de la representación y expandiendo las posibilidades expresivas del cine de animación como arte mayor. La muestra subraya así la capacidad del medio para cuestionar, transgredir y redefinir lo establecido, recordando que, como señala Crafton (1993), la animación siempre ha sido un espacio de experimentación y resistencia cultural.

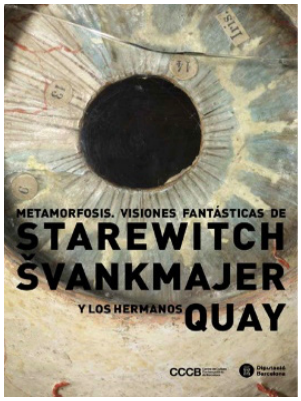


Imagen 21 Carátula del catálogo de la exposición. "Metamorfosis"

Imagen 22:William Kentridge, "More Sweetly Play the Dance", 2015. Videoinstalación. | © CCCB, 2020. Autor: Martí E. Berenguer

Por primera vez en España se exhibió en profundidad la obra de estos cuatro artistas, acompañada de una publicación con textos de Jordi Costa, Brian Dillon, Andrés Hispano, Carolina López, François Martin y Pascal Vimenet. Paralelamente, entre 2017 y

221. https://www.lacasaencendida.es/encuentros/metamorfosis-3823

2018, el Museo Reina Sofía presentó Basta y Sobra de William Kentridge[222] (Johannesburgo, 1955) —galardonado ese año con el Premio Princesa de Asturias de las Artes—, comisariada por Borja-Villel y Liaño. La exposición se centró en su producción escénica, desde *Woyzeck on the Highveld* (1992) hasta producción operística *Wozzeck* (2017), destacando la interacción entre lo visual, lo performativo y lo político en su obra.

El recorrido transversal evidenció las constantes artísticas en la trayectoria de Kentridge, privilegiando especialmente la documentación de su proceso creativo —aspecto fundamental de su obra—. La exposición destacó la concepción de las piezas mediante dibujos, grabados y animaciones que constituyen el punto de partida de su inspiración. Una amplia selección de materiales y medios puso de manifiesto la sinergia entre su producción plástica y escénica, así como los diversos enfoques y formalizaciones de cada proyecto. Cabe destacar que el artista impartió una conferencia performativa en la que analizó su relación con el dibujo y su metodología de creación. Para Kentridge: "El dibujo está conectado con la memoria, al igual que está atrapado entre el mundo y su representación; funciona por acumulación, un palimpsesto sobre el que se colocan elementos previos, a veces borrando y volviendo a fijarlos"[223]. La distancia entre el *hacer y el pensar*, la excitación ante la creación, la frustración ante ideas imposibles de materializar y la investigación artística como un espacio de juego y de libre asociación, aquello que Freud llamara *tummelplatz*[224], fueron algunas de las ideas que se trataron en la conferencia.

Posteriormente, en octubre de 2020 se inauguró en el CCCB de Barcelona la última exposición de Kentridge en España: William *Kentridge*. *Lo que no está dibujado* (2020), comisariada por Jaap Guldemond, director de exposiciones, y comisariada por el Eye *Filmmmuseum* de Amsterdam. La pieza supuso una de las manifestaciones de la vertiente más coral y coreográfica de su trabajo, que diluyó fronteras entre la instalación artística y las artes escénicas, donde los diferentes lenguajes se combinaban de forma orgánica e hipnótica. La exposición trajo, por primera vez a Europa, la serie completa de cortometrajes *Drawings for Projection* [225] que hacían una crítica de la historia sudafricana desde el apartheid hasta el presente. A través de la animación, el dibujo,

222 https://es.wikipedia.org/wiki/William_Kentridge
223. https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/william-kentridge
224. [Trad.a] Campo de acción
225. https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/william-kentridge/232743

el cine, la música o el teatro, construía una obra tentacular que mezclaba técnicas y disciplinas.

Según escribió para la exposición Jordi Costa, jefe de exposiciones del CCCB: “Para Kentridge, la vida no es un concepto monolítico, sino un proceso. Uno puede ver una tabla como un objeto, o también como un estado momentáneo en la vida de un árbol. La animación es el lenguaje idóneo para dar forma a esta visión del mundo: en una película de animación todo está en movimiento –incluso los edificios y el asfalto, como ilustran algunos trabajos pioneros de los hermanos Fleischer– y, por tanto, este lenguaje de transformación incesante puede ser el canal de transmisión más fiel del lenguaje, también dinámico, de nuestra subjetividad, de nuestro monólogo interior, de nuestros deseos y nuestros sueños”. (Ídem). La exposición también mostró dibujos y tapices de gran formato, todo con el objetivo de reflexionar sobre el poder, la exclusión y las consecuencias del poscolonialismo.

Imagen 23: William Kentridge, Detalle del friso de 40 metros «More Sweetly Play the Dance», 2020, fotograma.

Jordi Costa expresó: “La muestra es una oportunidad única para ver algunas obras más emblemáticas del artista: tapices de gran formato, la impactante instalación audiovisual More Sweetly Play the Dance, y la serie completa de los once cortome-

trajes de animación Drawings for Projection."A esto hay que sumarle que el CCCB es el primer lugar en Europa donde se estrenaba la última película de Kentridge, City Deep[226]. Entre todos sus trabajos, su medio estrella son las animaciones artesanales, los Drawings for Projection (dibujos para proyección):

> *What is not Drawn (Lo que todavía no se ha dibujado) es un título que funciona como acertijo. Hay partes que no podemos ver porque no se han hecho todavía, y otras a las que les da sentido el propio espectador. Los dibujos que no están terminados, que están a medio camino, permiten hacer esas asociaciones y despertar los recuerdos. KENTRIDGE (2020)*

Imagen 24: Retrato de William Kentridge, desdoblado, realizado por Robin Rhode. El PAIS

Gemma Parellada escribió en un artículo de El País en octubre de 2020: "Una pared entera es de pizarra. Y sujetos a la misma provisionalidad que el artista evoca en sus obras, en el encerado se avistan en tiza distintos deberes en letra ligada". Cuestiona el conocimiento y se decanta por la creación de sentido, rehúye la amnesia social como método saludable, a pesar de asumir el riesgo de que las memorias traumáticas puedan llegar a paralizar, y sitúa en el podio de su arte conceptual el colonialismo, los símbolos y el poder, como huellas de este pasado que han dibujado el mundo en el que le ha tocado vivir.[227] "Como no soy novelista, no tengo la capacidad de imaginar-

226 https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-trazo-preciso-william-kentridge-202010110051_noticia.html
227 https://elpais.com/cultura/2020/10/02/babelia/1601659395_686769.html

me a mí mismo en el pensar y sentir de otra gente. La perspectiva de las animaciones es básicamente la mía", dice Kentridge.

Paralelamente a la exposición, el CCCB presentó un programa de debates, proyecciones y contenidos digitales centrados en The Centre For the Less Good Idea, iniciativa fundada por Kentridge en 2016 en Johannesburgo. Este espacio se concibe como un laboratorio para el pensamiento crítico a través de prácticas artísticas experimentales, colaborativas y multidisciplinares. El centro experimentó un rápido crecimiento y, desde 2020, implementó un programa de mentorías que se mantiene activo en la actualidad. Esta plataforma refuerza el compromiso de Kentridge con la creación colectiva y la investigación artística como motores de transformación social y conceptual.

Una de las últimas exposiciones más relevantes sobre el sector de la animación en España, antes de la pandemia de 2020, fue la Animación.es: Una historia en una exposición (2020), comisariada por los profesores Samuel Viñolo Locubiche y José A. Rodríguez Díaz y apoyada por el Ayuntamiento de Madrid y el Museo ABC. Se inauguró el 9 de octubre de ese mismo año, en la Imprenta Municipal – Artes del Libro[228] y fue la primera exposición en España sobre la historia de la animación nacional y su proceso de producción. Estaba programada para terminar el 11 de abril, pero debido al estado de alarma se dejó hasta el 13 de junio de 2021.

Imagen 25: Cartel digital de la exposición Animación.es: Una historia en una exposición

228 https://www.madrid.es/Cultura-y-ocio/Imprenta-Municipal-Artes-del-Libro

Se trataba de un extraordinario recorrido que ponía de relieve la importancia de transmitir la historia de nuestra animación haciendo un repaso por los primeros largometrajes, desde las series infantiles de los 80 hasta la época actual y el cine de animación digital. La exposición incluía materiales inéditos de películas (acetatos, dibujos, bocetos, storyboards…), incluso fotogramas originales de la animación española del siglo XX y los dos primeros decenios del XXI. En total, unas 450 piezas y fragmentos de películas, así como material de promoción (carteles, cromos y juguetes) de las producciones.

El cine de animación español se cuenta entre los más longevos de Europa y se caracteriza por una identidad que trasciende la concepción contemporánea de la animación como género infantil. Sus orígenes se remontan a los pioneros del séptimo arte: el francés Georges Méliès y el español Segundo de Chomón, quienes ya experimentaban con técnicas de animación a principios del siglo XX. Esta génesis compartida constituye el punto de partida conceptual de la exposición, que se propuso rastrear la evolución de un lenguaje visual que ha desbordado históricamente los marcos de lo meramente lúdico o comercial. La muestra hacía un recorrido por los personajes de las series populares de la animación española, como *Garbancito de la Mancha* (1945), *La familia Telerín* (1964), *Don Quijote* (1979), *Willy Fog* (1983) o *Pocoyó* (2005), y también de películas como *Planet 51* (2009), *Tadeo Jones* (2012), o *Klaus* (2019), hasta el famoso persona la *Calabaza Ruperta* (1976).

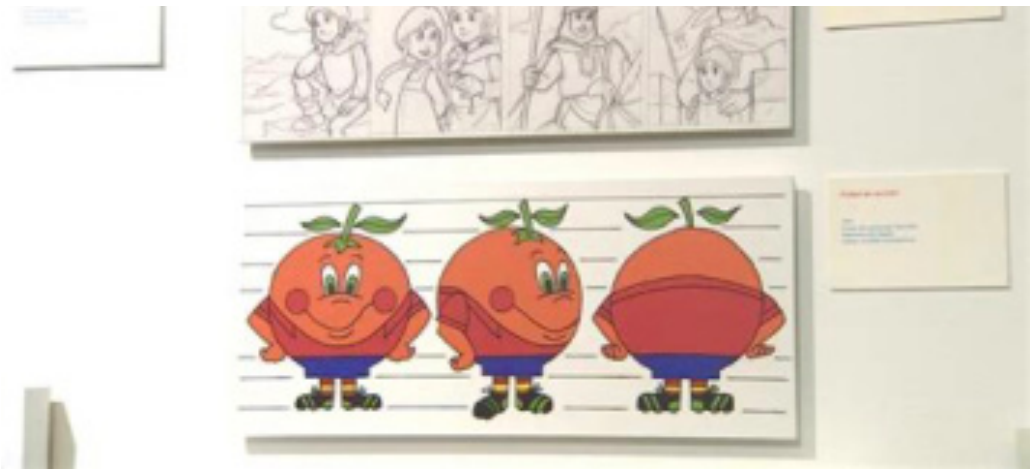


Imagen 26: Imágenes de la exposición Animación.es: Una historia en una exposición (2020) EuropaPress

El recorrido de la exposición hacía dos caminos en paralelo: el primero era histórico, donde los protagonistas eran los autores o las películas más significativas, y el segundo era técnico, mostrando el recorrido de un arte que empezó dibujado a lápiz y ahora nace de la última tecnología:

> *La animación en sí misma es una técnica, o mejor dicho un conjunto de técnicas, y no un género, término que hace referencia a las diferentes categorías en que se clasifican las películas según sus características temáticas y narrativas (drama, comedia, terror, western…). Este conjunto de técnicas se utiliza para crear con tenidos de cualquier género y para cualquier tipo de público.*[229] *(VIÑOLO y RODRÍGUEZ, 2020)*

Imagen 27: Mesa redonda sobre "Una historia en una exposición"

Imagen 28: Cleo y Cuquín. 2018. Cesión de Ánima Kitchent / Estudios Moro. La familia Telerín. Boceto de Cleo plano medio, 1965. Colección Mercedes Moro

La primera sección se llamó "La animación antes del cine" que hacía referencia al siglo XVII y examinaba las condiciones que contribuyeron a la aparición de la anima-

229. https://u-tad.com/historia-animacion-espanola/

ción. La segunda sección era, "Pioneros de un nuevo lenguaje", sobre en Segundo de Chomón y los integrantes del grupo SEDA (Sociedad Española de Dibujos Animados), que fue el primer estudio de animación en España, formado por ilustradores habituales del diario ABC, con la evolución del dibujo a mano al 3D actual.

Y la tercera sección, "La primera edad de oro", refleja la fecundidad de la década de 1940, cuando se producen casi un centenar de cortometrajes y varios largometrajes como Garbancito de la Mancha (1945), el primero a color de Europa.

> *La animación en sí misma es una técnica, o mejor dicho un conjunto de técnicas, y no un género, término que hace referencia a las diferentes categorías en que se clasifican las películas según sus características temáticas y narrativas (drama, comedia, terror, western, etc.) (VIÑOLO, 2020)*

Como se ha señalado, la segunda sección de la exposición se dedicó a examinar los procedimientos de creación de contenidos animados. Se desglosaron técnicas como el stop motion, el cut-out (animación con recortes), la animación 2D y 3D, la manipulación de marionetas, la animación con arena y otras prácticas experimentales. Cada apartado incluía demostraciones prácticas, material de trabajo original y ejemplos de su aplicación en producciones relevantes. Además, la exposición tuvo una actividad paralela, una mesa redonda llamada "Innovación y futuro de la animación española: Del pixel al público", que organizó la Federación de Animación y Efectos Visuales DIBOOS y ESDIP Escuela de Arte con el patrocinio de Simple Cloud.

> *España es un país muy rico en animación, somos una de las principales industrias a nivel mundial. Vivimos una etapa dorada con producciones premiadas y reconocidas en todo el mundo. Con esta exposición queremos homenajear a los profesionales de la animación en España y rescatar parte de un patrimonio que solemos olvidar. Ponemos en valor grandes clásicos y obras menos conocidas, pero sobre todo, a quienes las hicieron. (VIÑOLO, 2020)*[230]

A nivel local, es decir, en la Comunidad Valenciana, existen algunos de los centros neurálgicos que acogen este tipo eventos en la ciudad de Valencia son: el Museu Valencia de la Il·lustració i la Modernitat (MUVIM), el Centre Cultura Contemporánea del Carme (CCCC) y la Sala Josep Renau de la Facultad de BB. AA de la Universitat Politècnica de València (UPV).

230 https://www.libertaddigital.com/cultura/arte/2020-12-18/

Imagen 29: Cartel digital de la exposición Surviving life. (2012)

Del 19 de abril al 30 de junio del 2012 se reabrió la Sala de exposiciones Josep Renau de la Facultat de Belles Arts de San Carles de la UPV y con ella, la muestra del famoso artista de animación checo Jan Švankmajer. La exposición organizada por el Centro Checo de Madrid, la Filmoteca de València y el Máster en Animación de la UPV, en colaboración con la Fundación Athanor (Praga), la Facultat de Belles Arts de Sant Carles, el Departamento de Dibujo y el Grupo de Investigación Animación: Arte e Industria de la UPV, fue en su momento la única sede española dónde se pudo ver[231]. Esta misma exposición también se pudo ver del 17 de noviembre del 2011 al 26 de febrero del 2012 el Museum of Moving Image de Nueva York. Como decía la web de la UPV: Švankmajer es uno de los directores de cine surrealista de la República Checa más conocidos en España, donde cuenta con un gran número de seguidores. Su último largometraje, Surviving Life (2010), es una delirante reflexión sobre el peso de los sueños en nuestras vidas. Mediante la mezcla de animación y acción real, la película narra la obsesión de un hombre por encontrar a la mujer de sus sueños. [232]

Surviving Life (2010) es una comedia que mezcla las técnicas de animación cut out o recortes a partir de fotografías y los mezcla como un collage, con fragmentos de acción real. Básicamente, cuenta la historia de un hombre casado que vive una doble

231 https://www.informacion.es/cultura/2012/04/30/valencia-unica-ciudad-expone-svankmajer-6826652.html
232 https://www.upv.es/noticias-upv/noticia-5215-surviving-life-es.html

vida en sus sueños, donde conoce a otra mujer. Se estrenó fuera de concurso ese mismo año en la 67ª edición del Festival de Venecia (1895). Jan Švankmajer (Praga, 1934) director y animador surrealista de la República Checa. Entre sus películas más destacadas Fausto (Faust, 1994)), Alicia (Něco z Alenky, 1988) o Sobrevivir a la Vida (Přežít svůj život, 2010). Mezclando animación con acción real, la película narra la obsesión de un hombre por encontrar, literalmente, a la mujer de sus sueños, sin imaginar que le esperan "pesadillescas" consecuencias.

> *El objetivo del cine para Jan Švankmajer es iluminar, contribuir al despertar de la conciencia del hombre. El cine es por tanto, un liberador de la expresión, que puede resultar molesto e incómodo, por sacar a la luz aspectos privados del ser humano, una faceta que Švankmajer muestra sin recelo en sus películas […] (ÁLVAREZ, 2012: 21)*

Imagen 30: Frame de la película Surviving Life (2010).

La muestra, conformada por 50 piezas, incluía bocetos, collages y material para la grabación de la película Přežít svůj život (teorie a praxe) / Surviving Life: Theory and Practice (2010), y se acompañan de una proyección y de una pequeña selección de documentos vinculados con la obra y trayectoria de Jan Švankmajer expuestos en vitrinas, además de textos en vinilo (entre todo ello, destaca un extracto de su De-

cálogo del animador[233], del que hablaremos posteriormente). Un año después de la exposición se publicó el catálogo de la misma. Para Švankmajer, la animación es magia, y el animador un chamán. Nos adentramos así en la civilización de los sentidos, frente a la civilización de la técnica. Con Jan Švankmajer el cine se vuelve metáfora. (ÁLVAREZ, 2012:21)

Imagen 31: Cartel de la exposición 'Stop Motion Don't Stop'

Un año después la exposición Stop Motion Don't Stop (2013) superó todos los registros de asistencia del MUVIM de Valencia:

> *2013 fue un año importante para el stop motion, ya que tres de los cinco largometrajes que optaron a los Óscar estaban realizados en esta técnica: Frankenweenie, The Pirates! y ParaNorman, aunque ninguno de ellos se hizo con la estatuilla. También en mayo de ese año despedimos a una de las figuras más elogiadas de la animación de muñecos, Ray Harryhausen, el maestro de los efectos especiales que consagró la técnica en numerosas producciones de Hollywood entre los años 40 y 80. En este contexto, y sin que se puedan hallar precedentes relevantes de una exposición de estas características en España, se inaugura en el Muvim STOP MOTION DON'T STOP, una retrospectiva de los animadores, directores y productores más destacados de la animación stop-motion realizada en Valencia. (HERRÁIZ, 2014:57)*

Comisariada por el diseñador gráfico, editor y agitador cultural MacDiego, fue denominada por la propia Diputación de Valencia como "la primera gran monográfica que

233 https://docubloghn.wordpress.com/2015/03/21/el-decalogo-de-jan-svankmajer/

Imagen 32: Imagen de los tres animadores de la exposición.

un museo español dedica a la animación con plastilina", y añadimos en toda la historia del cine de animación más actual[234]. La propuesta exhibió piezas inéditas que nadie había podido ver fuera de loa estudios, y mucho menos sin estar vinculado a la animación valenciana. Además, la exposición constaba con una instalación de tres sets de rodaje en los que se trabajó, en tiempo real y en horario de apertura los días de la exposición, en la grabación de metraje para la serie Clay Kids (2013-2015).

> *Se exhibieron miles de muñecos, escenarios y sets de rodaje de todas las productoras valencianas. La diputada provincial de cultura de ese momento, María Jesús Puchalt, expresó: "estamos muy satisfechos de haber sabido llegar a la sociedad presentando una propuesta cultural hecha en Valencia por valencianos, que ha despertado el interés de miles de personas de todas las edades".* [235]

Recordemos que Valencia es, por excelencia, pionera en producciones de animación con plastilina stop motion, o claymation o plastimación, como se quiera nombrar. A finales de los años 80 muchos profesionales convirtieron sus oficios en productoras dedicadas a la animación de cine, en particular y curiosamente, especializados en stop motion, copando la mayoría de las producciones, reconocimiento y premios. La exposición presentó una publicación homónima que recogía todos los acontecimientos y anécdotas de las producciones, los motivos que desencadenaron la creación de algunas productoras, y la causa de la desaparición de otras. En el volumen colaboraron artistas de otros gremios, nuevos talentos animadores, guionistas, directores, productores, etc.:

> *El volumen es impresionante, lo mejor del stop motion publicado en España junto al gran libro sobre Ray Harryhausen escrito por Carlos Díaz Maroto*[236]*. Tapa dura, 335 páginas,*

234. https://www.elmundo.es/elmundo/2013/06/10/valencia/1370876526.html
235. https://www.elperiodic.com/valencia/stop-motion-dont-stop-bate-nuevo-record-muvim-25119-visitantes-ocho-semanas_242926
236. https://www.lacentral.com/diaz-maroto-carlos/ray-harryhausen-el-mago-del-stop-motion/9788496235366

> *cientos de fotos a color (muchísimas de ellas inéditas hasta la fecha) son solo algunos datos técnicos de un precioso trabajo de maquetación realizado por MacDiego, aunque sin lugar a duda, la gran diversidad de textos de los protagonistas son el meollo de la stop motion valenciana y algunos otros locos a los que nos han dado paso (como el Chokozoltan que escribe estos párrafos). (ENCINAS, 2013)*

Fue el reconocimiento profesional a los tres de los estudios más importantes de Valencia en ese momento y de ese género. Clay Kids Animation (2010) de María Lara y Javier Tostado, y su serie de televisión Clay Kids fueron galardonados con el prestigioso premio estadounidense Silver Telly Award (1978), que premia los mejores programas de televisión de todo el mundo. Otras de las productoras Potens Plastianimation (2010), de Pablo Llorens, ganó el Premio Goya al mejor cortometraje de animación (1995 y 2005). Y por último Conflictivos Productions (2003) de Sam Ortí, fue nominado a los premios Goya por Encarna (2003) y Vicenta (2010).

> *Según Fernando Millán, es en Valencia donde, no se sabe muy bien por qué (aunque hay unas cuantas teorías), desde más o menos 1993-1994 existe una masa crítica de estudios de animación de stop-motion que se mantiene constante, relevándose unos a otros o evolucionando sobre sí mismos enredados por una telaraña de personas que fluye entre ellos manteniendo cierta cohesión tensa. (MILLÁN citado por HERRÁIZ, 2014: 61)*

En la exposición, además, se podía realizar lo que en animación se llama un "cadáver exquisito"[237], que es el juego que utilizaban los surrealistas para explorar el inconsciente colectivo de un grupo, y consistía en animar una secuencia con la única condición de comenzar donde lo había dejado el anterior participante. La creación expresa de esta pieza constó de 38 segundos animados y se utilizó para promocionar la exposición en plataformas digitales como YouTube.

> *Stop Motion, Don´t Stop, comisariada por MacDiego, recoge lo mejor de ese espíritu abnegado, detallista, concienzudo, paciente y enormemente imaginativo, ahora en manos de esta hornada de creadores valencianos que ya han triunfado con producciones como Caracol, col, col y El enigma del chico croqueta (Llorens), The Werepig y Vicenta (Sam) o la serie Clay Kids (Tostado). (TORRES, 2013)*[238]

237. https://es.wikipedia.org/wiki/Cadaver_exquisito
238. https://www.makma.net/tag/conflictivos-productions/

En 2014, dos años después, la sala Josep Renau del MUVIM volvió con un animador checo, Jiří Barta, con una exposición titulada El Mundo Perdido de Jiří Barta (2014) organizada por el Máster en Animación de la UPV, el Centro Checo en Madrid y CulturArts[239]. Estaba comisariada por Miguel Vidal y Beatriz Herráiz del Grupo de Investigación de Animación: Arte e Industria. Como dijo el autor en la inauguración: "Esta exposición representa la retrospectiva de mi obra a la que he dedicado 30 años. En conjunto he hecho más o menos 15 películas".[240]

Imagen 33: Cartel digital de la exposición El mundo perdido de Jiri Barta.

La exposición reunió una colección de bocetos, muñecos y maquetas originales de films de stop motion, permitiendo explorar la tradición checa de animación con muñecos y reivindicar la figura de uno de sus máximos representantes europeos. La muestra destacó tanto su valor artístico como la artesanía técnica detrás de esta forma de creación audiovisual.

> *Barta es un animador polifacético y ecléctico, que pasa con facilidad de producciones de autor a producciones de encargo. Su estilo es mutable y suele llevar la experimentación a límites desconocidos. Su técnica mezcla los métodos clásicos, siempre en torno a la stop motion, aunque ha coqueteado con métodos digitales tridimensionales. (VIDAL y HERRÁIZ, 2014:14-15)*

239. Actual instituto Valencia de Cultura (IVC)
240. https://vimeo.com/95394751

Con la caída del comunismo y la llegada de la economía de mercado, en los años 90 los animadores checos se enfrentaron a problemas más graves que la censura o la excesiva burocracia: la falta de apoyo por parte del Estado acabó con buena parte de la producción nacional[241]. Este homenaje al realizador checo conllevó también una clase magistral y un workshop en la Universidad Politécnica de Valencia. Además, se creó un ciclo del artista en la Filmoteca de Valencia.

> *Jiří Barta, el autor protagonista de esta exposición, es una de las figuras con más reconocimiento en el ámbito de la Animación Europea Contemporánea. Este artista checo, ha demostrado un gran talento en la búsqueda de los recursos más distintivos a partir de la animación de objetos y juguetes. Sus películas, exaltan (ALCARAZ citado por VIDAL y HERRÁIZ, 2014:14)*

Imagen 34: Imagen sacada del artículo (c) 2022 Europa Press

Tres años después se presentó en la Facultat de Bellas Arts de la Universidad Politécnica de Valencia la exposición Trazos de luz (2017). Inaugurada el 26 de septiembre de 2017, puso en relevancia la obra y trabajo de Abi Feijó y Regina Pessoa, animadores portugueses que desarrollan su proceso de creación en busca de la luz, a través del grabado y la arena, en escayola o papel, entre otros materiales.

241. https://www.europapress.es/comunitat-valenciana/noticia-cultura-filmoteca-inicia-ciclo-cineasta-checo-jiri-barta-20140512171452.html

> *El tándem lusitano es un referente mundial de la animación de autor contemporáneo. Comprometido con su país y con la divulgación de la imagen animada, Feijó revitalizó el sector en los años noventa a través del Festival Cinanima y su productora Filmógrafo[242], dotando a Portugal de una nueva generación de realizadores independientes, particularmente con una de las artistas revelación de la animación internacional del presente siglo. (HERRÁIZ Y VIDAL, 2018: 64)*

La muestra era una retrospectiva de los animadores portugueses y sus métodos artesanales, que en ocasiones se mezclan con lo digital sin descuidar el acabado, poético y expresivo. El trabajo, de gran proyección internacional, obtuvo numerosos galardones, siendo un referente en la animación portugués y europea. La exposición recogió los materiales originales de la producciones Los Salteadores (Os salteadores, 1993), Fado Lusitano (1994), La noche (1999), Clandestino (2000), Historia trágica con final feliz (2006) y Kali, el pequeño vampiro (2012), así como numerosos juguetes precinematográficos, procedentes de la Casa Museu de Vilar[243], con los que el espectador podía experimentar con la imagen en movimiento. Esta Casa Museo se encuentra cerca de Oporto y he tenido la suerte de poder visitarla. Es impresionante la cantidad de actividades que hacen allí, desde visitas guiadas hasta workshops con niños, conferencias, asesorías o estancias artísticas para la creación de todo tipo de films. Han conseguido dotar al país de una nueva generación de realizadores independientes.

Imagen 35: imágenes de la exposición Trazos de luz (2017)

Uno de los objetivos del festival era la formación en animación, claramente expresada en el catálogo de 1977, que también enfatiza la ausencia de escuelas de artes en el país. La existencia de un servicio educativo es una de las marcas identitarias que

242. Posteriormente se convertiría en Ciclope Films http://www.ciclopefilmes.com/ciclope
243 https://www.casamuseudevilar.org/

el festival mantendrá hasta la actualidad y en la cual ha participado durante muchos años Feijó.

Unos meses después de la exposición, se editó el libro-objeto que muestra la esencia de estos animadores. Fue diseñado por el estudio Creatias y se centró en la experimentación, trasladando el valor del proceso y la técnica, haciendo que los contenidos jugasen en el espacio[244]. El packaging creaba una ilusión óptica de efecto moiré, generando una interacción entre la cubierta y su estuche.

> *El libro Trazos de luz. Abi Feijó y Regina Pessoa (2019) pretende, del mismo modo, penetrar en los entresijos de su obra y sacar a la luz todo su conocimiento. Si los autores pretenden prolongar la efímera vida de sus cortometrajes por medio de sus exposiciones, nosotros pretendemos a través de este libro hacer perdurar el espíritu de su obra y reflexionar sobre su creación. (HERRÁIZ Y VIDAL 2019: 8)*

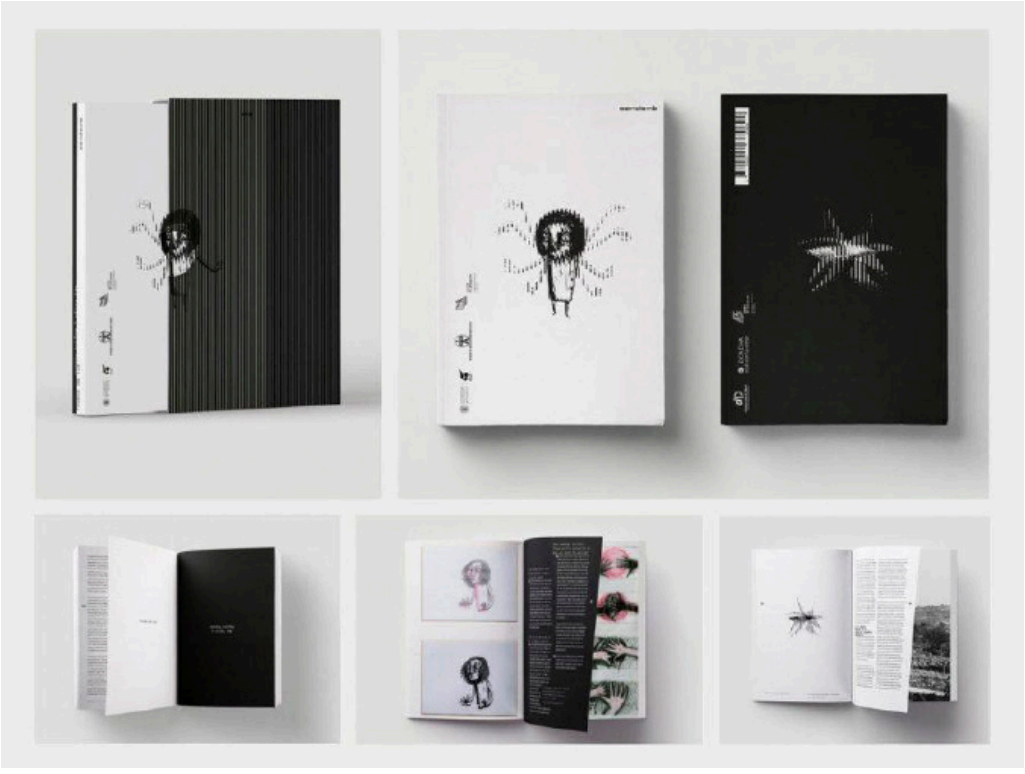


Imagen 36: imágenes de la exposición Trazos de luz (2017)

244 https://creatias.es/portfolio_page/trazos-de-luz-diseno-editorial-disenado-por-creatias-estudio/

En sus páginas se habla de materia, de cómo dar vida a la animación a través de la expresividad. La publicación consta de dos libros unificados que se contraponen, haciendo necesario rotar el libro para poder leer uno u otro. Esta dualidad nos remite de nuevo a la dualidad luz-sombra, a los trazos de luz de Abi Feijó y Regina Pessoa.[245] Además, en el contexto de la exposición se realizó una masterclass[246] de Regina Pessoa titulada De la piedra al Pixel que tuvo muy buena acogida por parte de la comunidad universitaria, ya que se movía entre lo técnico y lo creativo compartiendo claves de su característica producción.

Imagen 37: Cartel digital de la Masterclass de Regina Pessoa en la Facultad de Bellas Artes de la UPV

Pessoa creció en Coimbra y tuvo una infancia sin televisión alejada del mundo audiovisual. De la piedra al pixel define perfectamente el camino de la portuguesa por sus trabajos de animación:

> *La animación experimental, tanto en sus orígenes como en nuestros días, se ha caracterizado por ser pionera en la utilización de nuevos soportes, materiales, lenguajes y conceptos. Las técnicas que se emplean son tan variadas y diversas como los animadores que se dedican a ellas. El animador experimental se caracteriza por estar estrechamente relacionado con las cualidades puramente artísticas, valiéndose de la animación como medio de expresión. Las técnicas directas bajo cámara, como pintura y arena transformable, placas de yeso, siluetas y figuras planas, la pantalla de agujas y la manipulación directa sobre la película, entre muchas otras, proporcionan al animador experimental un amplio campo de ejecución (LÓPEZ citada por HERRÁIZ Y VIDAL, 2019: 93)*

245. https://selectedinspiration.com/community/project/diseno-editorial-trazos-de-luz-abi-feijo-y-regina-pessoa
246. https://valenciaplaza.com/la-facultat-de-belles-arts-se-rinde-a-la-animacion-portuguesa

En 2018, un año después, se presentó un homenaje a Pascual “Pasku” Pérez (1967-2015), animador de stop motion valenciano y la Facultad de Bellas Artes acogía la exposición, titulada El hombre sensato, en memoria de este gran profesional. Primeramente se expuso unos meses en Villareal, del 11 de mayo al 15 de julio de 2018, y después, concretamente del 25 de octubre al 3 de diciembre de ese mismo año, de la mano del festival Prime The Animation!

Imagen 38: Imagen del cartel digital de la exposición

Imagen 39: Pascual con su hija recogiendo el premio en Annecy

Se presentó en la Sala Josep Renau y acogió una exposición con materiales y obras del artista valenciano. Había carteles, vídeos sobre el animador y maquetas recreadas donde observar en vivo la gestación del corto producido por él mismo y ganador del Premio Cristal d’Annecy llamado Història d’Este (2012), que además se podía ver íntegramente en la sala. Pascual Pérez Porcar “Pasku” (1967-2015) se licenció en Bellas Artes, en la especialidad de Escultura, en València, donde además cursó sus estudios de postgrado. Realizó un máster de especialización en Stop Motion Animation en la University of West of England, Reino Unido. Comenzó como animador 2D en los desaparecidos estudios Camelot de Castellón, y desde allí pasó a Cartoon Produc-

cions para la serie Cuttlas Microfilms. En 1999 entró como animador de stop motion en el estudio Aardman en Bristol, Reino Unido, donde desarrolló la mayor parte de su carrera en largometrajes como Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit (ganador de un Premio Óscar, un Premio Annie a la mejor película animada y un premio Bafta a la mejor película británica), y en series de televisión como Robbie the Reindeer, Rex the Runt, Creatures Comforts, Morph o Angry Kid y en anuncios de televisión:

> *La animación como género siempre ha tenido una gran capacidad para transmitir mensajes didácticos y contenidos difíciles de comunicar con medios tradicionales. Por eso es muy recurrente en campañas de publicidad que intentan transmitir al público cambios en sus comportamientos o venderles cosas que no desean especialmente. Esto vale tanto para una campaña de promoción de hábitos saludables (como change for life) como para que la gente deje de usar la peseta (campaña del euro). (PAKU, 2015)*[247]

En España dirigió dos cortometrajes de animación: La tortuga que quería dormir, para OQO filmes e Història d'Este (2012), de producción propia, ganadora del Cristal d'Annecy. La exposición fue comisariada por sus colegas Pilar Beltrán[248], Chema López[249] y M. Ángeles López Izquierdo.

> *La exposición yo creo que es importante porque damos a conocer a un personaje muy poliédrico. Un personaje muy irónico, muy tierno, muy él siempre. Y su trabajo a pesar de manejar diferentes técnicas o de contarnos diferentes historias, está siempre muy presente lo que era él. (BELTRÁN 2018)*[250]

La belleza del legado de un cineasta reside en la posibilidad de revisitar su obra —y con ella, parte de su esencia— en cualquier momento. De Pasku se recordarán sus destacadas contribuciones en animación para producciones de Aardman o los Bolex-brothers, pero, sobre todo, pervivirá aquella delicatessen en formato cortometraje que maravilló al público del Festival de Annecy, considerado el más prestigioso del mundo de la animación. Su trabajo sintetiza una mezcla única de destreza técnica y sensibilidad artística que trasciende el formato y consolida su lugar en la historia del cine de animación[251]. Su obra titulada Història d'Este, fue una rara avis de nuestra

247. https://puppetsandclay.blogspot.com/2015/12/se-nos-ha-ido-pascual-perez-1967-2015.html
248. https://www.arteinformado.com/guia/f/pilar-beltran-lahoz-12428
249. https://chemalopez.com/curriculum/
250. https://vimeo.com/530885198
251. http://puppetsandclay.blogspot.com/2018/05/sensato-perez-el-hombre-pasku.html

filmografía animada con la que es imposible no esbozar una bella sonrisa. Una dosis perfecta de la esencia de Pasku que nos permite admirar por siempre, a golpe de reproductor de DVD o de un clic al botón de play de YouTube. (ENCINAS, 2018)

> *La exposición, además de recoger la parte fílmica del trabajo de Pasku, hace un recorrido por lo que es todo su universo. Recoge tanto dibujos originales del principio, porque él siempre había dibujado y ha plasmado mucho de su universo en esos dibujos, como de la última época, en la que deja de trabajar en animación, pero sigue dibujando. (BELTRÁN, 2018)*

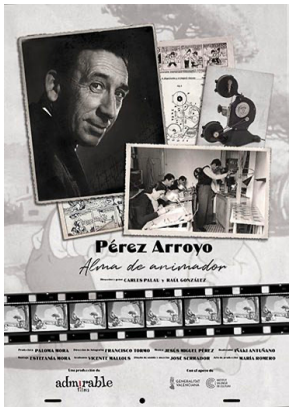


Imagen 40: Cartel del documental Pérez Arroyo, alma de animador (2020).

Imagen 41: Imagen de la exposición "Pioneros de la animación valenciana (1939-1959)". MUVIM

A nivel histórico, y 5 años después (2018) se pudo ver el valor de la recuperación de la animación como base del cine y la labor del investigador y comisario Raúl González Monaj, como experto en historia de la animación española y profesor de animación. Su empeño en recuperar fondos de la filmografía del animador español Pérez Arroyo le llevó a una intensa investigación que inició en 2012 y se materializó en formato exposición en un proceso que duró tres años: 2017-2020.

Después de haber comisariado la primera exposición, dos años más tarde, en 2020, se presentó el cortometraje documental Pérez Arroyo: alma de animador (Palau; Monaj, 2020) en el contexto del Festival Cinema Jove (1986) en una 34ª edición express a causa de la pandemia del coronavirus. La producción de cortometrajes de este director, creador y artista no fue trascendente en comparación con su incursión en la industria

juguetera. Aunque el guatemalteco Carlos Rigalt se abrió camino en Valencia, fue el cordobés de nacimiento Pérez Arroyo quien, tras pasar a formar parte de Cifesa, desarrolló un trabajo que hoy queda como semilla de la animación "made in Valencia".

En su primera etapa, como indica la web del proyecto, Pérez Arroyo muestra "recursos y detalles propios de la animación de calidad, como movimientos de cámara (panorámicas, travelling, traks, etc.), fondos animados, sombras arrojadas, efectos multiplano de varios niveles, barridos e incluso efectos especiales animados"[252]. Este cortometraje documental, producido por Admirable con el apoyo del IVC Instituto Valenciano del Audiovisual, ha querido mostrar profundamente el legado del que, como comentan, "fue un adelantado a su tiempo y un gran referente ineludible para la Edad de Oro (1939-1955) de la animación española". La investigación ha recuperado 70 de los más de 110 títulos de la filmografía de Pérez Arroyo, incluida, por el Instituto de Ciencias Cinematográficas (ICAA), en el catálogo New Spanish Films/Films from our archive que ha presentado para el actual Marché du film, una de las actividades paralelas del Festival de Cannes (1947)[253]. "Se le podría considerar el rey de la animación doméstica, el tatarabuelo del Cinexin. Aquí sus personajes fueron vistos por más niños que en el cine" (GONZÁLEZ, 2020).

Otra exposición referida a animadores de la Comunidad Valenciana empieza a marcar tendencia sobre la animación femenina de los nuevos tiempos. Es el caso de Maricarmen Cambrils, animadora 2D, y su *Animación frame by frame* (Gandía, 2018). Cambrils, que se inauguró en febrero del 2018 en el Campus de la UPV de Gandía. Natural de Pego (Alicante), con 31 años y siendo licenciada en Bellas artes con Máster de Animación en la UPV, formó parte del departamento de arte de Blue Dream Studio, en la película Animal Crackers, que se proyectó en el Festival de Animación de Gandía *Cortoons* (2016). Ha participado en cortometrajes como *The Neverending Wall* (Silvia Carpizo y Ábano Producións, 2016), spots como *El cole de Celia y Pepe* (para Mediaset España) y Clin, un trabajo propio de animación con el que ganó el primer premio al mejor GIF animado en el festival *Prime The Animation!* Además, ha sido animadora y supervisora de animación del cortometraje 2D *The Neverending Wall*[254] (2016), pre-

252. http://ias.cc.upv.es/noticias-upv/noticia-12299-pionero-de-la-es.html

253. Festival de cine de categoría "A", acreditado por la FIAPF. En junio de 1939 se inició, pero se vio paralizado por la segunda guerra mundial del 1940-1945. Por eso se entiende que se reinició septiembre de 1946. Durante 2020 también se vio modificado por la situación de pandemia.

254. https://www.premiosgoya.com/pelicula/the-neverending-wall/

seleccionado para los Premios Goya 2018 y dirigido por Silvia Carpizo. Es una de las principales animadoras principales de *Soy una tumba* (2018)[255] y *Unicorn Wars* (2022):

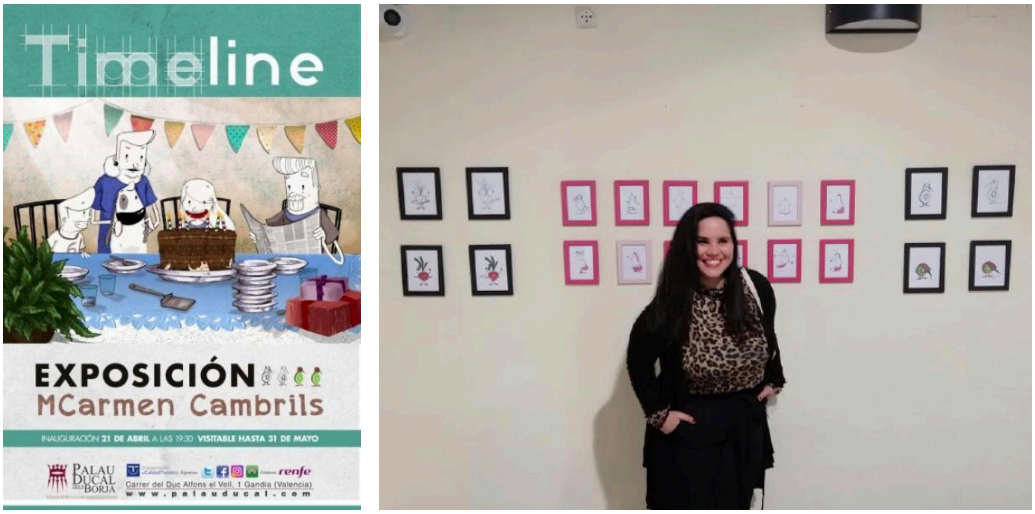


Imagen 42: Imágenes de la exposición Animación Frame by Frame.

> *Conocí a Khris [Cembe] al coincidir en el festival 3DWire (2009) de Segovia. Tuve la suerte de enseñarle el material de mis trabajos anteriores y le gustó lo que hacía, le encajaba con lo que buscaba para su corto. Me dijo que podría formar parte del equipo de animación, así que me contactó más tarde y nos pusimos a trabajar. (CAMBRILS, 2018)*

En 2019 se creó una exposición en pro del cortometraje de María Lorenzo Impromtum (2017) nominado en la edición de los Premios Goya de 2018. La muestra se inauguró en la Sala Municipal de Exposiciones Vistalegre de Torrevieja. El cortometraje es un viaje a los orígenes del cine a través de sus padres olvidados, como Eadweard Muybridge, Etiénne-Jules Marey, Georges Demenÿ, Ottomar Anschütz, Louis LePrince y Willian Dickson[256]. Impromtum (2017) fue producido por Enrique Millán con la colaboración À Punt Mèdia y CulturArts, rinde homenaje a las musas del cine como Loïe Fuller, Anna Belle y Carmencita, y a la fascinación por el movimiento a principios del siglo XX. María Lorenzo Hernández (Torrevieja, 1977) es miembro de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España y catedrática en Bellas Artes de la UPV. Durante más de diez años dirigió la revista Con A de animación y

255. https://www.premiosgoya.com/pelicula/soy-una-tumba/
256. https://dibujo.webs.upv.es/impromptu/

ha escrito para numerosas publicaciones especializadas. Dirige cortos de animación desde 2002 y en 2016 fue nominada a los Premios Goya por su cortometraje La noche del océano (2015). Actualmente es la directora del grupo de investigación Animación UPV. Con Impromptu (2017) estuvo presente desde su estreno en el festival Anifest de Canterbury (2017) y se ha exhibido en más de 50 festivales de 22 países, incluyendo el prestigioso festival de Annecy (1960) en Francia. Ha obtenido premios en eventos de Estados Unidos, Canadá, Argentina, Bielorrusia y España. La exposición, en particular, reunió una muestra de los dibujos y diseños producidos para su realización, concebidos para homenajear a los pioneros olvidados del cine.

En 2018 también, hubo colaboraciones esporádicas con la artista plástica Concha Ros que presentó la exposición All of them. Totes elles (2018) del 25 de mayo al 21 de julio en Alcoy. En la que colaboró el animador y profesor titular del Departamento de Dibujo en la Facultad de Bellas Artes en la UPV, Miguel Vidal y Carmelo Gabaldón.

> *La mirada interna de una artista como Concha Ros se convierte en All of Them en un sinfín de propuestas conceptuales que se plasman bajo la sutil línea del dibujo. Encontramos a mujeres inacabadas, autorretratos, muestras de mujer, mujeres rebeldes, mujeres en construcción, mujeres expectantes, mujeres empoderadas… son las diferentes vidas que vive Concha Ros en cada propuesta. (ROMERO, 2018)*[257]

Otra exposición de la misma autora, Self-made woman, inauguró un ciclo por el Día Internacional de la Mujer en la Universitat de València. Abordó críticamente los roles de género y el crecimiento personal, highlighting cómo los estereotipos condicionan la construcción identitaria desde la infancia. A través de la animación, la artista transformó su experiencia individual en una reflexión colectiva sobre la autoconstrucción femenina, dando vida visual a procesos de emancipación identitaria.

257. https://dibujo.webs.upv.es/all-of-them-totes-elles/

4.2.

ESPACIO DE ENCUENTRO

reflexionando sobre el conocimiento

4.2.1. Foros

En esta clasificación analizamos primero el concepto de *foro* como "reunión de personas competentes en determinada materia, que debaten ciertos asuntos ante un auditorio que a veces interviene en la discusión"[258], es decir, que hay un debate de discusión por ambas partes. Es la gran oportunidad de conocer las opiniones de gente del sector de una manera más informal y con pocas limitaciones protocolarias. Este matiz es importante para poder diferenciarlo de *congreso*.

En 2001 nació el Foro SICARM (Sociedad de la Información en la Región de Murcia), organizado por la Consejería de Economía y Hacienda de la Comunidad Autónoma, y se configuró como un espacio fundamental para el desarrollo de la animación digital en España. Un foro de nuevas tecnologías para ver las últimas novedades y tendencias. A partir de 2004 el evento incorporó un concurso de animación que marcó un hito en la promoción del cortometraje animado, con un premio inicial de 12.000 € dividido en dos modalidades: funcional-didáctica y artística-libre. La iniciativa respondía al doble objetivo de mostrar las tecnologías digitales emergentes y fomentar la producción audiovisual regional.

258. https://dle.rae.es/foro

El certamen demostró una creciente especialización, particularmente visible en las Jornadas de Animación Digital de 2005. Entre 2006 y 2011, el concurso manifestó tres tendencias significativas: (1) su proceso de internacionalización quedó patente con la participación de talento emergente de instituciones como The Animation Workshop, cuyo cortometraje estudiantil obtuvo el primer premio en 2007; (2) se observó una clara institucionalización mediante la creación de categorías específicas como el Premio Especial Región de Murcia (2010), diseñado expresamente para fomentar la producción local; y (3) el certamen se consolidó como plataforma de lanzamiento para obras que posteriormente alcanzarían reconocimiento internacional. La última convocatoria en 2011, que recibió 41 cortometrajes (22 de producción nacional), marcó el final de la etapa competitiva, aunque el foro continuó su labor de promoción de las nuevas tecnologías aplicadas a la creación digital.

Esta trayectoria convierte al SICARM en un caso de estudio relevante para comprender el desarrollo de la animación digital en España durante la primera década del siglo XXI, particularmente en lo que respecta al papel de las iniciativas institucionales en la formación de ecosistemas creativos regionales.

El grupo de investigación en diseño y transformación social, GREDITS[259] de la BAU Centro Universitario de Artes y Diseño está adscrito a la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya, ha sido pionero en crear eventos académicos de gran renombre en el ámbito de la animación, y además tiene uno de los únicos másteres en animación stop motion de España. Como lo demuestra, en 2016, el 1º *Fòrum de Animación*: *Recuperación del patrimonio històric del cinema d'animació a Catalunya*[260]. A pesar de que en la primera edición se centrara en su contexto exclusivamente, la idea era recuperar el patrimonio histórico del cine de animación y para ello crearon este espacio de reflexión sobre la incidencia de la animación en el cine del momento y su contribución al lenguaje de la animación española.

Otro de los congresos más importantes de animación en España han sido los del grupo de investigación GREDITS, centrado en explorar el potencial del arte y del diseño como herramienta de transformación social, y sus foros. Para dejar constancia de estos eventos se editaron dos libros de actas dignos de un congreso. Los resultados de

259. https://www.gredits.org/esdeveniments-academics/
260. Publicación Gredits 03

los debates, conferencias y ponencias llevadas a cabo durante se pueden consultar en su web, en el apartado *Eventos académicos*, y son imprescindibles para todo interesado en la historia de la animación española.

En 2017 crearon otro mucho más interesante, 2º *Fòrum d'animació de: Dones i cinema d'animació: la industria des dels marges*[261], para no dejar en el olvido a todas las mujeres que se dedicaron a los diferentes campos de la animación en nuestro país. Quedo patente que era una tarea urgente, ya que sus aportaciones siempre corren peligro de extinción con los avances y la implantación de las nuevas tecnologías digitales.

Ambos años contaron con la presencia de numerosos investigadores del mundo de la ilustración, la animación, el cómic y la restauración. A partir de ahí se han creado más foros, pero dedicados a otras disciplinas: diseño y política. Y desde 2018 crearon un formato más ligero de varias conferencias relacionadas con la animación, que enmarcaron en lo que llaman las BAU Talks.

Si nos centramos en los foros de animación relevantes de Europa y en particular de España, ha sido en los años de la pandemia, y después el programa de Cartoon Media EU, que forma parte del subprograma MEDIA del programa Europa Creativa.

Cartoon Media EU es una asociación internacional sin ánimo de lucro ubicada en Bruselas cuyo cometido es apoyar a la industria de la animación organizando eventos dedicados a los profesionales de la animación.

Logotipo 17: Logo del Cartoon MEDIA.

261. Publicación Gredits 06

La asociación, creada a finales de 1987, en su fase piloto fue impulsada por la entonces directora del Programa MEDIA, Holde Lhoest, y Henry Ingberg, director general del Ministerio de la Communauté Française de Belgique[262]. Organizada por los dos coordinadores de Cartoon, el secretario general Marc Vandeweyer y la directora Corinne Jenart, en febrero de 1988 se celebró en el Centro de Congresos de Bruselas una Asamblea General Constituyente a la que asistieron 43 profesionales de la animación procedentes de los 11 estados de lo que entonces aún se llamaba la Comunidad Europea.

Imagen 43: Foto de Cartoon Media. Lanzarote 1990 participantes llegando al 1º Cartoon Forum (1990)

Finalmente, Cartoon Media EU nacía en 1988, dirigida por Annick Maes y cuenta con una asamblea general anual y un consejo de administración compuesto por 11 profesionales europeos de la industria de la animación. Christian Davin es el actual presidente, y los anteriores fueron: Raoul Servais (1988-1989), Bruno Bozzetto (1989-1990), Bob Balser (1990-2004) y Stefan Thies (2004-2008). Tras numerosas visitas a estudios y reuniones con productores de los cuatro puntos cardinales de Europa, los coordinadores presentaron un plan de acción apoyado por el Programa MEDIA de la Unión Europea con el objetivo de relanzar la industria del cine de animación en Europa, en varios ámbitos.

262.https://fr.wikipedia.org/wiki/Communaut%C3%A9_fran%C3%A7aise_de_Belgique

El primer punto de acción es la formación, con el apoyo a un centenar de prácticas profesionales en empresas que han permitido a 1266 personas perfeccionar sus conocimientos en estudios de animación de 11 países europeos, dando lugar a un 80% de contratación. A su vez, hay seminarios de formación impartidos por profesionales experimentados del sector con el objetivo de seguir de cerca la evolución de la industria de la animación. *Cartoon Media* (1988) ha organizado más de 70 encuentros de lo que denominaban anteriormente *Cartoon Masters*, generalmente en festivales de cine y reunían a más de 4500 profesionales.

El segundo punto importante es la financiación, con ayudas a la preproducción de 252 proyectos, superando los 5,5 millones de euros de ayudas del Programa MEDIA (1988-1995) que desde 1996 son concedidas directamente por la Comisión Europea. Ejemplo de ello es la creación en 1990 del Cartoon Forum (1990), destinado a acelerar los acuerdos financieros y aumentar el número de coproducciones transfronterizas de series de televisión. Hasta la fecha, se han creado más de 881 proyectos con un presupuesto total de 3160 millones de euros, y más de 1000 profesionales participan cada año en Toulouse. Asimismo está Cartoon Movie (1999), para la creación de películas de cine de animación. Hasta ahora se han financiado 413 películas con un presupuesto total de 2760 millones de euros. Más de 900 profesionales participan cada año en Burdeos, Francia.

La tercera línea del plan es la producción, con ayudas a las agrupaciones de estudios europeos. 14 agrupaciones, que reúnen a 38 estudios de 10 países, han conseguido mantener la mano de obra en Europa y modernizar la industria. Juntas han producido 82 series de animación. Además, se suma aquí un ambicioso plan de apoyo a la modernización de las herramientas de producción, denominado *Computer Cartoon*, que ha permitido desarrollar cuatro programas informáticos muy utilizados en los estudios. Ya que a finales de los años 90 se habían comprado casi 1000 licencias, esta acción fue decisiva en la evolución tecnológica de la animación.

En 2017, tras el encuentro de *Cartoon Forum* (1990) en Toulouse (Francia) se presentó el llamado Plan Europeo de Animación. Davin, presidente del Cartoon y Marc Vandeweyer, director general del Cartoon, presentaron el Plan Europeo de Animación como resultado de varias reuniones, consultas y discusiones correspondientes, que

reflejan las opiniones de los actores de la industria. El sector de la animación europea participó en una serie de talleres organizados por la Comisión Europea para analizar desafíos y oportunidades estratégicas. Se discutieron necesidades de capacitación, tendencias globales, mecanismos de coproducción, estrategias de promoción y otros factores clave para impulsar la competitividad del mercado. El objetivo central fue identificar vías para liberar el potencial creativo y económico de la animación europea, fortaleciendo su posición frente a actores globales y fomentando un ecosistema más innovador e interconectado.

El Plan de Animación estableció tres objetivos principales: fomentar el alcance global y el atractivo de la animación europea; hacer de Europa un lugar de trabajo para los talentos europeos y extranjeros; y facilitar el acceso a la financiación. En la web de

Cartel 31: Logo del Cartoon MEDIA.

Cartoon Media de 2020 se clasifican los eventos en dos tipos: eventos de *pitching*[263] (*Cartoon Forum y Cartoon Movie*), para encontrar coproducción o financiación de los proyectos de animación, y por otro lado eventos de formación, para conocer las últimas tendencias del mercado (*Cartoon Springboard, Cartoon Next y Cartoon Bussiness*).

Dentro de los eventos de *pitching* encontramos a *Cartoon Forum* (1990), solo para proyectos de series de televisión en desarrollo. Durante 3 días, los productores tienen la oportunidad de presentar su proyecto ante 1000 cadenas de televisión, inversores y otros socios potenciales de 40 países. Desde su creación, 935 series han encontrado financiación, lo que representa un presupuesto total de 4000 millones de euros.

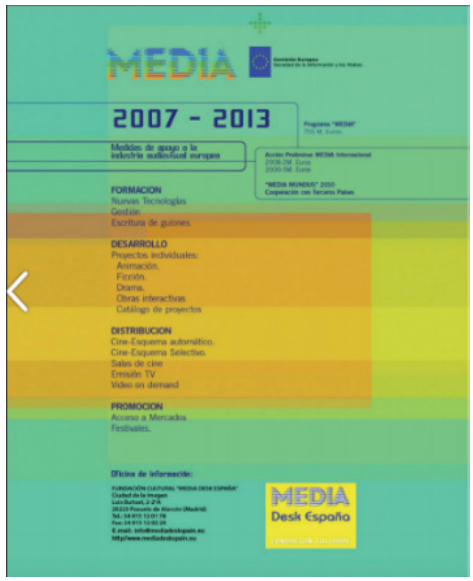


Imagen 44: Plan estratégico del 2007 al 2013

Cada productor dispone de 30 minutos para presentar todos los aspectos de su proyecto: concepto, gráficos, personajes, el calendario de producción, la fase alcanzada en los acuerdos financieros, el plan de rentabilidad y lo que espera del público. También están las sesiones de Short Pitch, cada uno de ellas de 10 minutos. Se habilita una zona especial llamada “Extra time corner” para que los productores hagan un seguimiento de las personas interesadas sin retrasar la siguiente presentación.

263. Viene del término inglés pitch y hace referencia a una presentación verbal y visual concisa de una idea para un cortometraje, película o serie de televisión, expuesta a un productor con la esperanza de atraer financiación.

Cartel 32: Cartel del Cartoon Forum 2019. Web Cartoon Media.

Es importante la figura del consultor o couch, que es un experimentado del sector –neutral– con la misión de ayudar a los productores a preparar sus presentaciones. El consultor también está presente durante la sesión de *pitching*, para presentar a los productores y actuar como moderador en el turno de preguntas y respuestas.

Para empezar el día, todos los participantes comparten un animado desayuno, los tradicionales "croissant shows", y ven en una pantalla gigante los trailers de los proyectos que se presentarán por la mañana, mientras toman café. Los *trailers* de los proyectos que se presentarán por la tarde se proyectan en los "coffee shows", después del almuerzo. Estas proyecciones muestran la esencia de los proyectos y ayudan a atraer al máximo número de personas, ya que tienen que elegir entre 3 proyectos por cada franja horaria.

Cartoon Masters o Media siempre hace una guía de cada evento, que se llama Toolkit, un PDF interactivo con enlaces directos a las webs y vídeos en línea. Contiene toda la información de contacto de cada participante e información interesante sobre los socios.

Por último, cabe nombrar los eventos *Cartoon Media* de formación, como *Cartoon Springboard* (2015) para jóvenes talentos europeos, que suelen ser graduados en escuelas de animación, que quieren inspirarse y conocer oportunidades creativas y em-

presariales. El evento también está abierto a jóvenes que tengan un proyecto en mente. De 2015-2022 se han picheado 190 proyectos, de los cuales se han desarrollado unos 60, y se han realizado 9 TV series y películas. Son 2 días para medir la madurez real del proyecto, averiguando si se adapta a las necesidades de las cadenas de televisión o a las peticiones de los distribuidores. En estas sesiones los expertos señalan los puntos fuertes y débiles, qué deben mejorar, cambiar o destacar para que sea más coherente y se ajuste a las exigencias del mercado. Este evento se hizo en noviembre de 2015-2017 en Halle (Alemania), en diciembre de 2018 en Valenciennes (Francia), a finales de octubre del 2019, y en 2021 en Valencia (España) en la UPV, con su correspondiente edición online en 2020 en las mismas fechas. Sabemos que en octubre de 2022 y seguramente en 2024 se hará en Madrid.

Cartel 33: Cartel Cartoon Forum de 2014

Cartoon Springboard (2015) y Cartoon Next (2021) son conferencias magistrales y sesiones de pitching dedicadas al futuro de la animación y a los contenidos digitales. Cartoon Business (2017) se celebró en 2017 en Belfast (UK), en 2018 en Gran Canaria (España), en 2019 en Tampere (Finlandia), en 2020 fue cancelado por la pandemia, y después volvió a Gran Canaria. Es un seminario de alto nivel sobre los nuevos modelos de negocio emergentes en animación, sobre todo para las series de televisión.

Imagen 45: Carteles de los Cartoon Forum de 2007,2008, 2010 y 2011 correspondientemente.

Antiguamente estaba el Cartoon 360º, un evento para proyectos transmedia celebrado en Barcelona desde 2015[264] hasta 2017[265], y de 2018 a 2021 se hizo en Lille (Francia). Allí se presentaban proyectos con ideas innovadoras que se sometían al escrutinio de 21 expertos, con debates de gran aprendizaje para todos. Como nos comentaba Alfred Sesma: "a València s'ha fet el Cartoon Springboard, però abans es va fer el Cartoon 360º a Barcelona i a Girona"[266] (BENAVENT, 2020h:4). Es evidente que gracias a iniciativas complementarias gestionadas por ellos, la animación europea se encuentra hoy en una posición mucho mejor que hace veinte años. Los estudios europeos se conocen, se reúnen y cooperan en un clima de confianza mutua. Es palpable que se producen más series y largometrajes en Europa y hay cooperación transfronteriza.

Es importante destacar el simposio de 2019 sobre animación japonesa en Pontevedra, organizado por la Universidad de Vigo, en el que Investigadores de las universidades de Japón, Suecia, Reino Unido, Hungría y Turquía participaron en el V Foro Internacional de Creación en la Frontera, que promovió el grupo de investigación dx5 (digital & graphic art research) de Facultad de Bellas Artes con José Andrés Santiago [267]como director del foro:

> *Bajo el título Anime. Una perspectiva transdisciplinar, este simposio reunirá […] a doce expertos de diferentes países, con el propósito de abordar desde perspectivas muy dispares, como el arte, la estética, la sociología, los estudios culturales […] una de las principales manifestaciones culturales japonesas.*

264. https://issuu.com/cartoon_media/docs/press_review5-360_barcelona
265. https://www.cartoon-media.eu/archive-cartoon-360/cartoon-360-2017
266. En Valencia se ha hecho el Cartoon Springboard, pero antes se hizo el Cartoon 360º en Barcelona y Girona.
267. https://www.uvigo.gal/universidade/comunicacion/duvi/simposio-reunira-pontevedra-especialistas-animacion-xaponesa-diferentes-paises

Este es un ejemplo del uso indiscriminado de los términos relacionados con los eventos académicos, pues a pesar de ser un simposio se le llama foro.

Volviendo a los foros, uno de los más importantes de este sector ha sido el foro de coproducción y negocio iberoamericano de los *Premios Quirino* (2018) desde 2019. Su primera edición se estructuró en tres ejes complementarios: crear vínculos entre empresas para coproducir, desarrollar proyectos y fortalecer colaboraciones a nivel iberoamericano.

Contó con la participación de alrededor de 300 profesionales y más de 350 reuniones B2B. Según se destaca en su web, estos encuentros impulsan los negocios dentro de la industria al facilitar intercambios entre productoras de animación, compradores,

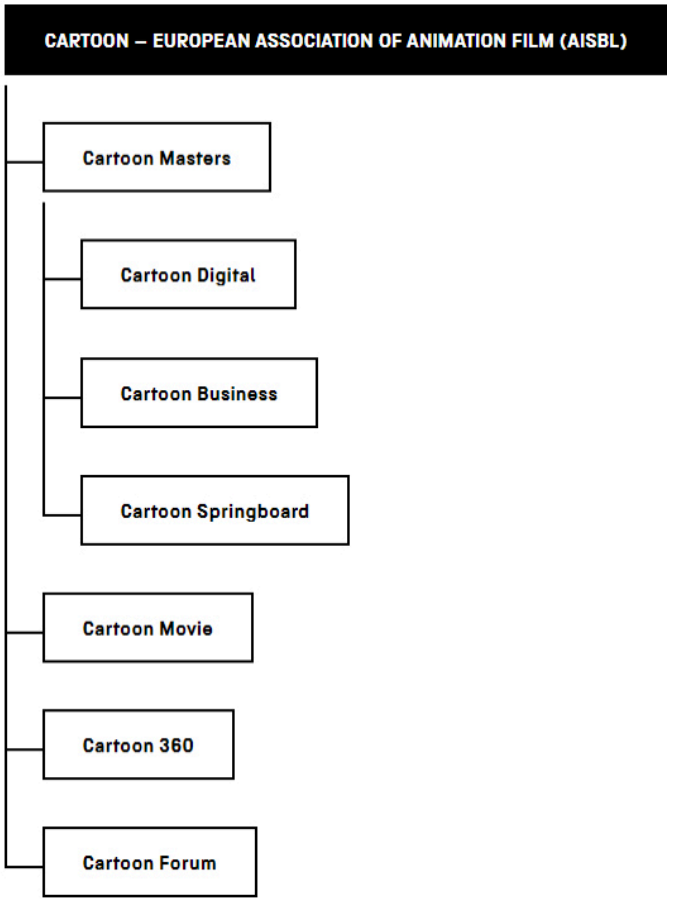
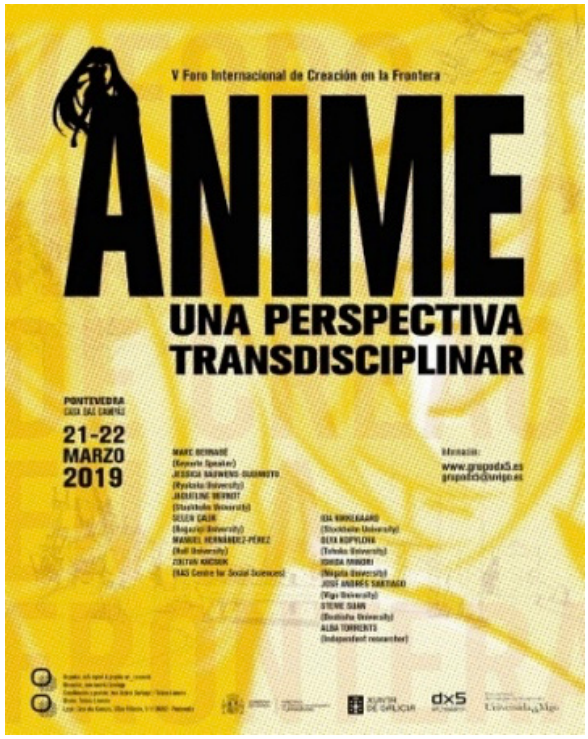


Gráfico 5: Esquema sacado de la web Institute of documentary film.



Cartel 34: Cartel del Foro Internacional de Creación en la Frontera.

distribuidores, canales de televisión e inversores, generando beneficios mutuos y oportunidades de crecimiento colectivo. Como indica en su web, las reuniones favorecen los negocios dentro de la industria y resultan provechosas para ambas partes, ya que participan productoras de animación, compradores, distribuidores, canales de televisión e inversores.

Se hicieron varios formatos con mesas de trabajo, presentaciones del estado de la industria de la animación en diferentes países y regiones (a través de sus asociaciones y *clusters*[268]) y reuniones de coproducción y acceso a los principales agentes iberoamericanos. Es importante destacar que se invitó a empresas de fuera de Iberoamérica, con especial foco en Europa.

4.2.2. Encuentros

Definimos un *encuentro*[269] como "reunión de expertos en alguna materia con el fin de intercambiar opiniones y experiencias." Así pues, mucho de lo que estamos viendo

268 «clúster» como concentraciones de empresas e instituciones interconectadas en un campo particular para la competencia. https://es.wikipedia.org/wiki/Cluster (industria).

269 https://dle.rae.es/encuentro

podríamos considerarlo encuentro, ya que son reuniones, pero el encuentro tiene un fin más intrínseco que no sólo viene basado en las opiniones y experiencias.

Animatoon (País Vasco, 2006-2009), descrito como un "encuentro formativo y de divulgación de la imagen animada", fue una iniciativa de Ricardo Ramón (de la empresa Dibulitoon) junto a José Luis Rebordinos (responsable de la Unidad de Cine de Donostia Kultura). Ricardo Ramón explica que surgió como una idea más estructurada tras realizar anteriormente "cositas salteadas durante el año, pero muy esporádicas". El objetivo de *Animatoon* era hacer la animación más visible y accesible, buscando atraer a un público amplio, no sólo profesionales. De carácter internacional/didáctico/industrial, el evento tenía un formato de 3 días e incluía proyecciones de largometrajes, conferencias y encuentros con directores, así como sesiones de cortometrajes para niños.

Otro de los grandes encuentros que se intentó levantar gracias al empeño de Alfred Sesma fue el *Toon A Ville Encontre internacional d'animadors, Projeccions i Jornada de professionals al voltant de l'animació infantil*[270] (2011-2013), las primeras jornadas sobre series infantiles de animación que se han hecho en Barcelona, de las que hemos hablado anteriormente. Pero tras celebrarse en abril de 2012 en el Teatre-Auditori y Cinemes Cinesa de Sant Cugat, desapareció un año más tarde.

En noviembre de 2019 se celebró en Valencia el *1º Encuentro Nacional de directores/as de festivales de fotografía y creadores visuales de la Comunidad Valenciana* en el CCCC y fue posible gracias al apoyo del Consorci de Museus. Al encuentro asistieron once directores/as de festivales de toda España, a los que se unieron más de treinta creadores/as audiovisuales para analizar especialmente el papel de los festivales de fotografía, creando así elementos de reflexión, creación, investigación, desarrollo, divulgación y construcción de sentidos de identidad. Se analizaron obstáculos, retos y fórmulas de sostenibilidad para los festivales.

Se hicieron charlas sobre Europa Creativa, el programa de la Unión Europea destinado a impulsar los sectores culturales y creativos, prestando apoyo a artistas, profesionales y organizaciones a través de subvenciones, premios y becas. También Vanessa García, responsable de marketing de PhotOn Festival, habló sobre Marketing para

270. [Trad.a] Toon A Ville. Encuentros internacionales de animadores, proyecciones y jornadas sobre series alrededor de animación infantil.

festivales. Y también estaba el Programa CHEBEC, hackeando la economía a través de la cultura, por Raúl Abeledo, investigador principal del programa gestionado por Econcult Unidad de investigación de la UVEG y actual director Académico del Observatorio Cultural de la Universitat de València.

Fotografía 29: Fotografías del I Encuentro Nacional de directores/as de festivales de fotografía y creadores/as visuales de la Comunidad Valenciana. Foto: Óscar Rivero y Eva Máñez.

En 2020 destacamos el proyecto europeo Erasmus+ de formación no reglada titulado Encuentros animados: Anima-ODS[271], que ese año tuvo un presupuesto de 11 000 euros, pero se vio paralizado por la pandemia hasta mayo de 2022, cuando por fin se realizaron.

Anima-ODS[272] proponía como eje central involucrar a jóvenes en iniciativas creativas relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de la animación audiovisual. Enmarcado dentro de un programa formativo de movilidad para trabajadores jóvenes, fue liderado por las asociaciones valencianas *Europimpulse Network y Asociación per la Coeducació,* y además contó con 10 organizaciones educativas y culturales de toda Europa.

Los encuentros utilizaron la animación en stop motion para crear narrativas colaborativas sobre desarrollo sostenible. El programa incluyó formación en ODS, presentaciones de proyectos de I+D+i de la UPV y muestra del Club de Animación de Generación Espontánea del Vicerrectorado de Cultura de la UPV; un curso básico sobre animación bajo cámara; y la visita a la exposición *Emergency On Planet Earth*, en el Centro del Carmen de Cultura Contemporánea (CCCC). Este enfoque multimodal promovió la sensibilización colectiva mediante prácticas creativas y críticas. La iniciativa fusionó educación, arte y compromiso social, destacando el potencial de la animación como herramienta de transformación.

Nos parece importante remarcar que a mediados de 2025 se celebró el I *Encuentro de Festivales de España* en Zaragoza, y en representación de los festivales de animación estuvimos en *Prime the Animation! y Animadeba*, entre otros especializados y generalistas.

4.2.3. Congreso (simposio, seminario, jornada)

Dentro de los congresos también encontramos otras categorías de eventos relacionados con la academia: simposios, seminarios y jornadas.

Como *congreso* entendemos: “reunión de carácter periódico que durante varios días acoge a personas de distintos lugares, miembros de una asociación o colectividad,

271. https://ivaj.gva.es/es/cultura/-/asset_publisher/T23J3LY3JsH7/content/la-comunitat-valenciana-ha-obtingut-51-projectes-d-erasmus-joventut-en-2020
272. http://animaods.eu/

que comparten la misma profesión para exponer y debatir temas previamente fijados. Durante esos días presentan conferencias y exposiciones sobre temas relacionados con su trabajo o actividad, para intercambiar informaciones. Es una reunión de igual a igual entre los miembros de un colectivo profesional". Así pues, el objetivo del congreso es ponerse al día de las novedades relacionadas con el tema que une a los participantes. La diferencia con el foro es que el congreso no admite el debate, es decir, las ponencias se exponen para conocimiento de todos y posteriormente se escribe un acta que las recopila.

Fotografía 30: Imagen de la 1ºMesa de trabajo de Centros de Formación de Iberoamérica.

En la animación española estas reuniones se han dado en escasas ocasiones. En A Coruña desde 2001 existe *Mundos Digitales* (2001), que se denomina *Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media* fundado, creado por la empresa Mundos Digitales Transmedia, una empresa que surge para impulsar y dinamizar el sector de la animación. Con proyectos que impulsan el empleo y el crecimiento profesional en el sector, sus servicios se articulan en tres pilares fundamentales: eventos y formación especializada, generación de empleo, y producción de contenidos innovadores.

Sin embargo, *Mundos Digitales* (2011) no es puramente un congreso ni un festival, pero tampoco una feria. Es todo a la vez en un mismo espacio enfocado a la animación, efectos visuales (VFX), nuevos medios y tecnologías digitales aplicadas al cine, televisión, videojuegos y otros ámbitos creativos y de innovación. Reúne cada año cerca de 1500 profesionales, artistas, estudiantes y personas interesadas que descubren, debaten y hacen networking.

Además, dentro de las actividades y elementos clave del congreso encontramos conferencias, ponencias, talleres, masterclass, espacios de networking y algo relevante en su hibridación: la feria de empleo, de la que hablaremos a continuación. A partir del quinto año de congreso se celebró una competición de cortometrajes de animación que reconoce los mejores trabajos del momento, dando visibilidad a creativos emergentes. Esta selección contempla 4 categorías oficiales: mejor cortometraje de animación, animación nacional, premio especial del público, y premio especial del jurado. Los finalistas se incluyen en el programa oficial del congreso, no existe un programa de obras seleccionadas como en los festivales normales, y los creadores son invitados por la organización para asistir a la ceremonia de entrega de premios, a gastos cubiertos, y se les otorga un trofeo.

Cartel 35: Cartel Mundos Digitales 2019

Cuenta con una fuerte involucración de grandes empresas y estudios internacionales como Pixar, Disney, DreamWorks, Skydance Animation y Weta Digital, entre otros, y ha jugado un papel crucial en la promoción de la industria del entretenimiento digital en España, fortaleciendo el ecosistema de la animación y los VFX y ayudando a talentos europeos a acceder a producciones internacionales. Mundos Digitales es un punto de encuentro esencial para todos los interesados en el futuro del entretenimiento digital, que promueve sinergias, apoya la creatividad, el debate, y fomenta el empleo. Es el epicentro del talento y la innovación en el sector de los contenidos digitales. En su web se describen a sí mismos como "un evento anual en el que se dan cita cerca de 1500 de los mejores profesionales de la industria digital, artistas, estudiantes y personas interesadas en el mundo de los gráficos por ordenador para descubrir, debatir y hacer networking". (MUNDOS DIGITALES, 2025)

Más adelante, en 2018, apareció el *Congreso Internacional Quirino de la Animación Iberoamericana*, y de momento solo existe un libro de actas del 2018, a pesar de que se hiciera también en 2019. Este congreso es un evento paralelo de los *Premios Quirino de la Animación Iberoamericana* que surgió como espacio de debate y reflexión sobre la animación en distintos soportes y plataformas, además de su relación con el mundo de la educación, el arte y la comunicación. De carácter anual, era un lugar de encuentro, difusión y exposición al servicio de todos aquellos educadores y creadores que utilizan la animación como soporte artístico, educativo y comunicativo.

El congreso contó con un total de 37 comunicaciones de 8 países: Argentina, Brasil, Colombia, Dinamarca, Ecuador, España, México y Portugal, de las cuales fueron seleccionadas 11 para su presentación. Además tuvo lugar la *1º Mesa de trabajo con representantes de Centros de Formación de Iberoamérica*, con Argentina, Brasil, Colombia, Dinamarca, Ecuador, España, México y Portugal.

Los objetivos del congreso eran: (1) suscitar un intercambio interdisciplinar entre educadores, creadores, técnicos y teóricos; (2) reflejar y poner en valor la importancia estratégica que la intersección animación-tecnología tiene en la sociedad del conocimiento; (3) analizar la relación entre las nuevas tecnologías animadas y las necesidades educativas, comunicativas y sociales del momento actual; (4) restar atención y dar soporte a la innovación artística animada y ofrecer a la comunidad internacional

un foro común de reflexión, análisis y debate abierto, abordando problemas filosóficos, éticos y sociales que provoca el progreso de la imaginería digital.

Las comunicaciones aceptadas buscaban reflejar la realidad de la animación iberoamericana, las iniciativas formativas innovadoras y los trabajos de investigación. Todas las presentaciones giraban en torno a dos grandes áreas temáticas: los estudios sobre animación, y la producción de animación. En 2019 se celebró el *2º Congreso Quirino de la Animación Iberoamericana*, pero no arraigó los años siguientes, por lo que desde 2020 se ha dejado de hacer. Actualmente, se ha creado Animar BCN, el primer congreso europeo de animación en Barcelona, con la intención de diseñar estrategias de financiación, formación y coproducción del sector en la próxima década.

Otro de los congresos dignos de mención es *Animar_BCN the European Animation Convention*, una iniciativa de las asociaciones PROA (Federación de Productoras Audiovisuales) y *Pro Animats*, con el apoyo del ICEC (Institut Català de les Empreses Culturals), del ICEX-España Exportación e Inversiones (con el programa Animation from Spain AVSHub), el Ayuntamiento de Barcelona, la Generalitat de Catalunya, y el Ministerio de Cultura, con la colaboración de DIBOOS (Federación Española de Animación y Efectos Visuales) & Animation in Europe (Federación Europea de Asociaciones de Productoras de Animación). Este evento se celebra cada noviembre en Barcelona desde 2022 con la finalidad de estimular el diálogo y aumentar la cooperación entre la industria de la animación, mejorar las coproducciones de animación, fomentar la competitividad europea y aumentar la visibilidad de la animación europea. De hecho, se ha establecido como el foro anual para el sector de la animación europea para productores, políticos y otras partes interesadas.

La convención organiza cuatro grupos de trabajo, formados por expertos en animación y presididos por la Junta de Animation in Europe, que debaten sobre temas clave del año, buscando iniciativas políticas transformadoras. Algunos de los temas de discusión han sido: encontrar el marco legal para las obras audiovisuales de animación europea: definir al productor independiente, la importancia de retener la propiedad intelectual, las convenciones de coproducción, los esquemas de financiación pública, las reglas de nacionalidad, y el aumento de las ayudas públicas. En el último encuentro ya se habló de IA para una nueva era y el impacto que tendrá en el sector, la

sostenibilidad en los flujos de trabajo de animación, así como los desafíos de coproducir internacionalmente.

Simposios

La definición de *simposio* es "una reunión cerrada y especializada en un determinado campo de estudio de naturaleza académica". Es decir, una celebración puntual donde un grupo de expertos en cierta materia, presentan y desarrollan un tema ante un auditorio público en charlas breves o presentaciones que, juntas, forman parte de una temática global. Podríamos decir que el simposio aborda siempre una temática concreta y única, mientras que el congreso puede tratar diversos temas con un hilo conductor, por ejemplo, la actividad profesional de los asistentes. El simposio habla a un público generalmente perteneciente a un sector profesional, aunque puede ser útil a otro tipo de asistentes.

Imagen 46: Cartel del IIII Scanner Symposium for Contemporary Animation Studies.

No tenemos constancia de ningún simposio sobre animación en España desde 2000 hasta 2020, pero sí en el resto del mundo. El primer simposio al que asistimos como oyentes fue Scanner Symposium (Croacia), en junio de 2017, su cuarta edición.

> *Desde 2013, dentro del festival Animafest Zagreb y como parte complementaria de este, se creó el Scanner Symposium for Contemporary Animation Studies, un lugar de debate e intercambio de ideas sobre animación. […] Se trata de uno de los pocos encuentros de este tipo que se celebran a nivel mundial […] las ponencias más interesantes y que nos motivaron a asistir fueron las que trataron sobre el desarrollo y el cambio de roles de los festivales de animación y su papel tan importante en el apoyo de este apreciado arte. (BENAVENT 2018: 82)*

Otro simposio destacable es *Punto y Raya*[273], como se definen en su propia web, "una plataforma internacional dedicada a la producción, promoción y educación de las artes audiovisuales en su estado más puro: forma, color, movimiento y sonido". Hacen saber que su misión es recuperar el espíritu del Cinèma Pure y el Cine Absoluto formulado por las vanguardias europeas de los años 20 para consolidarse como referen-

Cartel 36: Cartel del primer simposio en 2015 dónde pone encuentro internacional en el cartel.

273. https://www.puntoyrayafestival.com/

te mundial del arte abstracto en movimiento que surge de la intersección entre las bellas artes y los media. El proyecto nació en Barcelona 2007, fruto de la asociación MAD (Moviment d'Alliberament Digital) con un evento que desde entonces tiene lugar cada dos años aproximadamente, ya que han sufrido algunos parones entre 2011 y 2020. Las primeras ediciones se realizaron en España, en el Museo Nacional de Arte Reina Sofía y la Casa Encendida, de Madrid, o en Arts Santa Mònica o CCCB (Centre de Cultura Contemporània) de Barcelona. En 2014 consolidaron sinergias de coproducción europea, y desde entonces el evento ha sido acogido por varios países: Islandia (Reykjavík), Alemania (Karlsruhe), Polonia (Breslavia) y Austria (Viena).

Dentro de sus planes y estructuras, *Punto y Raya Academy* es la parte relacionada con el tipo de evento del que venimos hablando. El primer simposio internacional celebrado en 2015 en la Casa Encendida (Madrid). Es importante destacar que en 2022 se volvió a celebrar en el contexto de la *X Edición Prime The Animation! New International Talent Animation Festival* en València.

No olvidemos que hay simposios dentro de congresos, pues es una manera de agrupar temáticas. Sin ir más lejos, el CICID (Congreso Internacional de Investigación en Comunicación e Información Digital) activo desde 2017, o el DIGIT-ALL (Congreso Internacional de Nuevas Narrativas en la Sociedad Digital) que celebró su primera edición en junio de 2022. Estas iniciativas tratan la animación de manera transversal.

Seminarios

Llamamos *seminario* a "un espacio de tiempo que incluye la organización de un evento único y poco frecuente donde hay varias actividades con aproximadamente un mínimo de 50 participantes". El seminario suele tener un anfitrión que presenta las ponencias y finaliza el evento con una sesión de evaluación o resumen del trabajo realizado por los ponentes. De carácter didáctico, los oradores exponen sus conocimientos a un público que no necesariamente pertenece al sector. Por ejemplo, en *Cartoon Business* (2018), un seminario de alto nivel sobre nuevos modelos de negocio emergentes en animación y radiodifusión de toda Europa, a través de casos de éxito empresarial analiza la recaudación de fondos y fuentes de ingresos actuales, sobre todo para series de animación, lo que más se promueve desde *Cartoon Media EU* (1989).

Este seminario se centra en las estrategias clave para que crezcan los estudios, en conocer las fuentes de financiación, en las nuevas oportunidades de los servicios de vídeo a la carta, en los editores de libros, los financiadores, las cadenas de televisión y los creadores de contenidos digitales. En definitiva, indagar en nuevos modelos de negocio, oportunidades digitales y cuestiones jurídicas de la financiación pública y privada.

Jornadas

Para ir cerrando este apartado, definiremos jornada como "un espacio de tiempo que incluye la organización y celebración de distintas actividades", donde tiene cabida un gran número de actividades que suelen estar unidas por un hilo conductor, generalmente asociado a la actividad profesional de sus participantes.

Durante los primeros años del Grupo de Investigación Animación UPV se creó el título propio de Especialista Profesional en Animación: Arte e industria (2006) y se crearon jornadas, como *Anima't: Jornadas de introducción a la teoría y la práctica del cine de animación Stop-Motion*, del 20 al 28 de octubre de 2015.

Es el caso de los eventos de formación del proyecto europeo *Cartoon Media* (1989). El más importante en esta categoría es *Cartoon Next* (intuimos que era el antiguo *Cartoon Digital*), que en 2017 se celebró en Madrid y en 2020 online, con el mismo formato.

Cartoon Next dedica 3 días a conferencias magistrales de expertos de renombre procedentes de diversos ámbitos con debates sobre temas innovadores y análisis en profundidad. No se le puede llamar congreso, porque son profesionales y no académicos los que aportan su visión sobre su trabajo.

También hay sesiones de *pitching* sobre el futuro de la animación y la evolución de la industria creativa y digital. Estas jornadas dan la oportunidad a los productores para que desarrollen proyectos ya existentes o en fase de conceptualización, con la intención de que creen IP[274] totalmente *crossmedia*. Por otra parte, productores de toda Europa presentan proyectos innovadores, exponen sus estrategias *transmedia* y obtienen una respuesta directa y reflexiva de expertos internacionales en animación.

Imagen 47: Imagen de la 1ºMesa de trabajo de Centros de Formación de Iberoamérica.

Es importante entender las jornadas como un conjunto de actividades –*masterclass*, conferencias e incluso proyecciones– como actos individuales dentro del acto central que es la jornada. En todo caso, hablaremos de algunas relacionadas con nuestra temática para hacer un posterior análisis de las tipologías.

Imagen 48: Cartel de las Jornadas. Fuente: Web oficial UPV. 2015.

274. IP son las siglas de Intellectual Property, es decir la propiedad intelectual en español, que es el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.

Comenzamos con Animainzón. Jornadas de Cine de Ainzón (Aragón, 2004)[275]. Nacidas en la localidad de Ainzón, se han consolidado como un referente de la animación independiente en España. Surgió como homenaje al cineasta local Alfredo Mañas, heredero del desaparecido AnimaTeruel (1992-1995), certamen organizado por el ayuntamiento y la Asociación Cine-Club de Ainzón que combina un enfoque artístico y pedagógico con el objetivo de acercar el cine de animación a la población rural.

Con una programación centrada en cortometrajes nacionales y regionales (202 piezas seleccionadas hasta 2018), el festival mantiene un formato íntimo pero profesional. La competencia oficial de cortos de hasta 5 minutos de autores residentes en España es de 75-80 inscripciones anuales. Además, tiene una gran dinamización cultural con actuaciones musicales y un archivo histórico increíble de la Asociación Cine-Club de Ainzón desde 2009. Lo cierto es que tiene un impacto desproporcionado para su pequeña escala, pues cuenta con casi 15 ediciones ininterrumpidas que lo convierten en el tercer festival de animación más longevo de España, sólo detrás de la Animac y Mundos Digitales.

Cartel 37: Carteles de las Jornadas de Cine de Ainzón del 2014-2015

275. https://animainzon.blogspot.com/

Aunque su alcance es local, su persistencia y especialización lo han transformado en un caso paradigmático de cómo un pequeño municipio puede sostener un proyecto cultural de calidad, promoviendo la animación española desde la periferia rural:

> *Ainzón es una localidad pequeña […] muy ligada al cine "de toda la vida", puesto que cuenta con un salón de cine en activo gracias a la Asociación Cine-Club de Ainzón […] La iniciativa de llevar a cabo el festival partió del mismo Ayuntamiento de Ainzón en el año 2004, y cuenta con la coordinación y asesoramiento de una empresa externa […] Las jornadas de cine de Ainzón surgen con la idea de dar continuidad a un evento llevado a cabo en 2003 para rendir homenaje al director Alfredo Mañas […] recogiendo así el testigo del desaparecido AnimaTeruel[…] Animainzón (2004) cuenta con una web creada en 2009 donde refleja la programación y los palmarés. Desde su primera edición, el festival ha ido manteniendo su estructura básica, aunque poco a poco van introduciendo diferentes propuestas de dinamización cultural como la incorporación de actuaciones musicales. (NAVARRO 2020:629)*

Hace años que existe *Animainzón*, sin embargo muy poca gente de la animación lo conoce. Sucede lo mismo que con aquello de *¡Teruel existe!* pero en este caso es Ainzón. Es decir, siempre se ha puesto interés en las iniciativas audiovisuales de carácter local, pero poco se han dejado ver a nivel nacional. Sin embargo, tiene una media de 80 inscripciones anuales de cortometrajes, entre 19-21 obras finalistas cada año (2009-2020) y 3 premios: dos de 300 € del jurado, y uno de 150 € del público. El certamen que está dentro de las jornadas tiene como dos requisitos fundamentales que los autores residan en España y que sus obras no superen los 5 minutos de metraje.

En 2020 se presentaron en YouTube las jornadas online, y desde entonces se llama Certamen Nacional de Animación Animainzón. En ese canal podemos ver a Ana Estaban, Pino Aínsa, José Antonio Barrera o Vicky Calavia, coordinadores de las jornadas desde hace años, presentando un vídeo de los que hubieran sido los protagonistas de 2020[276]. A pesar de la pandemia, nos consta que Animainzón sigue trabajando para llevar a su región el mejor cine animado español.

4.2.4. Conferencias

Siguiendo con la tipología de eventos relacionados con la animación, es pertinente explicar el concepto *conferencia*: "evento puntual donde uno o varios oradores

276. https://www.youtube.com/watch?v=Svip1j4-iJs

realizan una disertación pública sobre un tema concreto". Efectivamente, el término "conferencia" suele aludir a un encuentro puntual y especializado, organizado a gran escala, donde un colectivo profesional homogéneo —tanto en ponentes como en asistentes— debate sobre temas específicos de su ámbito. Este formato facilita el intercambio de conocimiento, la actualización disciplinar y la construcción de redes alineadas con intereses y expertise comunes. A diferencia de eventos más heterogéneos o abiertos al público general, la conferencia se caracteriza por su enfoque técnico y su capacidad para profundizar en problemáticas sectoriales desde una perspectiva compartida.

Uno de los centros con más recorrido en formación sobre animación es el Grupo de Investigación Animación UPV, que desde su central de operaciones, su Máster de Animación, propone actividades relacionadas sobre los orígenes de la animación hasta la actualidad, por lo que su programación siempre cuenta con *masterclass* y conferencias.

En abril de 2016 y mayo de 2017 encontramos una de las primeras conferencias: "Diseño y creación de personajes para animación", impartida por uno de los diseñadores de personajes más prolíficos, Randy Bishop. El artista tiene un gran recorrido en la industria de la publicidad, la animación, y los videojuegos, y ha trabajado para Disney, DreamWorks Animation Televisión, Netflix, Syfy o Mattel. En 2016 el valenciano Abraham Meneu realizó una conferencia sobre modelado para animación 3D. Este autodidacta y artista multidisciplinar comenzó su andadura profesional con la película *Valiant* (2005) de Disney. Posteriormente trabajó en *Planet 51* (2009) hasta que se especializó en modelaje de personajes en Dreamworks Animation. Trabajó en *The Croods* (2013), *Cómo entrenar a tu Dragón 2* (2014), *Trolls* (2016), *The Boss Baby* (2017) y *Los tipos malos* (2022).

Posteriormente, en 2018, el animador inglés Osbert Parker impartió la *masterclass* "El artista animador". Parker fue uno de los animadores publicitarios más productivos de los 80. Trabajó con Coca-Cola, Budweiser o MTV, y ha sido nominado en tres ocasiones a los premios BAFTA. Además es muy conocido por hacer animación experimental. Su técnica híbrida combina recortes fotográficos con objetos, cut out, stop motion o acción real. En 2022 fue nominado al Emmy por el excelente diseño del título principal de la miniserie de Apple TV *Lisey's* Story (2021).

Fotografía 31: Foto de Linkedin de Randy Bishop.

Fotografía 32: Foto de Juan Padró. Héctor Garrido. CUBANO-TICIAS360.

En marzo de 2017 también se impartió una *masterclass* sobre producción en animación, en Cuba. El productor de animación del Instituto Cubano de Arte e Industrias Cinematográficas (ICAIC), Aramis Acosta Calulineau, habló de los procesos más importantes para realizar el plan de producción de un cortometraje de animación. Acosta es doctor en Bellas Artes por la UPV y profesor de producción en la Facultad de Arte de los Medios de Comunicación (FAMCA) del antiguo Instituto Superior de Arte (ISA) de la Habana, actual Universidad de las Artes. Acosta también ofreció una conferencia especial que llamó "Encuentro con la obra de Juan Padrón", dedicada a Juan Padrón (1974-2020), un realizador, historietista, guionista y director de cine de los más prolíficos de la animación cubana. Su personaje más conocido es *Elpidio Valdés* (1979), pero saltó a la fama con el largometraje *Vampiros en La Habana* (1985).

Desde marzo del 2017 a febrero del 2018 la conocida formadora Belli Ramírez impartió una de sus clases magistrales como directora de producción en animación. Habló sobre el departamento de producción, tan crucial para los equipos de animación o sobre el papel de director de producción a la hora de planificar proyectos. Nos consta que desde entonces Belli, con su empresa Mr. Cohl, da clases en el Máster de Animación UPV como especialista en el desarrollo de proyectos de animación.

La realizadora portuguesa Regina Pessoa ofreció en 2017 una *masterclass* -esta vez gratuita- llamada "Multiplano y arena: un taller de animación" con el productor y

director de animación portugués Abi Feijoo y sus métodos artesanales, aunque en ocasiones se mezclan con lo digital, siempre con gran detalle poético y expresivo. Primero se realizó un taller teórico sobre "animación con multiplano", considerado uno de los avances tecnológicos donde los elementos de la escena se separan con placas de cristal a diferentes alturas y los elementos se mueven en varios campos de profundidad de cámara, proporcionando un efecto de tridimensionalidad. Jugar con la luz es jugar con las sombras. Y también se trató la técnica de animación con arena sobre una pantalla retro iluminada.

> *Cuando conoces a Abi Feijó sabes que gracias a personas como él el cine de animación de autor nunca morirá, que permanecerá por encima de las nuevas tecnologías. Abi se enfrenta día a día a la dura pelea de producir cortometrajes de calidad artística, pero gracias a su tesón y esfuerzo, hoy día Portugal es considerado uno de los mejores países europeos en cortometrajes de animación, muy por encima de España. (NAVARRO DIEGO)*[277]

En 2017 y 2019 se llevaron a cabo dos *masterclass* del realizador ovetense Nacho Rodríguez, animador freelance que ha trabajado en todo tipo de producciones: publicidad, videoclips, cortometrajes y videojuegos. Sus cortometrajes A *paedophile* (2012), *A lifestory* (2014) nominado a los Goya ese mismo año, o el videojuego *Mister Coo* (2022) han cosechado múltiples premios internacionales. Su conferencia "Creatividad y Dirección de Animación" fue su primera incursión en el Máster de Animación UPV, donde actualmente imparte la asignatura de Acting Avanzado.[278]

También ese mismo año se hizo la conferencia "Dibujando para el Museo del Prado", de Vicente "Sento" Llobell Bisbal (1953) y su mujer –también colorista– Elena Uriel. Fue un encargo del museo por su bicentenario, para el cual Sento creó un cómic que reúne siete relatos que nos acercan a las obras del Museo del Prado y a los profesionales que allí trabajan. Este reconocido historietista valenciano desarrolló toda su obra en los años 80 : 6 libros ilustrados, 6 novelas gráficas, 12 álbumes de cómic, más de 20 carteles y numerosas historias cortas e ilustraciones en revistas.

En 2018 y 2020 el diseñador, ilustrador y artista plástico cubano Ajubel realizó varias *masterclass*. La primera fue sobre ilustración animada (gif animado), y la segunda analizaba sus obras bajo el prisma de técnicas de diseño digital. Ajubel fue galardo-

277. http://www.ciclopefilmes.com/abi-feijo/textos-sobre-abi/abi-feijo
278. [Trad.a] Actuar.

nado en 2003 con el Premio Nacional del Ministerio de Cultura de España a las Mejores Ilustraciones de Libros Infantiles y Juveniles, y ha sido reconocido con más de 120 premios nacionales e internacionales en diseño, ilustración, dibujo y pintura.

El mismo año Alez Mateo, ilustrador 3D afincado en Valencia, hizo una *masterclass* sobre "Creación de Pelo 3D con X.Gen". Con más de 15 años de experiencia en proyectos CG, está especializado en looks de pelo en personaje de animación, por lo que ha trabajado en las principales productoras de animación y VFX del mundo.

En 2020, tras su éxito con el cortometraje *¿Dónde estabas tú?* (2020), la directora de animación valenciana María Trénor explicó el proceso de creación de su documental animado sobre la violencia de género. Trénor estudió Bellas Artes en la UPV y es profesora en la Escuela de Arte y Diseño de Valencia (EASD), siempre combinando la docencia con la creación. Esta *masterclass* se vinculó al *Festival Humans Fest* (2008) para hablar de la violencia actual contra las mujeres a través de estos tres personajes de diferentes países y lenguas.

Imagen 49: Cartel de la Masterclass de María Trénor

El año 2020 también atrajo esta masterclass con Rosa Ballester, diseñadora y concept artist[279] del estudio irlandés Cartoon Saloon. Rosa es una creativa valenciana con más de 10 años de experiencia en la industria de la animación. Fue nominada a los *Annie*

Imagen 50: Cartel de la Masterclass de Rosa Ballester.

Awards en 2015 por el diseño de personajes de la película *Song of the Sea* (2014) y también participó en *The Breadwinner* (2017)[280] como artista conceptual.

Su taller trató algunas tendencias del concept art en el cine de animación contemporáneo, analizando procedimientos, técnicas de diseño y habilidades más idóneos, con la práctica de algunos ejercicios de construcción de personajes.

Otro referente de *masterclass* y conferencias sobre animación en España son las BAU *Talks*, del Centro Universitario del Diseño en Barcelona, que traen a expertos relacionados con la animación y el diseño con el objetivo de dar a conocer el trabajo de creadores nacionales e internacionales vinculados con la innovación y el arte. En noviembre del 2018 fue el primer ciclo de conferencias gracias al Máster de Animación Stop Motion con El *meu* primer festival (2008) de cine infantil de Barcelona. Ambos propusieron esta iniciativa que perdura hasta la actualidad. El festival es un proyecto de la Asociación MODIband, entidad colaboradora de instituciones relacionadas con la Filmoteca de Catalunya y la Filmoteca Española. A aquellas primeras jornadas asis-

279. [Trad. a] Artista conceptual
280. [Trad. a] Pan de la Guerra

Imagen 51: Caroline Leaf de joven. Imagen de la web de la BAU.

tió el célebre Pierre-Luc Granjon (1973), director de animación del film *The Tower*[281] y autor de varios cortometrajes, entre ellos *L'Enfant sans bouche* (2004), *Le Printemps de Mélie* (2009), *L'Été de Boniface* (2011) o *L'Automne de Pougne* (2012), y dio una *masterclass* sobre sus secretos profesionales. También participó la animadora Caroline Leaf (1946), nominada al Óscar y al Gran Premio en el Festival Internacional de Animación de Ottawa por su cortometraje *The Street* (1976). Leaf dio una conferencia sobre su manera de animar en acción directa sobre arena con caja de luz en *Sand or Peter and the Wolf* (1969), el raspado en negativo o la acuarela.

También hubo una conferencia titulada "Del cuento a la pantalla" realizada por Martin Pope (1961), productor de animación londinense en Magic Light Pictures. Ope que coprodujo *Chico & Rita* (2010) de *Javier Mariscal* (1950) y Fernando Trueba (1955) y está especializado en hacer adaptaciones literarias infantiles. Y por último, está la conferencia de Fabian Erlinghäuser (1976), director de animación de *Breadwinner* (2017), entre otras nominaciones a los Óscar, como *The secret of Kelles* (2009) o *Song of the Sea* (2014). Las BAU Talks de 2019, en esa ocasión junto al Consulado General del Japón y la Fundación Japón, trajeron como invitados al animador de stop motion Takeshi Yashiro (1969). Yashiro trabajó muchos años en la productora de publicidad Taiyô Kikaku, donde hizo incontables anuncios de televisión. Desde 2015 trabaja en

281. https://www.imdb.com/title/tt5847768/mediaindex

Tecarat Studio[282] donde ha creado la mayoría de sus animaciones artesanales. Destaca su cortometraje *Nemuranai yoru no tsuki* (2015) y *Gon the little fox* (2019), basada en la obra maestra de Nimmi Nankichi, considerado el Christian Andersen de Japón.

Ese mismo año, también se presentó al animador, productor y director noruego Rasmus A. Sivertsen (1972) que en 2008 debutó con su primera película, *Kurt turns evil* (2008), con la que ganó el Premio Amanda a la Mejor Película Infantil (equivalente a los premios Goya en Noruega). Egresado de la escuela de animación Volda University College, es uno de los directores más productivos de la animación noruega. El copropietario de la productora Qvisten Animation es uno de los responsables la trilogía de animación stop motion Flåklypa, la película El bosque de *Haquivaqui* (2016) y su recién estrenada décima película *Helt Super* (2022). En 2020 se propuso una *masterclass* online[283] con el animador argentino Juan Pablo Zaramella (1972), en la que explicó cuál su trabajo de animación en la serie *El hombre más chiquito del mundo* (2016) y el proceso creativo de la idea del cortometraje *Héroes* (2018).

Imagen 52: Frame de la película nominada a los Óscar 2018 The Breadwinner (2017). 886 x 468.

Después de la pandemia, en febrero del 2021 se presentó la charla “Un mundo en miniatura”, del gallego Marcos Valín, que habló sobre su gran trayectoria en el mundo

282. https://tecarat.jp/

283. https://www.youtube.com/watch?v=eFPiDgHP9fg

de la animación: desde cómo se produce una película stop motion hasta cuáles son las claves de la profesión de animador. Valin, que tiene una larga trayectoria en el cine como animador stop motion, ha trabajado en películas tan reconocidas como Frankenweenie (2012) de Tim Burton, Ma vie de Courgette (2016) de Claude Barras, *Kubo and the Two Strings* (2016) de Travis Knight, o *Isle of Dogs* (2019) de Wes Anderson. Su trabajo más reciente ha sido como director de animación en *Tadeo Jones 3. La maldición de la momia* (2022) de Enrique Gato.

En noviembre del mismo año también se presentó al director, guionista y animador checo Viliam Vala. Creador de los cortos *Soxtory* (1995), *Splintered Affairs* (1996), *Chronicle of Life* (1997) y *I'm Leaving* (2018), ha colaborado en los largometrajes de animación *Little Fishhouse* (2015), *Las tres torres* (2017), *Arnie y sus amigos* (2017), *Charlie* (2017) y *Hasta los ratones pertenecen al cielo* (2019). También ha realizado los cortometrajes *My Daddy* (2007) y *Five Pieces* (2008). Vala estudió en la Universidad de Melbourne y en la Universidad Tecnológica de Swinburne, y actualmente es profesor de la escuela de cine de Miroslav Ondříček (FAMO) en Pisek (República Checa). Ha trabajado como animador independiente en varias películas, como *Even Mice Belong in Heaven*[284] (2021) de la que habló en la charla.

Imagen 53: Imagen del cortometraje Organic Hyperplastic (2020).

284. Traducida en España como Ratones y zorros, una amistad de otro mundo.

En 2022 el director y animador experimental británico Paul Bush[285] impartió la conferencia "Falling in love with the frame".[286] Bush, con cuatro décadas de carrera cinematográfica entre la ficción y el documental, explicó su trayectoria en el mundo de la animación y sus ideas sobre la creación fílmica a partir de fragmentos de sus obras. Autor de las películas *The Albatross* (1998), *While Darwin Sleeps…* (2004) o *Orgiastic Hyper-Plastic* (2020), es pionero en la técnica de animación directa en el celuloide simulando el grabado en madera.

Ese mismo año también se trajo al director, guionista y animador holandés Peter Mansfelt[287], que dio una *masterclass* sobre el proceso creativo de su último trabajo en fotografía del largometraje *Oink* (2022). Mansfelt inició su andadura con la animación en 1988 cuando trabaja en uno de los primeros estudios de animación de Holanda, Toonder Studios. Años después creó su propio estudio de animación llamado Pedri Animation, con el que ha trabajado en más de 350 producciones, muchas de ellas premiadas en festivales internacionales.

Por último y para introducir el siguiente punto, haremos referencia las últimas jornadas de conferencias creadas por esta misma institución, llamadas "Stopmotion Flow", que fueron retransmitidas en streaming en YouTube en diciembre de 2022 con el apoyo del estudio de animación Citoplasmas. En estas jornadas participaron los productores Vivement Lundi, Cornelius Films, y animadores de la talla de Anita Killi, Louise Bongartz –creadora del cortometraje Hexed[288] (2021)– y Antonia Piña, una de las componentes del corto From the same thread (2017).

Imagen 54: Frame de la serie El hombre más chiquito del mundo (2016)./ Imagen 55: Imagen de Oink (2022) la ópera prima de Mascha Halberstad.

285. https://www.paulbushfilms.com/
286. Enamorándonos de los fotogramas
287. https://www.imdb.com/name/nm5079685/
288. https://primetheanimation.upv.es/corto/hexed/

4.3.

EVENTOS DE NEGOCIOS

la profesionalización de la economía creativa.

4.3.1. Pitch

Antes de definir qué es un *pitch*[289], entendamos el concepto. Se trata de un término inglés con varias acepciones: una está relacionada con el mundo del béisbol, y significa "lanzar algo"; otra tiene que ver con el *marketing* y su famoso *elevator pitch*, una presentación de la propia profesión corta, persuasiva, de unos treinta segundos, lo que dura un trayecto en ascensor. Pero el pitch (presentación, breve y persuasiva para vender un producto o promocionar un proyecto) no tiene su equivalente en español. Como alternativa, podríamos usar presentación persuasiva o presentación relámpago. Lo que está claro es que el *pitch* debe contestar concisamente a tres preguntas: por qué, qué, y cómo. A lo que se podría agregar: a quién va dirigido y cuál es la estrategia.

Existen eventos de *pitching* importantes, como *Cartoon Movie* (1999), que lleva años celebrándose en Bourdeaux (Francia) y es como Cartoon Forum (1990) pero para proyectos de largometrajes en diferentes fases.

289. https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/pitch

Cartel 38: Cartel Cartoon Movie 2019

Además, dentro de los eventos que *Cartoon Media* denomina "de formación", para conocer las últimas tendencias del mercado, encontramos *Cartoon Springboard* (2015), dedicado a los jóvenes talentos europeos de la animación que suelen ser graduados en busca de inspiración y hambrientos de nuevas oportunidades creativas y empresariales. El evento también está abierto a jóvenes talentos con algún proyecto en mente y dispuestos a aprender a hacer un *pitch* o a preparar proyectos atractivos. Dos días para medir la madurez real del proyecto, averiguando si se adapta a las necesidades de las cadenas de televisión o a las peticiones de los distribuidores. Los expertos señalan los puntos fuertes y débiles de la idea, qué deben mejorar, cambiar o destacar para que sea más coherente y se ajuste al mercado.

De 2015 a 2022 se han picheado unos 190 proyectos, de los cuales se han desarrollado 60 y se han realizado 9 TV series y películas. El evento se replicó del 2015-2017 en Halle (Alemania), en diciembre de 2018 en Valenciennes (Francia), y a finales de octubre de 2019 y 2021 en Valencia (España) en la UPV, con su correspondiente edición online en 2020 en las mismas fechas. Sabemos que en octubre de 2022 y seguramente hasta 2024 se hará en Madrid (España).

4.3.2. Mercados

Dentro de la industria de la animación existe un apartado relacionado con la economía del cine, que abarca la producción, la distribución y la difusión, todas ellas relacionadas con el dinero. Si nos ceñimos al concepto de *mercado*, es un "lugar público o teórico donde se realizan transacciones o intercambio de servicios que establecen un vínculo comercial", o como lo define la RAE: "conjunto de actividades realizadas libremente por los agentes económicos sin intervención del poder público".[290] Federico Fernández y Carolina Barco afirman que tanto los festivales como los mercados, pese a clasificarlos de manera conjunta, atienden a diferentes objetivos, con una clara diferencia basada precisamente en los propósitos de cada uno. (FERNÁNDEZ y BARCO, 2015:168)

El mercado de la animación por excelencia, sin duda alguna, es el MIFA, enmarcado en el *Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy* (1960), una cita ineludible que reúne a todos los profesionales del sector. Como dice Alfred Sesma, es un festival *networking*.

> *(…) Después hay festivales de cóctel, festivales de networking, festivales donde la gente se encuentra y se saluda y luego no se vuelven a ver en todo el año, y los festivales taberna, donde vas, te haces una copas y tal. donde, pienso, es mucho más importante eso que decía del "carisma" que la programación. (BENAVENT,R., 2020)*

El MIFA se sucede cada año generalmente a mediados de junio y, por supuesto, junto con el festival del que hablaremos más adelante. En general los mercados son espacios sociales que sirven de punto de encuentro entre los creadores y la industria, pero también de puerta de entrada al mundo profesional.

> *[…] un punto de encuentro entre productores de distintos países para la puesta en común de diferentes puntos de vista, métodos de trabajo, intercambio de proyectos, búsqueda de financiación o distribución [...] (FERNÁNDEZ DÍEZ y BARCO, 2015:172)*

Los mercados son espacios sociales más vinculados a la industria donde mostrar las tendencias de lo que será la animación del futuro, y son igual de importantes para el negocio de la animación como los propios festivales.

290. https://dle.rae.es/mercado

> *El principal logro ha sido generar un punto de encuentro para el sector y la industria de la animación en España, como plataforma para dar visibilidad a los trabajos de nuevos talentos y que tanto ellos como productores y profesionales más experimentados se pongan en contacto y encuentren también su espacio. (LOCUBICHE 2019:68)*

En el formato mercado, es importante mencionar lo que fue el antiguo *Mercado Internacional de Animación Videojuegos y New Media 3Dwire*, uno de los epicentros más relevantes de 2008 a 2018, por la oferta de encuentros profesionales que desplegaron. Al haber estado en ambos lados –haciendo producción y generando sus eventos propios– *3DWire* (2008) surgió básicamente porque se había detectado la necesidad de tener un punto de encuentro para la industria. (BENAVENT,R. 2015b:2)

De todo ello hablaremos más adelante, ya que este caso es muy especial por varios motivos: porque sigue todavía vigente, porque su evolución derivó en festival, porque su eje principal es el networking entre profesionales.

> *Mola que la gente joven con talento y los artistas tengan contacto con los CEO y con productores de las compañías. Y tema de potenciar lo que es la industria española, en eso somos como un servicio público y lo que hacemos es ver qué hay y lo que se hace fuera, para que lo enseñen y nosotros poder no copiarlo, pero sí aprender un poco de ellos. (BENAVENT,R., 2015b:2)*

4.3.3. Ferias

El MIFA podría considerarse también una feria, porque las ferias se definen como "mercados de mayor importancia que el común, en parajes públicos y días señalados"[291]. Son instalaciones donde se exhiben los productores para su promoción y venta. En el caso del MIFA, asisten marcas y empresas que venden y muestran sus softwares y productos, para escuelas y también para los profesionales. Se trata de un punto de encuentro más comercial que independiente y generalmente se enfocan a comprar productos para las televisiones.

La feria es una plataforma para que empresas y estudios que buscan nuevos talentos se encuentren, facilitando el acceso a oportunidades laborales en la industria de la animación y VFX. Un espacio de colaboración entre emprendedores e inversores. En

291. https://dle.rae.es/feria

Imagen 56: Cartel de la feria del empleo de Mundo Digitales (2018)

sus ediciones recientes, ha experimentado un crecimiento en popularidad y prestigio, con una creciente afluencia de empresas tecnológicas, artistas independientes y creativos de todo el mundo.

La primera Feria del Empleo se hizo virtual en 2021 y se celebra dentro del congreso Mundos Digitales (2001). También, dentro de esta feria y del congreso, está la sección Coffee with…, una reunión privada con algún ponente o profesional participante con la finalidad de plantearles dudas, presentarles proyectos de una forma informal, o simplemente charlar de manera cercana con alguien a quien admiras. Suelen ser 10 asistentes previa inscripción, y solo se puede participar una vez.

4.3.4. Workshops profesionales

La palabra workshop es un término inglés que se traduce como “taller”. En el ámbito de los negocios y del marketing, es habitual que workshop se utilice para referirse a un evento en el que los asistentes se forman en un determinado tema de forma intensiva. Es decir, es un curso breve sobre determinada actividad o práctica.

Uno de los epicentros de la animación española ha sido y será la Facultad de Bellas Artes de la UPV, en particular su Máster en Animación. Por ello dejaremos constancia

del repositorio de los *workshops* realizados en ese contexto académico, y sobre todo para la animación española. Para empezar, lo que era anteriormente el título propio de Especialista Profesional en Animación: Arte e industria (2006) se convirtió en 2010 en un máster de título propio y con él estos *workshops.*

> *El Máster en Animación de la UPV, presentado oficialmente el 16 de junio de 2010, ha abierto la puerta a una nueva oferta formativa con el objetivo de fomentar la producción de animación independiente, la calidad artística y la especialización en los distintos perfiles profesionales de esta disciplina. (ÁLVAREZ, 2011:45)*

Imagen 57:Cartel del Worshop "La magia del dibujo animado".

Uno de los primeros workshop fue el de Raúl García, dibujante autodidacta, animador, director y productor de Melón Digital, con la que realizó una adaptación audiovisual de cinco cuentos de Edgar Allan Poe llamada *Extraordinary Tales* (2013), en cola-

boración con Guillermo del Toro (1964) y Cornelia Funke (1958) y que fue nominada a los Premios Annie de Animación (1972). Debutó en los estudios Walt Disney con la famosa *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988), y en 1991 se convirtió en el primer español que trabajaba en una de las mayores factorías de animación. Ha participado en *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladdin* (1992), *El rey león* (1994) y *Pocahontas* (1995), y también con la Paramount codirigiendo en España *El lince perdido* (2008), ganador del Goya en 2009. Es miembro de la Academy of Motion Pictures Arts and Sciences de Hollywood (1927), de la Academia de las Artes y Ciencias cinematográficas de España (1986), de The American Cartoonist Society[292] (1946), y de The Writers Guild of America y ASIFA Hollywood.

Asimismo ha publicado dos libros sobre técnicas y enseñanza de la animación, y en 2021 honró de nuevo al Máster en Animación de la UPV con una conferencia sobre el libro *Storyboard*, que ha explorado primero en formato *flipbook* en la colección 12 principios básicos de la Animación, editado por *Flipboku*.

Otro de los workshops recurrentes del Máster es "Modelado escultórico para animación", pues el modelaje es uno de los campos con más salida profesional. Impartido por Elías Pérez, profesor titular de escultura de la UPV, el taller se enfocaba a que los estudiantes adquirieran conocimientos básicos sobre el comportamiento volumétrico de los personajes utilizando procedimientos escultóricos con diversos materiales, para desarrollar proyectos de modelado 3D por ordenador. Dirigido a la creación, diseño y modelado de personajes para animación y videojuegos, el taller se realizó tres años seguidos, de 2017 a 2019.

En 2017 también se hizo un *workshop* sobre Headless Productions, un estudio independiente fundado por Adrià García, Alfredo Torres y Víctor Maldonado. Con el título "Pequeños grandes estudios", la idea del workshop era abordar el proceso creativo de un corto de animación.

En 2018 y 2019, Nacho Rodríguez, que ya había hecho alguna *masterclass*, creó el workshop "Animación por encargo: videoclip", abordando un género con enormes posibilidades creativas, el videoclip de animación. Con técnicas de animación de lo más diverso emprendieron a manejar ritmo, estructura y narrativa, para hacer bailar

292. https://en.wikipedia.org/wiki/National_Cartoonists_Society

Cartel 39: Cartelería del workshop y la masterclass

a las imágenes. 2018 fue un año muy productivo, con el *workshop* "El lenguaje del stop motion", del animador argentino Juan Pablo Zaramella. En el taller los alumnos aprendían a dominar el stop motion, y entre todos realizaron el cortometraje *Pixilación*. En 2020 Juan Pablo volvió a dar otro taller analizando algunas de sus obras de animación bajo cámara, con pequeños ejercicios animados donde los estudiantes aplicaban las habilidades y conceptos aprendidos.

Otro de los talleres del Máster en 2018 fue la creación de la cortinilla para Prime the Animation 6!, bajo la dirección de la animadora valenciana Rocío Álvarez, la ganadora de la 5ª edición del festival por su cortometraje Simbiosis Carnal, Premios del Jurado y del Público.

La primera parte del curso, realizaron un rigg completo con Duik Bassel (plugin para After Effects) para entender cómo se estructuran y qué piezas son necesarias para que éste funcione correctamente. Posteriormente, se llevó a cabo un acting utilizando el modelo previo, poniendo en práctica el proceso y las herramientas necesarias para poder riggear a un personaje y animarlo con After Effects.

4.4.

PREMIOS

la consagración del capital simbólico.

Es importante identificar qué concursos y premios importantes hacen que la animación y sus autores accedan a los espacios de encuentro de estos galardones. Para ello definiremos las características de tales eventos. Sólo así comprenderemos su idiosincrasia. Primeramente definamos concurso[293]: "competición, prueba entre varios candidatos para conseguir un premio" y premio[294]: "recompensa, galardón o remuneración que se da por algún mérito". Así pues, todos los concursos deberían tener premios para determinarse como tal.

Concursos

Los concursos del cine español de animación se diferencian esencialmente del resto porque los premios son económicos y no de prestigio, como explicaremos a continuación. *SUMMA3D. Concurso Internacional de Cortos de Animación* (2014-2019) fue creado en 2014 como una iniciativa estratégica para fomentar la profesionalización del sector de la animación 3D en España. Dirigido a personas físicas y jurídicas titulares de los derechos de explotación de las obras presentadas, el certamen quería articular un puente entre el talento emergente y la industria, contando con el patrocinio de empresas tecnológicas e instituciones formativas. Sus objetivos principales eran: (1) evitar la fuga de talentos mediante la visibilización de profesionales; (2) promover

293. https://dle.rae.es/concurso
294. https://dle.rae.es/premio

nuevos proyectos a partir de guiones; y (3) difundir conocimiento especializado con ponencias de figuras reconocidas internacionalmente.

SUMMA3D se estructuraba en dos categorías principales: "Proyecto de corto", destinada a obras en desarrollo evaluables en sus dimensiones artística, organizativa y económica, y "Corto terminado", para producciones finalizadas dentro del año de convocatoria. Los premios del concurso, concebidos como inversión en la propia producción, incluían dotaciones de 750 € – 5.000 € y horas de render, que reflejaba su enfoque pragmático orientado a materializar proyectos. A lo largo de sus cuatro ediciones demostró una creciente proyección nacional e internacional. El jurado, compuesto por profesionales de Ilion Animation Studios, SPA Studios y Lightbox Animation, garantizaba un criterio técnico altamente especializado. Sin embargo en 2017, su cuarta edición, pese al impacto que generaba en la promoción de talento y en la capacidad para generar redes profesionales, el concurso se canceló (no hemos identificado declaraciones oficiales que explicaran la suspensión). Con todo, nos deja un legado de haber generado un modelo de concurso técnico-profesional con incentivos económicos, formación especializada y visibilidad sectorial, contribuyendo a la profesionalización de la animación 3D independiente en España.

En 2022 surgió el intento de celebrar su quinta edición[295], que pasó a llamarse Festival Internacional de Animación *SUMMA3D*[296], celebrado en Las Rozas (Madrid) entre febrero y mayo de 2023, con el apoyo del Ayuntamiento de Las Rozas y Las Rozas Innova. El nuevo evento buscaba posicionar al municipio como un hub estratégico para la industria creativa, apostando en sectores emergentes que generaran empleo cualificado. Todo "un referente en la promoción del arte digital, la animación y los efectos visuales". La programación combinaba actividades formativas, conferencias, mesas redondas, con un concurso internacional de cortometrajes, creando un contexto integrador articulado en tres ejes principales: (1) sesiones de charlas moderadas por profesionales de trayectoria internacional (ejemplo de ello fueron las mesas redondas técnicas sobre el impacto de la IA en el proceso creativo, la producción en sets virtuales con motores de Unreal, o la adaptación animada de Super Mario Bros); (2) un concurso internacional con dos categorías: cortometrajes terminados y proyec-

295. https://cinerama.es/summa-3d-vuelve-con-energias-renovadas-en-su-5ta-edicion/

296.https://lasrozasinnova.es/el-festival-de-animacion-y-arte-digital-summa-3d-aterriza-en-las-rozas-premios-mesas-redondas-y-encuentros-con-profesionales

tos en desarrollo, además de un screening day para ver las obras preseleccionadas; y por último, (3) una gala de premios en el Auditorio Joaquín Rodrigo, con el homenaje al productor Manuel Cristóbal, que contó con un jurado de excelencia.

El formato de *SUMMA3D* trascendió de concurso a festival, y además el certamen funcionaba como plataforma de conexión interdisciplinar, porque vinculaba a estudios de animación, a desarrolladores de videojuegos y a artistas digitales. Su enfoque en las tecnologías disruptivas (IA, renderizado en tiempo real) reflejaba una clara voluntad de anticiparse a las necesidades del mercado audiovisual. Y el modelo de premios, con el reconocimiento del público mediante el Premio CINERAMA, fomentaba la visibilidad de talento emergente. Sin duda, esta edición reforzó la dimensión internacional del festival, tanto en participantes como en contenido, consolidando su papel como observatorio de tendencias en animación y VFX. A partir de aquel año no hemos encontrado referencias, a excepción de una noticia de marzo de 2023 que habla del II Encuentro del Festival *SUMMA 3D* en Las Rozas.

Otro concurso que hemos encontrado es el Concurso Internacional de Cortos de Animación de Toledo (Castilla–La Mancha, 2017-2020), creado por iniciativa de Teodoro "Tito" Cañada, profesor jubilado de Historia del IES Alonso de Covarrubias en Torrijos, Toledo, amante del cine social y de la animación. Organizado por el Círculo de Arte de Toledo, con el apoyo de FECISO (Festival Cine Social), en su primera edición se llamó I Concurso de Documentales Patrimonio y Cortos de Animación y más tarde II Concurso de Cortos de Animación. Había dos premios de 300 €: uno a Mejor Cortometraje, y otro a Dirección Joven. El certamen dejó de celebrarse debido a la falta de recursos económicos.

Premios

Como decíamos antes, los premios son una "recompensa, galardón o remuneración que se da por algún mérito", y conviene recodarlo para ver, específicamente, qué premios dan prestigio al cine, y en particular a la animación española.

Los festivales de animación estarían dentro de los denominados "festivales específicos". Pero además, la animación se deja ver en otros muchos festivales más generalistas (cine de ficción o imagen real) que ofrecen algunos premios dentro de su

categoría. Esto nos ha llevado a una considerable dificultad a la hora de concretar su clasificación, pues existe un gran abismo entre las selecciones del cine animación y documental, respecto al cine de acción real o ficción. En estas competiciones los premios de animación suelen atribuirse a films que ya han sido galardonados en festivales internacionales de animación. Por eso hemos decidido abrir este nuevo apartado exclusivamente al modelo de evento que entraría en esa categoría. Como señala Ismael Martín: "Los premios, en estos eventos cinematográficos, suponen un aporte monetario para los cortometrajes, además de plataforma de exhibición y promoción, convirtiéndose en un gran soporte para el desarrollo de estos proyectos. En estos premios se valora y premia a todo el conjunto, atendiendo a criterios artísticos, narrativos, calidad técnica y, en muchos casos, a la innovación creativa. Los galardones pueden ir dirigidos a los directores o a los productores, dependiendo de la base de la convocatoria".

Una primera clasificación sería basarse en el alcance geográfico: internacional, latinoamericano, europeo, español y valenciano.

A nivel internacional, tenemos los Premios Óscar (1929) de la Academia de Hollywood, que dentro de la categoría de cortometraje distingue entre animación y ficción o imagen real, pero no documental. Es importante destacar esto, pues a pesar de que no aceptan documentales en la categoría de cortometraje, su programa engloba dentro de la categoría general "animación" otros lenguajes híbridos como "animación documental" o "documental animado," un nuevo enfoque ontológico. En 2018 Ismael Martín comentaba en su web:

> *En el caso del documental, hay algunas diferencias importantes, la más destacada es que no aparecen los premios nacionales de cada país, como los Premios Goya (la mayoría de los países no tienen un premio específico para el corto documental). Esto significa que solo califica para los Óscar el Goya al Mejor Cortometraje de Ficción y Animación, pero no el Goya al Mejor Cortometraje Documental. (MARTÍN. I, 2018)*[297]

Dentro de la animación a nivel internacional están los Premios Annie (1972), específicos de animación y organizados por ASIFA-Hollywood. Otorgan un premio al Mejor Cortometraje Animado y priorizan la veteranía como componente esencial a la hora de entregar galardones, ya que sirve para controlar los procesos de selección y están-

297. https://ismaelmartin.com/participar-premios-oscar/

dares de evaluación de las obras de animación presentadas: “In the early years of the category, when there were far fewer quality contenders.”[298]

A nivel latinoamericano, encontramos los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana (2018), nombrados así en honor a Quirino Cristiani, el creador del primer largometraje animado de la historia, El Apóstol. El certamen se celebra anualmente en la isla de Tenerife (también llamada Isla Cartoon[299]) e incluye un foro de coproducción iberoamericano que reúne a profesionales de Latinoamérica, España, Portugal y Andorra. Su objetivo principal es fomentar el desarrollo, la coproducción y la circulación de obras y proyectos de animación en la región.

Logo 18: Cartel segundo congreso y premios en 2019.

Logo 19: European Film Academy. https://www.europeanfilmawards.eu/

Los Premios Cartoon d’Or (1991-2017) fueron sustituidos por los Emile Awards Emile Awards (2017), que tuvieron su primera ceremonia en el Nouveau Siècle de Lille. Estos premios están compuestos por 15 festivales calificadores que junto con otros asociados a la Red Cartoon, eligen los cortometrajes que llevarán a competición.

> *Están organizados por Cartoon, un programa de MEDIA para el fomento de la industria de la animación en Europa. Los festivales partner de estos premios nominan también de manera automática, como los premios de la EFA. Aunque es un listado pequeño, se trata*

298. [Trad.a] En los primeros años de la categoría, cuando había muchos menos competidores de calidad.

299. La llaman así porque se ha convertido en el centro de la industria de la animación gracias a la Tenerife Film Comission que aplicó incentivos fiscales muy importantes como una deducción directa de 54% de gastos elegibles y un 45% para los gastos en las islas Canarias. Además la zona ZEC se beneficia de un tipo de reducción del 4% en el impuesto de sociedades.

> *de una estupenda referencia para conocer los festivales de animación más importantes en Europa. (MARTÍN, I. 2017)*[300]

Las membresías en la European Animation Awards Academy consisten en dos categorías principales: Asociado (individual) y Activo (individual, para asociaciones y empresas). Pueden ser miembros de la Asociación de los Premios Europeos de Animación los profesionales, estudiantes y aficionados a la animación, a cambio de una cuota de afiliación. Todos los miembros pueden votar en los Emile, y los miembros Activos tienen también voto en las asambleas generales que designan a los miembros de la Junta Directiva de la Asociación.

> *El 29 de julio de 2019 se canceló la 3ª edición de los Premios Emile, ya que varios patrocinadores habían retirado su apoyo financiero al evento [4] La EAA tiene previsto organizar los premios de nuevo en 2020. El nombre de los Premios es un homenaje a los dos artistas pioneros de la animación: Émile Reynaud y Émile Cohl.*

Treinta y tantos años después, gracias al magnífico apoyo del Programa MEDIA de la Unión Europea, la animación europea se ha hecho un hueco en el mercado internacional, pasando de ser un producto artesanal a convertirse en una industria cultural, rica en diversidad y a la vanguardia de las tecnologías más avanzadas.

Los Premios EFA (1988) o European Film Awards del Cine Europeo se entregan anualmente para reconocer la excelencia de las películas que forman parte de la Academia de Cine Europeo. Este certamen es la actividad más visible de la Academia y busca atraer al público hacia el cine europeo y promover la cultura y el arte de manos de la Unión Europea.

Sus galardones abarcan diversas categorías: mejor película europea (del año vigente), dirección, actor, actriz, guion, fotografía, música, montaje, diseño de producción, diseño de vestuario, sonido, maquillaje y peluquería, efectos visuales, mejor película de animación, mejor documental, premio Discovery (nuevo talento por su ópera prima en largometraje), premio del público joven, mejor cortometraje y premio European University Film. Además, la Academia otorga un Premio Honorífico a personas que contribuido destacadamente al mundo del cine a lo largo de sus carreras. Hace relativamente poco introdujeron la categoría Premio Elección del Público con el fin de

300. https://ismaelmartin.com/estrategia-distribucion-en-festivales/

involucrar más a la audiencia. Los Premios EFA se consideran un antecedente europeo esencial para otros premios internacionales como los Globos de Oro y los Óscar.

Los Premios César (1976), el gran certamen nacional de cine de Francia, es el equivalente a los Óscar de Hollywood. Los entrega anualmente la Academia de las Artes y Técnicas del Cine de Francia, que reconoce con ello a las mejores producciones cinematográficas y profesionales de su país. Así pues, los miembros de la Academia eligen a los ganadores. Entre 1977 y 1991, la categoría de Mejor Cortometraje incluía animación, ficción y documental, pero más tarde las separaron. En 1992, la categoría de animación se fusionó con los el Premio al Mejor Cortometraje Documental y de Ficción, dando lugar al César al Mejor Cortometraje. A partir de 2014, la categoría Cortometraje de Animación se estableció de forma independiente, y desde 2022 se volvió a la denominación original: César du Meilleur Court Métrage d'Animation".

Los Premios BAFTA , de la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (British Academy of Film and Television Arts) , califica cortometrajes para los Óscar. Este certamen es cada día más importante en la industria de la animación, pues hace una selección de los festivales más relevantes. Al ser un premio específico del cine y la televisión británicos, la mayoría de los festivales que califica tienen lugar en el Reino Unido. Ejemplo de ello es el BFI London Film Festival (1957) organizado por el British Film Institute (BFI). Aun así, los festivales seleccionados para los Óscar también suelen ser los más importantes para los BAFTA, por ejemplo, Cannes, Locarno, Venecia o Berlín. Suelen haber dos listados de festivales: uno, donde solo es necesario una selección, y otro, donde hay que conseguir al menos dos selecciones. (MARTÍN.I, 2017)

A nivel nacional tenemos los Premios Goya (1987), otorgados por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, cuya ceremonia es un evento anual que celebra la calidad del cine español. Su primera edición fue el 16 de marzo de 1987 en el Teatro Lope de Vega de Madrid, con la película El viaje a ninguna parte (1986) como una de las grandes triunfadoras. Los Premios Goya carecen de dotación económica, son meramente honoríficos y de reconocimiento artístico y profesional. Los que ganen el Premio a Mejor Cortometraje de Animación son invitados a la Especialidad de Animación: Mejor Película de Animación y Mejor Cortometraje de Animación.

Otro certamen nacional es los Premios Fugaz (2017), que anualmente reconoce lo mejor del formato corto en España[301]. Se crearon de la mano de la comisión de Corto-España, compuesta por más de 1.500 profesionales del sector y miembros de la Plataforma de Nuevos Realizadores (PNR), una asociación nacional sin ánimo de lucro fundada en 1989 por un grupo de realizadores y productores emergentes. Este certamen otorga a la animación una presencia destacada no solo en su categoría, también en otras, mostrando la relevancia del género en el panorama del cortometraje español.

También encontramos los Premios de Animación Comunidad de Madrid (2016-2019), que se celebraban en colaboración con la Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM) y la Oficina de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid con motivo del Día Mundial de la Animación, el 28 de octubre. En principio, fue ideado para promover la animación entre los creadores madrileños. En su primera edición había dos únicas categorías: Mejor Cortometraje de Animación (2.000 €) y Concurso de Cortinillas Film Madrid: "Anima tu Madrid", que busca cortinillas de hasta 1 minuto realizadas en cualquier técnica de animación, con una cesión de 1.500 € el primer premio y 1.000 € el segundo. En 2017 ampliaron sus secciones a Mejor Largometraje de Animación y Mejor Proyecto de Videojuego Cultural, Mejor Cortometraje Nacional (1. 000 €) y Mejor Cortometraje Madrileño para Postdata (2.000 €).

Y para terminar tenemos que hablar, a nivel de la Comunidad Valenciana, de los Premios Lola Gaos (2025) o Premios del Audiovisual Valenciano, anteriormente llamados Premios Berlanga (2018-2024). Representados por la Acadèmia Valenciana de l'Audiovisual (AVAV) y la animación valenciana siempre está presente el premio al Mejor Corto, Serie, Película o Videojuego.

301. CortoEspaña es una iniciativa surgida para la exhibición y promoción del cortometraje en España. Realiza más de 150 eventos al año, entre festivales y ciclos temáticos, además de organizar los Premios Fugaz, que recogen la opinión de la industria del corto. Además Patio de Luces está al frente de otros grandes eventos, como el Festival de Torrelavega o la producción de Alcine, en Alcalá.

4.5.

FESTIVALES

tipologías y criterios de clasificación.

Existen escasos análisis y propuestas respecto a las tipologías de los festivales. Monserrat Jurado, con su Propuesta de categorización de festivales de cine. Estudio de caso en España (2018) y su oferta metodológica en El método del triple análisis aplicado a la investigación de los certámenes cinematográficos (2021), es la única investigadora en España que plantea líneas de acercamiento con la intención de determinar científicamente una forma de unificar criterios y definir estos fenómenos cinematográficos.

TEMÁTICA ESPECIALIZADA	%	TÉMATICA ESPECIALIZADA	%
Animación	10.20	Erótico	4.08
Documental	8.16	**Fantastico y Terror**	**18.37**
Experimental	10.20	Gay y lésbico	4.08
Cientifico	4.08	Medio ambiente	4.08
Cine y literatura	4.08	Montaña y aventura	2.04
Comedia, humor	4.08	Naval y subamarino	4.08
Consumo y calidad de vida	2.04	Negro	2.04
Deportes	8.16	Rural y pesca	2.04
Diversidad	4.08	Turistico y cultural	4.08

Tabla 11 : Extraída del artículo de Jurado,M (2018) sobre la categorización de festivales de cine.

La propuesta de Jurado (2018) se distingue de una mera "clasificación", pues implica un sentido jerárquico basado en normas o requisitos mínimos exigibles, principalmente con el fin de que el Ministerio de Cultura los tome como referencia para distribuir subvenciones. Pero esta clasificación categórica no aplica a nuestro análisis en el campo de la animación cinematográfica, debido a la disparidad de los formatos de festival, como comentaremos más adelante.

> *Pero ¿qué utilidad tiene clasificarlos? Si los profesionales del sector o los organizadores de festivales valoran clasificarlos es porque asumen que no todos son iguales, los hay mejores y peores. Pero ¿en función de qué? ¿Es mejor festival el que atrae a más caras mediáticas, a más público, o el que tiene una programación de películas que la industria considera que son de calidad? La clasificación que tengamos en cuenta tiene que estar pensada con algún objetivo. (JURADO, M. 2023)*

Hay que sumarle a este hecho, que la segmentación de festivales según los criterios de la FIAPF condiciona su acceso a recursos y visibilidad. La exclusividad de la categoría Clase A –donde solo el Festival de San Sebastián representa a España– refleja una centralización del capital simbólico en los circuitos dominantes de la industria, marginando así a certámenes con enfoques más alternativos (muestras no competitivas, de estudiantes o pequeños formatos). Por otra parte, ASIFA, aunque propone una clasificación específica para los festivales de animación internacionales, prioriza igualmente el tamaño, la duración de las producciones, la resonancia mediática en pro de la diversidad técnica y geográfica. Sin embargo, su alcance también está limitado en España, debido a la escasa producción de largometrajes animados y a la falta de adaptación de muchos festivales a sus estándares de la asociación.

Todo esto evidencia una total desconexión entre los marcos globales y las realidades del sector, donde los festivales generalistas incluyen a la animación como una sección "secundaria" dentro de su programación, perpetuando la etiqueta de "género", "temática" o "cine infantil" en lugar de referenciarlo como una disciplina autónoma, artística y completísima. De hecho, como observamos en el análisis inicial de Jurado (2021) se incluye la animación como temática.

La tabla evidencia que la técnica de la "animación" tiene muchos problemas para su clasificación, cosa que trataremos de matizar. A partir de aquí, vamos a realizar

una clasificación de las tipologías de los festivales de cine de animación, usando parámetros concretos: técnicas, audiencia y nacionalidad. No hemos seleccionado la duración, ya que como llevamos capítulos observando, la diferencia en los tiempos de producción, sustancialmente mayores en animación que en el cine de acción real, agrava la disparidad y limita las oportunidades de exhibición de obras animadas y documentales.

4.5.1. Festivales por tipo de técnicas

Como comenta la doctora Tania de León (2015) en su texto "¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla?" para la revista Con A de animación, hay dos formas de clasificar la animación: "Sin pretender ser un marco de referencia inflexible, la clasificación de la animación es importante porque nos permite reflexionar, identificar, agrupar y analizar animaciones ajenas y personales; estas actividades son un terreno fértil para la producción creativa dentro de la disciplina." (DE LEÓN 2015)

Por otro lado, Paul Wells, uno de los autores contemporáneos que toma a la animación como objeto de estudio, en su libro *Understanding Animation* (1998) intentó generar teorías sobre la animación. Para WELLS la animación puede dividirse en tres categorías: ortodoxa, experimental y de desarrollo (WELLS, 1998:36). La ortodoxa es la relativa a la producción de las *majors* convencionales, como Pixar o Disney, conocida como "animación comercial" y tiene como objetivo principal entretener. Por otro lado, la animación *experimental* es opuesta frontalmente a la *ortodoxa*, y finalmente la animación de desarrollo trata un "trabajo puramente exploratorio" y tiene como objetivo principal desarrollar algún aspecto técnico o artístico más underground e independiente.

> *WELLS plantea que la mayor parte de las obras animadas fluctúan entre estos dos extremos totalmente opuestos y diferentes, pero relacionados. Es por ello que nos aporta el concepto de "developmental animation by definition, harks back to traditional aspects of the animated film but also seeks to embellish or reform these traditions with contemporary approaches."[302] Se refiere a una animación en desarrollo como una conjugación entre estos dos extremos (WELLS citado por RÉ 2015:184).*

302. Trad. Esp] La animación de desarrollo, por definición, retoma aspectos tradicionales del cine de animación, pero también trata de embellecer o reformar estas tradiciones con enfoques contemporáneos.

Con esta clasificación inicial podríamos hacer una primera clasificación de festivales por técnica. La más ortodoxa abarcaría festivales de animación más tradicionales, donde cabe la animación CGI o 3D, el 2D tradicional y digital. Como explica De León (2015), a pesar de que lo que conocemos como "dibujo animado" también puede ser considerado experimental, dependiendo de la manera en la que se haya trabajado, un área de exploración plástica suele estar en los materiales empleados. El procedimiento para llevar a cabo una animación experimental puede tener similitud con el de la animación ortodoxa. (DE LEÓN 2015:109)

Por eso, se relaciona la animación experimental con un tipo de cine más artístico, más cercano al tipo de materiales y técnicas de animación: stop motion (plastinación), pixilación, cut out, arena, collage, plastilina sobre cristal, marionetas, animación vectorial, barro, pintura o rotoscopia.

Entre la ortodoxa y la experimental, se encuentra la animación de desarrollo. […] the cartoon ethos but to question its dominance and promote models of other kinds of animation. […] re-position the viewer in order to mount a critique of the assumed limits of the medium and the attendant values and attitudes determined by these parameters.[303](WELLS 1998:52)

La animación de desarrollo de Wells se caracteriza por compartir elementos de las dos anteriores, es decir, trabajos realizados con alguna técnica experimental. En este ámbito, la experimentación se vuelve casi infinita, y un fallo parcial o total puede ser tan interesante como un descubrimiento exitoso. (DE LEÓN, 2015:109)

Llegado a este punto y con la escasez de festivales especializados que encontramos en España en la actualidad, nos arriesgaremos a proponer una clasificación para futuros investigadores para que puedan encasillar exhaustivamente los festivales de animación a nivel internacional. La propuesta clasifica estas las técnicas en tres grandes grupos: Festivales 3D (incluiríamos todas las producciones en CGI); Festivales 2D (tradicional, como la rotoscopia y el dibujo, y digital, donde entrarían técnicas como la animación vectorial, el cut out o el collage digital); y Festivales Stop Motion (todo lo que esté hecho analógicamente y con técnicas manuales como la plastinación, pixi-

303. Trad. Esp: […] el cine de animación no se limita a los dibujos animados, sino que cuestiona su predominio y promueve modelos de otros tipos de animación. […] exigen que el espectador reconozca las formas dominantes, pero también que se dé cuenta de que ciertas películas reposicionan al espectador para montar una crítica de los supuestos límites del medio y de los valores y actitudes concomitantes determinados por estos parámetros.

lación, cut out, arena, plastilina sobre cristal, collage, marionetas, barro, pintura y cualquier objeto que se pueda animar).

En España todavía es pronto como para emplazar los escasos festivales de cine de animación en este tipo de escalas, pero confiamos en que ya pueda hacer a nivel internacional. Sólo hemos encontrado un festival español dedicado exclusivamente a una técnica: Stop Motion Barcelona Short Film Festival (2016-2018). También hemos encontrado a nivel internacional el CutOut Fest (2011) o el Montréal Stop Motion Film Festival (2009):

> *The festival was created in 2009 by Érik Goulet, a lecturer in animation at Concordia University and a film professional since 1990. Inspired by his students, he wanted to create a festival that would nourish their passion and generate a community effect that would foster the development of artistic projects.*[304]

A partir de 2009 se crearon otros festivales especializados en más países, y posteriormente el gran foro de stop motion en Europa, el Animarkt (2016) de Polonia. Festivales como el antiguo Se-Ma-For Film Festival (2010) de Polonia, StopTrik International Film Festival (2011) de Eslovenia, del que estuvimos hablando extensamente en el Capítulo 2, el Festival Internacional Brasil Stop Motion (2011) de Brasil, el Stop Motion Mx (2013) en México, el antiguo Gesticulation, Rencontre de Stop Motion (2015) de Suiza, y el Stop Motion Our Fest- SMOF (2018) en Argentina.

SMOF es el único festival de cine de animación con foco en stop motion que se realiza actualmente en Sudamérica. Enfocado principalmente para un público adulto joven, de carácter internacional y competitivo, con un claro énfasis en la formación y capacitación audiovisual, promueve el cine y su creación como herramientas transformadoras de la sociedad.

Y más recientemente, el Ciné-Motion (2019) en Francia, o el Mo Stop Mo (2020) en Estados Unidos. Estos ejemplos sugieren cómo se podría implementar esta clasificación que dejamos abierta con el resto de técnicas posibles de la animación.

304. Trad. Esp: El festival fue creado por Érik Goulet, profesor de animación de la Universidad Concordia. Inspirado por sus alumnos, quiso crear un festival que alimentará su pasión y generará un efecto comunitario que favorece el desarrollo de proyectos artísticos. https://www.stopmotionmontreal.com/mission

4.5.2. Festivales por audiencia

Otra forma de clasificar los festivales es en relación a su perfil de público, es decir, a su target. La RAE define audiencia como "el público que asiste a un acto o espectáculo".

> *Després hi han festivals que son un festival cóctel, festival networking, festival que es on se troba la gent i se saluda. No es veuen al cap de tot l'any, son els festivals taberna on vas i et fas unes copes. On és molt més important el carisma del festival que la programació. (BENAVENT,R., 2020h:6)*[305]

Fotografía 33: 70 Aniversario de Cannes en 2017

Los perfiles de audiencias se han estudiado mucho, sobre todo a nivel de marketing. Este perfil abarca tres dimensiones clave: conocimientos y hábitos (qué sabe, cómo consume la información); tipo de productos o contenidos que prefiere (formatos, canales, estilos); y las necesidades o problemas que busca resolver. Los indicadores más comunes para conocer las audiencias de los festivales de cine han sido: el porcentaje de sexos, el nivel socioeconómico, el nivel de estudios y las franjas de edad.

305. [Trad.a] Después hay festivales que son un festival cóctel, festival networking, festival donde se encuentra la gente y se saluda. No se ven al cabo de todo el año, son los festivales taberna a los que vas y te haces unas copas l. Donde es mucho mayor el carisma del festival que la programación.

Según el último estudio de “Hábitos y Prácticas Culturales en España” (2022) del Ministerio de Cultura de España, podemos hacernos una idea del perfil de la audiencia que visita el cine: rangos, edad y sexo de los espectadores.

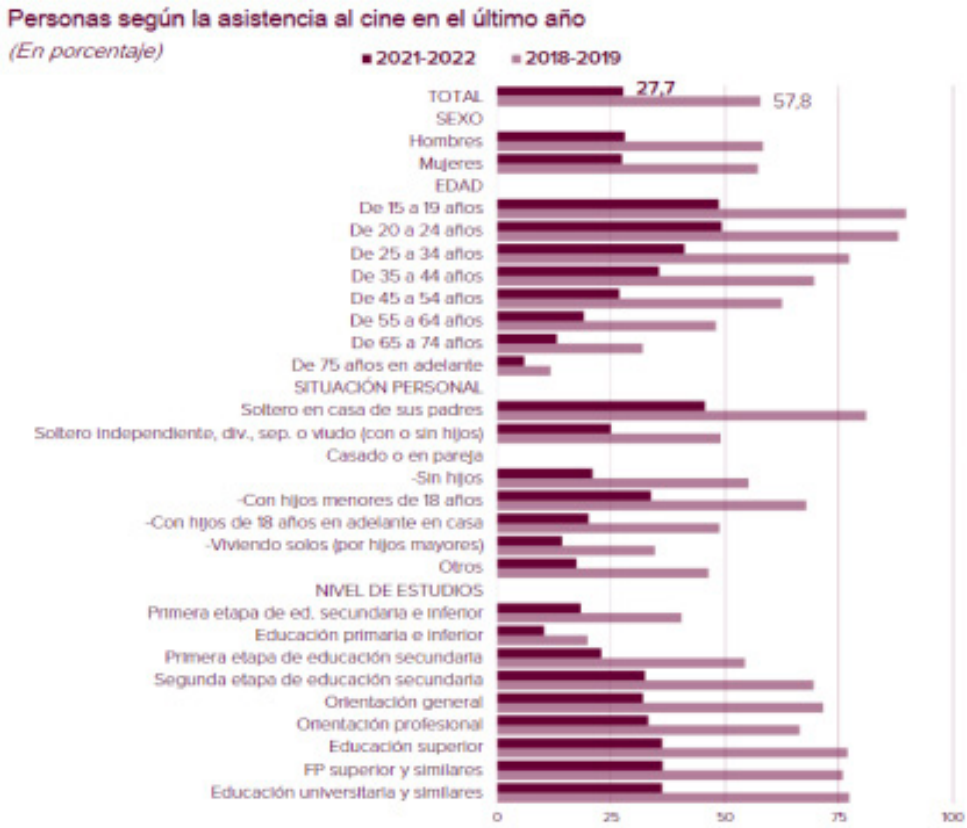


Gráfico 6: Tipología de audiencia según la asistencia al cine en el último año. Fuente de CULTURABase. MCUD. Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales en España

El informe (2018 – 2022) concluye que el 60 % es un público mayormente femenino, frente a un 40 % masculino, y se mueve entre por franjas de 15-34 años, 35-54 años, y 55-75 años.

El consumo de cine de animación en España se divide en dos categorías: “dibujos animados” e “infantil”, en comparativa con los porcentajes más elevados de acción o comedia. Y en los festivales de animación, podríamos decir que la audiencia es casi siempre para todos los públicos y géneros, aunque depende de la tipología del festival y el público al que se dirige.

> *El fenómeno de la proliferación de festivales especializados responde a diversas causas, entre las que encontramos: la necesidades de exhibición de producciones que no entran en el circuito de distribución monopolizado por las majors; la difusión del modelo de gestión cultural basado en el tercer sector; la creación de culturas cinéfilas en torno a géneros y temáticas concretas; así como el uso del cine (más concretamente, del festival) como espacio social por comunidades de identidad y movimientos sociales. (STRINGER citado por VALLEJO, 2013:250).*

Para hacer una clasificación por el tipo de público, hemos tomado la referencia del estudio "Audiencias y Estrategias de Convocatoria en Festivales de Cine Nacional en Chile" (2014), ya que existe una falta de herramientas para esta clasificación, sobre todo respecto a los hábitos de consumo (PALMA, ALVARADO y GARCÍA, 2014:257). Así pues, las categorías serían:

• **Audiencias potenciales:** Es un público general que asiste a festivales, es decir, la gente que va a festivales de animación comerciales o con mayor repercusión mediática. En España podríamos vincularlos a las proyecciones escolares. Por ejemplo, Animac (1996), Animadeba (2015) y Prime the animation! (2013). En Valencia resaltaremos la labor del Festival Internacional de cine Infantil de Valencia-FICIV (2015) y la Mostra Internacional de Cine Educatiu-MICE (2013), que consiguen llenar las salas de cine comercial con su imaginario colectivo de cine infantil. El sector de la animación de Valencia no los considera festivales de animación, pero proyecta largometrajes de animación.

• **Audiencias transitorias:** Este público no asiste normalmente a otros festivales de cine. Podrían ser, como los nombran ellos, esos "despistados" que por casualidad se encuentran con el festival y deciden ir a ver qué hacen en su sala habitual. Es el caso de casi todos los festivales con salas pequeñas de exhibición, por ejemplo, los cines Babel de Valencia, donde se celebra Dona i Cinema (2011). O el Animalcoi (2019), que se programa en un cine de un centro comercial.

• **Audiencias reales:** Es el público con alta asistencia a festivales de cine, como la gente que va a Animario (2018) o a Animac (1996).

• **Audiencias específicas:** Ya es un público exclusivo. En este punto podríamos meter al público que visita Animacción, Animaizón, o Prime the Animation! (2013).

• **Audiencias profesionales:** Aunque suelen ser los propios invitados, aquí es donde encontramos una diferencia por el tipo de público. Por ejemplo, a Animac (1996) acuden autores-animadores, un público muy diferente al de Weird Market, donde prácticamente todos los asistentes son profesionales o empresas del sector:

Tenemos ciertas garantías, como que no haya tropecientos mil alumnos, porque cuando quieres hacer negocios, quieres hacer negocios con tus iguales. Quieres hablar con productoras o distribuidoras. Pero sí hay muchísima contaminación de estudiantes, se convierte en un festival de estudiantes y el networking se pierde. El 3DWire (2008) es muy selectivo: 80 % profesionales, 10 % es prensa, y el otro 10 % estudiantes. (BENAVENT, 2015b:2)

4.5.3. Festivales por nacionalidades

La clasificación tipológica de los festivales según su ámbito territorial (local, nacional o internacional) se fundamenta en la demarcación geográfica donde se desarrollan. No obstante, dicha categorización no determina el carácter de su programación. Como se ha podido observar en los listados y si hacemos un análisis de casos –por ejemplo, Prime the Animation! (2013) y Animalcoi (2020), de alcance regional–, evidenciamos que adoptan en sus convocatorias criterios de selección internacionales. Por lo tanto, esta aparente dicotomía entre escala territorial y vocación internacional subraya la evidencia de que todos los festivales de animación en España son internacionales en sus programaciones.

"Todo esto evidencia una total desconexión entre los marcos globales y las realidades del sector, donde los festivales generalistas incluyen a la animación como una sección "secundaria" [...] en lugar de referenciarlo como una disciplina autónoma, artística y completísima."

4.6.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES CAPÍTULO 4

sobre la festivalización de la animación española.

Queda demostrado que todo puede tener cabida en la palabra “festival”, y sin embargo nada lo define en particular. Hay una gran dificultad para delimitar qué es y qué no es un festival de cine de animación. Muchos términos se confunden, se amalgaman espacios, formatos y conceptos para acabar siendo un espacio de encuentro esencial para el sector, en la forma que sea. Como nos comentó Alfred Sesma en una entrevista realizada en la 24ª edición del Animac (1996):

> *El problema dels festivals d’animació es que es una paraula que s’utilitza per a massa coses i s’utilitza com alternativa a mostra, o exhibició, o pantalla, diguem-ne, pal·liativa de la deficiència d’oferta en animació en altres canals. Doncs això és que hi han festivals que si no vas allí a veure coses, no les vorás enlloc, però això és una programació al final. Per a mí un festival, en un sentit pur de la paraula, no és això. Tot és necessari, però son coses diferents. Aquesta funció d’exhibició de continguts, de si vols veure animació d’autor i no la trobes en ningú lloc més, vine a veure-la aquí. Això al 2000 tenía un sentit, i ara en té un*

> *altre, perquè l'accés als continguts és molt diferent. Per tant, festivals que soles s'expliquen per això, ara s'han de posar les piles, perquè ara és molt més fàcil veure qualsevol cosa des de casa, que anant a un festival*[306]*. (BENAVENT,R. 2020h:6)*

Pero ¿son necesarias todas estas distinciones? ¿Por qué se produce esa división entre festivales? ¿Hay tal distinción en la industria de la animación? Según comenta ADRIANA NAVARRO (2020) en su tesis "El modelo productivo del cortometraje de animación independiente en España. Financiación, marketing y distribución en 2008-2018":

> *¿Por qué se produce una distinción entre festivales generalistas y específicos, nacionales e internacionales? […] En este sentido, la –¿convivencia?– de diversas obras en un mismo espacio de exhibición y la exigencia, por parte de los artífices de producciones animadas, de un mayor reconocimiento […] una escisión de estas películas con respecto a las de acción real en favor de una mayor consideración. […] los festivales especializados tratan de responder a una política identitaria, donde se celebra […] la diversidad cinematográfica y la aspiración a la igualdad entre películas, más allá de sus particularidades técnicas, frente a […] la narrativa lineal de imagen real […]. Esta posición, por lo general, relega a la animación y al documental a un segundo plano. (NAVARRO, 2020:410)*

Es importante comentar que el análisis de los festivales y los eventos de animación en España revelan dos problemáticas esenciales que condicionan su desarrollo y sostenibilidad en el tiempo. Por un lado, la inexistencia de grandes observatorios especializados que vayan documentando el valor añadido de estos certámenes más allá de su función exhibidora. Pues los festivales han asumido roles clave para la industria de la animación, transformándose en nodos fundamentales para la cadena de valor cinematográfica —como la promoción de talento, la formación profesional y el networking— que el mercado no cubre de manera orgánica y natural, ni siquiera tiene en cuenta a la gran mayoría. Por otro, la falta de sistematización de datos cuantitativos y cualitativos sobre este impacto, dificulta la evaluación de su contribución real al sector audiovisual, perpetuando así la percepción que son meros espacios de difusión, en lugar de presentarlos como lo que realmente son, agentes dinamizadores de la cultura en general, y de la animada, en particular.

306. [Trad.a] El problema de los festivales de animación sé que es una palabra que se utiliza para demasiadas cosas y se usa como alternativa a muestra, o exhibición, o pantalla, digamos, paliativa de la deficiencia de oferta en animación en otros canales. Han festivales que si no vas allí a ver cosas, no las ves en ninguna parte, pero esto es una programación al final. Para mí un festival, en un sentido puro de la palabra, no es esto. Todo es necesario, pero cosas diferentes. Esta función de exhibición de contenidos, de si quieres ver animación de autor y no la encuentras en ningún lugar más, ven a verla aquí. Esto en el 2000 tenía sentido, y ahora tiene otro, porque el acceso a los contenidos es muy diferente. Por lo tanto, festivales que antes se explican por eso, ahora se tienen que poner las pilas, porque ahora es mucho más fácil ver cualquier cosa desde casa, que yendo a un festival.

Estudios como el Libro Blanco de la Industria española de la animación y de los efectos visuales (2024, p. 133) refleja la falta de coherencia respecto a los festivales de España. En este caso encontramos tres categorías: principales festivales y eventos animación: Weird Market, el Foro de coproducción y negocio Quirino-Premios Quirino, Next Generation, y Animar BCN; principales festivales y eventos especializados en VFX: Mundos Digitales y BARSVFX; y otros festivales de animación y VFX: Anima, Mecal, y Animayo, Animazine, Animakom, NonStopBarcelona, Animadeba, Anima't Sitges, Prime the Animation!, Cortoons Gandia, Animario, Animazon, El meu primer festival, Animación y Artfutura.

En el análisis "Radiografía de los Festivales de Cine en España" de la Federación Pantalla (coordinadora de festivales de cine y muestras audiovisuales) que se presentó en el I Encuentro de Festivales de Cine, en Zaragoza (2025), se analiza el impacto estratégico y el papel que juegan los festivales de cine en la industria cinematográfica española. El estudio incluye a la animación en el apartado "temáticas de los festivales", con conceptos como cortometraje, documental, autor, generalista, experimental o comedia. Sólo tiene en cuenta a los festivales Animac, Animalcoi y Mecal, porque llevan la palabra animación en su título; el resto son festival mayoritariamente de ficción. Este dato representa que los festivales de animación en España representan el 2,60 % de los 116 festivales de cine analizados.

A pesar de que el estudio dice que la animación está presente en el 72,93 % de los festivales –una cifra elevada que subraya el reconocimiento de este lenguaje como expresión artística con entidad propia, más allá de su tradicional asociación con el público infantil (FUNDACIÓN PANTALLA, 2025)– la gran mayoría de los festivales generalistas la contemplan en secciones periféricas, como Animazine del Festival de cine de Málaga. Con todo, los festivales temáticos siguen proliferando y representan un 30,08 % de las "temáticas" de los festivales. En la gran mayoría de festivales generalistas, el porcentaje de acción real contrasta con el 1 0% de animación y documental. Sin embargo, otros festivales de cine generalista tienen a la animación dentro de la Sección Oficial, como el Festival de Huesca (1973) desde sus inicios, o el Festival Europeo de Sevilla, que en 2025 incorporó un premio para la animación. Estos ejemplos corroboran que algunos festivales generalistas integran la animación en sus programaciones.

El informe Festimapp, una herramienta del Institut Valencià de Cultura que mapea los festivales de cine celebrados en la Comunidad Valenciana, es uno de los pocos estudios realizados en los últimos y contempla apenas 3 festivales de animación en la comunidad –Prime the animation!, Animalcoi y Cortoons– de 92 festivales de cine analizados. Este dato se resume en que la animación representa un 2,75 % en todo el estudio, sin especificar técnicas, formatos o temáticas más representadas.

No hay que olvidar otro punto clave de estos festivales: la crónica precariedad financiera que afecta incluso a los eventos más consagrados, evidenciando así la ausencia de políticas culturales que reconozcan el doble valor de los festivales, como bien cultural y como motor económico. Esta fragilidad estructural obliga a los organizadores a implementar estrategias adaptativas todo el rato, como la creación de redes informales de festivales colaboradores, para compartir recursos, programaciones y el socorrido know-how para subsistir en un contexto de financiación insuficiente.

Es el caso de la *AFN Animation Fest Network*[307] (2020), financiada a través de la convocatoria piloto de MEDIA 2020 para Redes de Festivales como la primera red de festivales que reúne a los dedicados exclusivamente a la animación y conectando 5 festivales internacionales líderes de Europa Central y Oriental (CEE). Estos festivales están dedicados al cine de animación de autor para un público joven y adulto: Animafest Zagreb (Croacia), coordinador de la red, Anifilm (República Checa), Fest Anča (Eslovaquia), *Anim'est* (Rumanía) y *Animateka* (Eslovenia). Como anuncia su web: la Red de Festivales de Animación es una extensión orgánica de las colaboraciones previas de los socios y un marco formal para nuestros esfuerzos por alcanzar objetivos comunes: promover la animación de autor, mejorar la difusión de sus eventos y fortalecer las capacidades mediante el intercambio de buenas prácticas y experiencias. Cada festival miembro se encarga de un área específica, en función de su especialización. Animafest Zagreb realiza la coordinación general y organiza los eventos de asistencia y networking en el MIFA y la organización de una reunión de la red en Croacia. Anifilm coordina la asistencia conjunta al Mercado de Cortometrajes de Clermont-Ferrand de cortometraje. Fest Anča lleva la producción y distribución de materiales promocionales y publicaciones conjuntas, y la identidad visual de la red. Anim'est gestiona la investigación de audiencias y coordina una programación para público adulto. Y

307. https://animationfestivalnetwork.eu/

Animateka está a cargo del programa de cine para niños y es responsable de promocionar la red y sus actividades.

También encontramos la *FAN Festivals Animation Network*, una iniciativa colaborativa que reúne también a 5 destacados festivales de animación del sur de Europa, con el objetivo de fortalecer la promoción global del cine animado de la región mediterránea. Fundada bajo el lema "To Watch to Expand" (ver para expandir), impulsa la animación de autor y el talento emergente, generando sinergias entre sus miembros: *Cinanima* (Espinho, Portugal), *Imaginaria* (Conversano, Italia), *AnimaSyros* (Syros, Grecia), *Animafest Cyprus* (Salamiou, Chipre) y *Prime the Animation! New Talent International Festival* (Valencia, España). Reconocidos por su especialización curatorial y por su compromiso con la innovación, combinan recursos para crear circuitos alternativos que desafían la centralización tradicional de la industria.

La red FAN opera como un sistema estratégico enfocado en cuatro pilares básicos: (1) la movilidad internacional de obras y realizadores, (2) el intercambio de programaciones y buenas prácticas, (3) la formación profesional conjunta; y (4) la consolidación de una identidad artística mediterránea. Con la premisa de facilitar proyectos transfronterizos y amplificar la visibilidad de creadores independientes, busca posicionar a la animación del sur de Europa como un sello de calidad único de diversidad cultural y narrativa. Además, su estructura horizontal no solo optimiza recursos técnicos y logísticos, también construye puentes entre mercados globales, instituciones culturales y audiencias, reivindicando el valor del cine animado como herramienta de diálogo intercultural y vanguardia creativa.

Finalmente, aparece en la web de *Animakom* Bilbao un intento la red alternativa *Animamus*[308], creada en 2022 durante las Sesiones de Animación de Bucarest por 5 festivales europeos especializados en cine de animación: *Flipbook Film Festival* (Skopje, Macedonia), *Balkanima* (Belgrado, Serbia), *Supertoon* (Šibenik, Croacia), *StopTrik* (Maribor/Łódź) y *Animakom Fest* (Bilbao, España). Estos festivales (Balkanima era el más veterano con 19 ediciones, y Flipbook el más joven con 3 ediciones) compartían una visión común sobre su rol social y cultural, con una filosofía centrada en promover festivales accesibles que acortaran la distancia entre creador y público, que fomentaran la reflexión crítica, sensibilizaran sobre problemáticas socioecológicas,

308. https://animakom.com/es/industria/animamus/manifiesto/

valorasen el intercambio intercultural y apoyaran activamente a cineastas, todo ello con especial énfasis en la participación femenina.

La red estableció 3 proyectos estratégicos para impulsar la animación de autor: *Animation Shots*, que facilitaba intercambios de programación entre festivales, talleres profesionales y movilidad de representantes, buscando ampliar audiencias locales; las Bucharest Animation Sessions, encuentros bianuales coordinados por Flipbook y Opal Productions para fortalecen la industria rumana mediante colaboraciones con expertos europeos en producción y distribución; y una revista académica interdisciplinar revisada por pares y vinculada a instituciones educativas que analiza anualmente el estudio actual de animación, cultura y sociedad bajo estándares científicos rigurosos. Como su nombre indica, Animamus, (animamos, en latín) lanzaba un mensaje motivacional para estimular conexiones entre público y cineastas, generar nuevas oportunidades y consolidar el reconocimiento artístico del medio animado. Desde 2023 no tenemos constancia de que siga activa.

Estas propuestas resaltan en contraste con los planteamientos hegemónicos de los festivales de cine ficción o documental, siento excepcional y única en el sector cinematográfico del resto del mundo. Pero evidencian que los festivales especializados en animación unen sus fuerzas y operan como dispositivos de consagración para acceder a circuitos de legitimación artística más allá de las fronteras. Verdaderamente funcionan como plataformas clave para la validación creativa, la profesionalización de realizadores emergentes y la inserción de obras en circuitos más globales de distribución, cumpliendo así un rol fundamental en la jerarquización de calidad dentro del campo de la animación independiente.

La selección en certámenes acreditados para acceder a los Premios Goya, Quirino y Óscar –muchos de ellos financiados por el ICAA– actúa como filtro casi obligatorio para las obras que quieran prosperar, generando un círculo virtuoso para unos, y de exclusión para otros. El ejemplo más paradigmático son los cortometrajes avalados por festivales subvencionados –como ZINEBI o el FICX– y que multiplican sus opciones de llegar a los Goya si son seleccionados en sus programaciones. Mientras, producciones independientes o de comunidades con menor apoyo institucional –como Murcia o Baleares, que no disponen de catálogos de distribución autonómico– que-

dan fuera de estos circuitos. Sumado a esto, la centralización geográfica reproduce desigualdades sectoriales: Cataluña, Madrid y País Vasco concentran el 47.2 % de los eventos (Statista, 2022), limitando la diversidad cultural y acotando el acceso periférico.

Sin duda, los festivales de cine de animación median entre los agentes culturales y los artistas, y esta es una de sus funciones más importantes: generar comunidad que cree una comunicación específica sobre nuevos proyectos, buenos portfolios o posibles creaciones animadas.

> *El festival cumple la función de exhibir películas en las diferentes secciones de que se componga. Del mismo modo, definen los mercados cinematográficos como "un punto de encuentro entre productores de distintos países para la puesta en común de sus diferentes puntos de vista, métodos de trabajo, intercambio de proyectos, búsqueda de financiación o distribución [...]" (FERNÁNDEZ DÍEZ y BARCO, 2015:172)*

¿Cómo puede el cine contribuir a la educación y a la inteligencia de una cultura, o, digamos, a la comprensión que una cultura tiene de sí misma? Una pregunta así no debe ser abordada sin una discusión previa sobre lo que implica tener una cultura y tener un rol en esa cultura. "El cine puede hacernos mejores". STANLEY CAVELL

Gráfico 7: Festivales de cine por Comunidades Autónomas. Fuente: Statista, 2022

Análisis de los festivales de cine de animación en españa según la taxonomía propuesta

FESTIVAL	Muestras	Certamenes	Ciclos	Exposiciones	Foros	Encuentros	Congresos	Jornadas	Conferencias	Pitch	Mercado	Ferias	Workshops
	EXHIBICIÓN				ENCUENTRO					NEGOCIOS			
ANIMATERUEL		X											
ANIMAC	X			X		X			X	X			X
ANIMADRID		X	X	X		X							
FICV_ Valencia		X	X			X							
ANIMABASAURI	X												
ANIMACOR	X												
ANIMAINZÓN	X							X					
ANIMAYO		X		X		X				X			X
ANIMADEBA		X											
NONSTOP		X				X				X			X
ANI_MAR		X				X							
FEELMOTION		X				X				X			X
PRIME!		X		X		X				X			X
ANIMALADA		X											
STOP MOTION	X					X				X			
ANIMACCIÓN		X		X		X				X			X
ANIMAKON		X		X						X			X
CORTOONS		X		X						X			X
ANIMARIO		X	X	X						X	X		
WEIRD MARKET		X	X							X	X		X
ANIMALCOI	X			X		X			X	X	X		X
FPS FEST	X			X									
ÀNIMA JOVE	X			X					X				
IMAXINARIA	X			X									
U.EUROPEA													

Tabla 12: Análisis de los festivales de cine de animación en España según la taxonomía propuesta

5.

HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN APLICADA A LOS FESTIVALES DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA

metodología y análisis de las fuentes primarias

La investigación de festivales de cine de animación exige un enfoque multidimensional. Este enfoque holístico, reconoce los festivales como sistemas vivos insertos en contextos socioeconómicos específicos, siguiendo el modelo analítico De Valck et al. (2007) que propone un proceso que revela su complejidad, y que se estructura en cinco pilares esenciales e interconectados: la historia de los festivales —reconstrucción genealógica de su evolución—, teorías dependiendo de la perspectiva —conocer a fondo el caso de estudio—, dos métodos investigativos —herramientas de análisis curatorial y de audiencias—, y la práctica esencial —gestión, financiación y políticas institucionales—. Por todo ello, este estudio concibe los festivales como sistemas en constante evolución, organismos vivos integrados en contextos socioeconómicos específicos.

Por otro lado, encontramos complementariamente "El método del triple análisis aplicado a la investigación de los certámenes cinematográficos" de la revista científica Comunicación & Métodos propuesto por Jurado (2021), que supera las limitaciones de los estudios de caso aislados.

> *El estudio de caso es el más representativo con un 34,6% [...] 19,2% el análisis de contenido; 11,4% la revisión bibliográfica y documental (incluida la audiovisual); 9,6% las entrevistas en profundidad; 7,7% la observación participante, y un 17,3% de otras metodologías con un porcentaje igual o inferior al 5,8% (encuestas, trabajo de campo, grupo de discusión, análisis semiótico, análisis macroestructural de películas y base de datos propia). (JURADO.M, 2021:52)*

Esta integración teórica, responde a la necesidad identificada por ambos autores de abordar la complejidad de los festivales contemporáneos marcados, en primer lugar, por su creciente especialización como estrategia de supervivencia para consolidar un evento de estas características (Jurado, 2017), también por su influencia en la producción y circulación del cine por su valor añadido al ser circuitos alternativos de producción cinematográfica en contraste con los comerciales de la industria (Vallejo, 2014) y, por el aumento del carácter internacional de estos certámenes a lo largo del tiempo (Loist, 2016).

> *En función del enfoque, la temática, o el interés que persigue el investigador, la metodología para el estudio de los festivales de cine varía. Por regla general, dada la diversidad*

> *de enfoques y la dispersión de estos, destaca el uso de métodos procedentes de la antropología (Vallejo, 2017) como el estudio de caso, la observación participante, el análisis de contenido y la entrevista en profundidad, entre otros. (JURADO,M. 2021: 49)*

En sus metodologías destaca el uso de métodos procedentes de la antropología (Vallejo, 2017) como: el análisis de contenido, el estudio de caso, los grupos de discusión, y la observación participante, como consecuencia, "se presentan trabajos excelentes de repercusión limitada frente a estudios cartográficos más amplios". (JURADO,M. 2021: 47)

Por todo ello, nuestra metodología resulta novedosa dentro de este campo, porque combina varios tipos de análisis para poder observar todas las aristas del objeto de estudio propuesto, mediante esta triangulación: cuantitativa-cualitativa-práctica; y, porque, además, trata sobre los festivales de cine de animación en España:

> a) **Encuestas sistematizadas** *a los coordinadores, responsables o directoras/es de ocho de los trece «festivales» españoles que hay en activo en 2025. Se trata de una muestra representativa determinada por criterios de legitimación y única trayectoria. Aplicando un modelo de cuestionario estructurado en ocho dimensiones clave: financiación, programación, audiencia, gobernanza, gestión de la calidad, sostenibilidad, difusión y proyección internacional.*
>
> *b) Realización de veintidós* **entrevistas semiestructuradas** *a agentes clave —directores artísticos, animadoras, productores independientes, distribuidores— y observación participante en cinco eventos de referencia (Anima, NonstopBCN, Cortoons, 3DWire y Prime the animation!).*
>
> *c)* **Análisis documental** *de los catálogos oficiales de los festivales, webs institucionales, estudios cuantitativos especializados y bases de datos del sector.*

En base a esta triangulación metodológica —diseñada para integrar criterios clave y narrativas recurrentes de los agentes del sector— se formula un decálogo de buenas prácticas derivado de la evidencia empírica recogida durante la investigación. Este marco de recomendaciones se sustenta, en su dimensión cuantitativa, en el análisis sistemático de encuestas aplicadas a responsables de festivales, cuyos aspectos metodológicos detallamos a continuación.

5.1.

ESTUDIO DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DIFERENTES ACTORES IMPLICADOS.

5.1.1. Análisis y resultados de las encuestas TIPO A al alumnado de primero del Máster de Animación UPV

Se realizó una encuesta a varios alumnos y alumnas del Máster en Animación entre los años 2017 y 2021, durante el periodo en que se ejercía como técnica superior (PAS) en dicho máster de la UPV. El trabajo de campo se desarrolló entre el 20/02/2019 y 2/5/2021, manteniéndose activo durante más de un año completo. Este lapso de tiempo nos permitió abarcar a estudiantes de primer año del Máster -cuya duración total es de dos años- en tres promociones consecutivas.

El diseño temporal del estudio resultó particularmente significativo, pues se inició un año antes del comienzo de la pandemia (declarada el 11/03/2020) que finalizó un año y tres meses después. Esta circunstancia permitió recoger datos de tres generaciones distintas del Máster en Animación de la UPV, con una muestra aproximada de 10-15 alumnos por promoción, obteniendo así una perspectiva evolutiva del programa formativo.

Para la realización de las encuestas, se contó con la colaboración y asesoramiento de Econcult: área de investigación en economía de la cultura y turismo de la Universitat de València, fundado en 1995. Se mantuvieron entrevistas de coordinación metodológica con el Dr. Pau Rausell Köster, director del departamento de Economía Aplicada,

y con el Dr. Raúl Abeledo Sanchis, director académico del Observatorio Cultural de la misma universidad.

El instrumento de recolección de datos se estructuró en tres secciones fundamentales:

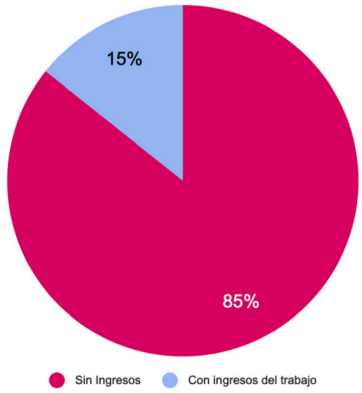
1. **Datos sociodemográficos** (sexo, año, nacionalidad, estudios previos, nivel de ingresos)
2. **Conocimiento sobre festivales de animación** (conocimiento general, específico de España, asistencia previa, intenciones de participación y canales de información)
3. **Expectativas respecto a los festivales** (motivaciones, disposición al voluntariado, sentido de comunidad, vinculación a la industria y necesidades percibidas)

El estudio recogió un total de 37 respuestas válidas de estudiantes de nuevo ingreso, distribuidas a lo largo de tres generaciones consecutivas (período 2017-2021). El análisis de los resultados se centró en caracterizar el perfil del estudiantado, su grado de familiaridad y participación en festivales, así como sus expectativas profesionales en relación con estos eventos. A continuación, se presentan las principales conclusiones derivadas de dicha investigación.

Los datos obtenidos de las encuestas Tipo A ofrecen una radiografía valiosa y multidimensional del estudiantado del Máster en Animación de la UPV, permitiendo extraer conclusiones significativas sobre su relación con los festivales y sus aspiraciones profesionales. El análisis de estos resultados revela no solo las características de un conjunto de perfiles muy específico, sino también tendencias y dinámicas relevantes para la industria de la animación en relación con la educación superior de esta disciplina.

La composición del alumnado revela un perfil joven, con mayoría femenina y una dependencia económica significativa. Hay una clara mayoría de alumnas (65%) frente a un (30%) de hombres, nacidos entre 1991-1998. Siendo un (41.5%) valencianos o españoles de fuera de Valencia (34%). Gran parte del alumnado posee titulaciones superiores, e incluso otros másteres o grados, que son distintos a las áreas tradicionalmente asociadas como Bellas Artes o Diseño e Ilustración.

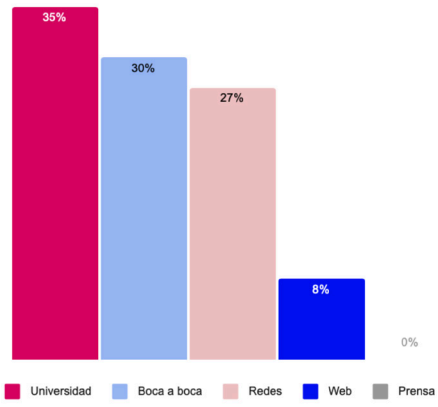
Situación económica laboral



En primer lugar, el perfil demográfico y financiero del alumnado pinta un panorama de vulnerabilidad económica que contrasta con su alta cualificación. Hay una abrumadora mayoría que carece de ingresos propios y reside con sus progenitores (85.7%) sugiere una significativa dependencia familiar, lo que podría actuar como un factor condicionante para su movilidad y participación presencial en eventos, a pesar de su elevado interés.

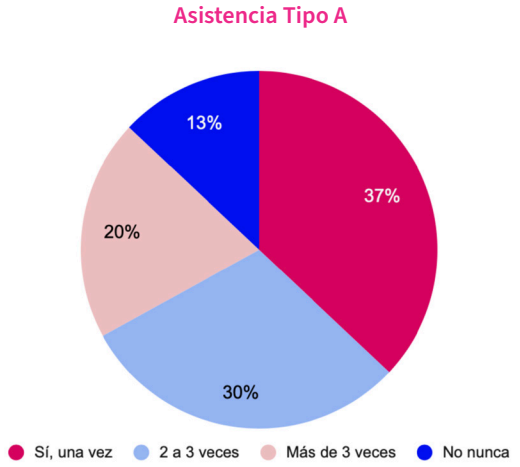
Este dato es crucial para entender las barreras prácticas a las que se enfrentan, más allá de su motivación. Asimismo, la diversidad en su formación previa, alejada de las disciplinas artísticas tradicionales, indica una convergencia de talento multidisciplinar en el campo de la animación, enriqueciendo probablemente los enfoques y proyectos desarrollados.

Información



En segundo término, el apartado sobre conocimiento y consumo de festivales es elevada, siendo 66% los que si conoce festivales de animación frente a un 31% que no los conoce o no lo sabe. Se subraya la importancia del contexto geográfico e institucional en la construcción del capital cultural de los estudiantes. El hecho de que la Universidad sea la principal fuente de información (35%) refuerza el papel primordial de que la institución académica es un agente de socialización profesional, que actúa como un nodo central en la difusión de oportunidades para los nuevos talentos.

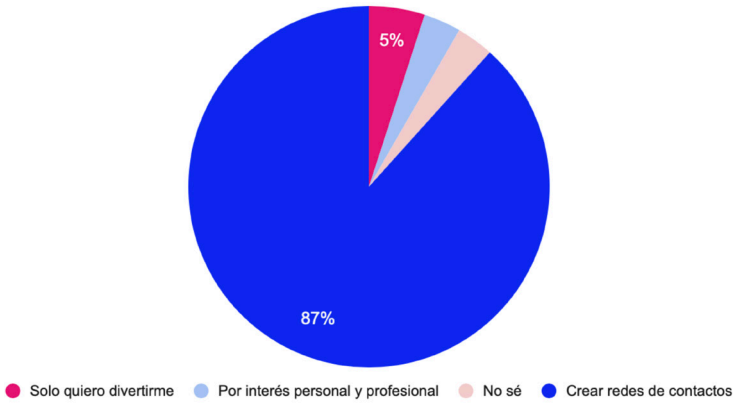
A nivel nacional, destaca Animac (Lleida), seguido de Prime the Animation! (Valencia). Como claro referente internacional está el Festival de Annecy (Francia), lo que evidencia un conocimiento sectorial sólido, aunque existe una confusión conceptual detectada —al categorizan erróneamente eventos como Mundos Digitales o los Premios Quirino como "festivales", cuando en realidad son mercados o ceremonias de premios— lo que señala un área de oportunidad para el programa académico: la necesidad de una formación más específica que refine la comprensión del ecosistema profesional y sus distintas plataformas. También se evidencia una conciencia del circuito de festivales generalistas, por las menciones a festivales de cine tradicional como Cannes o Sundance, lo que indica una percepción de la animación integrada en la industria audiovisual más amplia.



Finalmente, las respuestas relativas a la asistencia y expectativas profesionales son, quizás, las más reveladoras de la mentalidad del alumnado. La intención casi unánime de asistir a festivales (87%) y la percepción mayoritaria de que estos generan

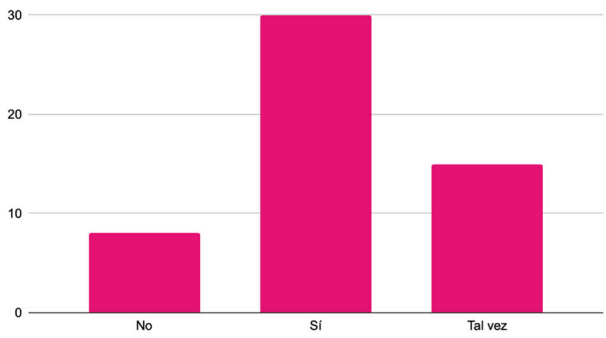
industria (90.6%) demuestran una fe robusta en estos eventos como motores de desarrollo profesional y unas expectativas ligadas al desarrollo de su carrera y futuro de la industria.

Expectativas

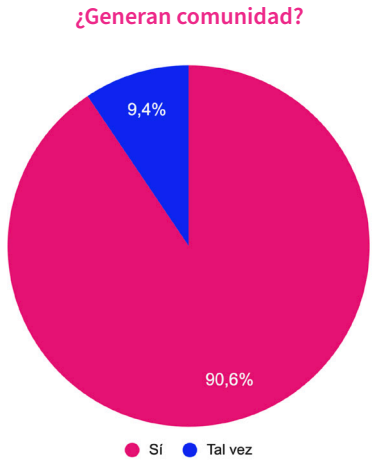


Sus motivaciones y expectativas para asistir en los próximos dos años, es casi unánime (84%) y ningún estudiante respondió que no tenía intención de asistir. Sus intenciones están centradas en “aprender sobre el estado actual del mercado” y “crear redes de contacto”, indicando así una aproximación pragmática y estratégica a estos eventos. Además que no ven los festivales meramente como espacios de ocio o exhibición, sino como herramientas esenciales para la investigación de mercado, el networking y la inserción laboral. La gran mayoría (87%) cree que los festivales tienen un alto valor profesional (reclutamiento, redes de contacto y conferencias).

Voluntariado



Este utilitarismo se ve complementado por un marcado interés en el voluntariado (56.6%), lo que sugiere un deseo de participación activa e inmersión en la comunidad de la animación, entendida como una vía de acceso y socialización profesional.

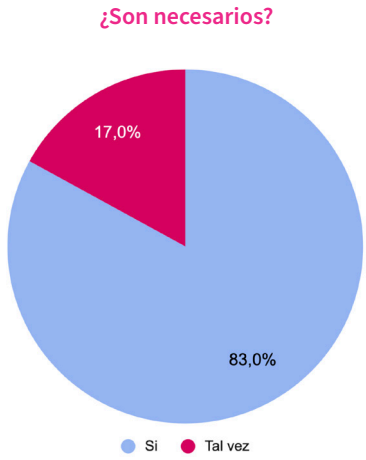


El alumnado manifiesta una percepción unánime sobre el valor estratégico de los festivales. El 90.6% considera que generan industria, evidenciando su visión como motores de desarrollo económico. Paralelamente, se detecta una demanda insatisfecha de contenido especializado (65%) y una clara necesidad de proximidad, donde el 86.5% reclama un festival local, señalando una carencia en el ecosistema audiovisual valenciano.

En conclusión, los resultados delinean un colectivo de estudiantes altamente motivado, informado y con una clara orientación hacia la profesionalización. Sin embargo, operan bajo la construcción de una limitada autonomía económica. Esta combinación de factores presenta un reto y una oportunidad para la institución educativa y los organizadores de festivales, ya que la universidad puede rentabilizar su rol como principal canal de información para facilitar puentes sólidos entre la formación académica y la industria, mediante convenios de voluntariado, becas de movilidad o la integración de la “cultura de los festivales” en su currículo.

Se puede determinar que el alumnado del Máster de Animación de la UPV representa un grupo altamente motivado, con una fuerte orientación profesional y una conciencia clara de la importancia de los festivales, no solo como espacios de exhibición,

sino como plataformas esenciales para el networking, la investigación de mercado y el desarrollo de la industria local. El estudiante del máster se perfila no solo como un futuro creador, sino como un agente activo y consciente que busca su espacio en un ecosistema profesional complejo en evolución. Y la universidad juega un rol esencial como principal canal de información de este grupo futuro de profesionales.

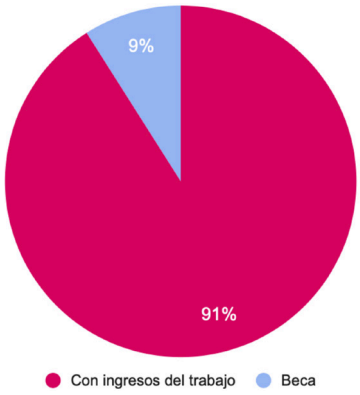


5.1.2. Análisis y resultados de las encuestas TIPO B al público general y especializado.

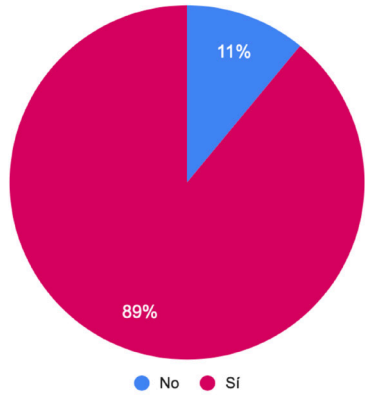
La encuesta Tipo B, dirigida a un público general y especializado, ofrecen una perspectiva más madura y estructural que la de los estudiantes de nuevo ingreso. Este grupo, compuesto por un 67% de mujeres y un 21% por profesionales activos, no solo confirma sino que profundiza en las tendencias observadas en el alumnado, sino que revela una comprensión sofisticada de los festivales como engranajes esenciales para la industria.

Este análisis permite identificar una evolución clara en el perfil, los canales de información y la valoración estratégica de estos eventos. Este grupo muestra una clara autonomía económica (91% con ingresos propios) y un conocimiento experto de los festivales (89%).

Situación económica y laboral



Conocimiento de festivales

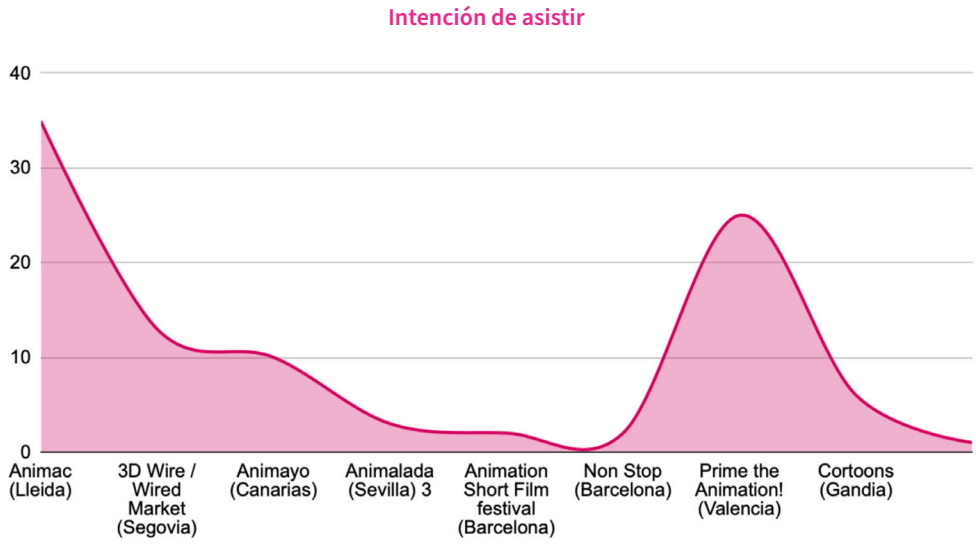


Siendo el Festival de Annecy (Francia) otra vez el gran referente a nivel mundial por longevidad y europeo por excelencia, al que le sigue en esta última categoría el ITFS-Sttutgart Festival of animated film (Alemania) y en segundo lugar gran referente europeo más antiguo, Animafest Zagreb (Croacia). Cabe destacar también los eventos portugueses como Cinanima (Portugal) Monstra (Portugal).

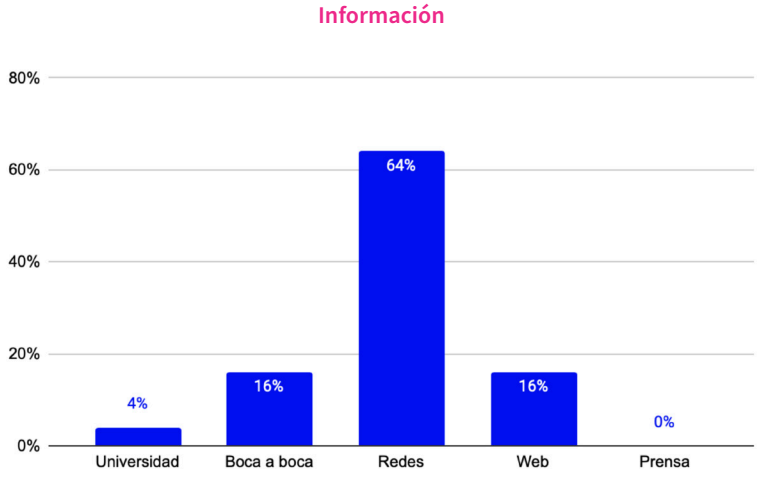
A nivel latinoamericano se conoce el recién desaparecido Animamundi (Brasil), pasando por Pixelatl y Cut Out Fest de México o de Chilemonos (Chile). Cabe destacar que también se hace alguna referencia a FICAIJ (Venezuela), Animate (Paraguay), Panama Animation (Panama) o Animec (Ecuador), lo que nos ha llamado la atención porque no los conociamos.

Y a nivel americano se resalta Ottawa Animation (Canadá) como otro gran referente, más incluso que SICAF de Corea del Sur que es también un festival antiguo pero que muy pocos conocen. Además se resalta también el descubrimiento de ReAnimania (Armenia) y Animest (Rumanía), así como Turku Animated Film Festival (Finlandia).

Los premios Quirino (Iberoamérica) no son un festival pero los participantes lo consideran como un evento relevante, al igual que el congreso de Mundos Digitales. Como festivales generalistas especializados en cortometraje resaltan Clermont-Ferrand (Francia) y MECAL (Barcelona) que se consolidan como referentes indispensables para el cortometraje animado.



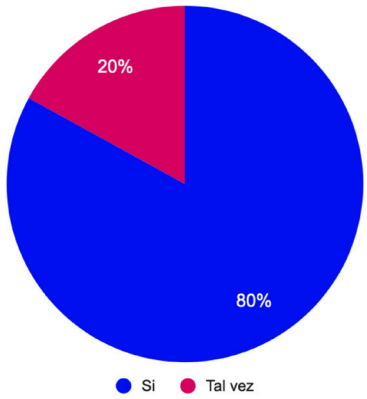
Mientras que los estudiantes conocían festivales, este público demuestra un dominio del panorama más elevado: el 87% conoce festivales y un notable 37% menciona más de 10, con Animac, Weird Market y Prime the Animation! como referentes nacionales indiscutibles.



Este expertise se ve reflejado en sus hábitos de consumo informativo, donde las redes sociales (64%) desplazan por completo a la universidad (5%) como fuente principal, indicando una búsqueda activa y profesional de información.

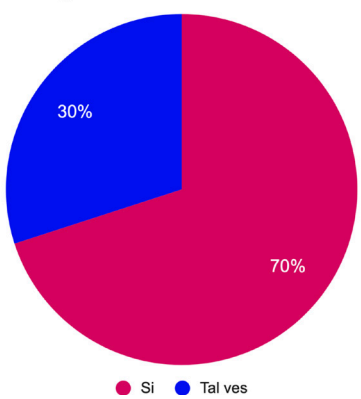
La valoración profesional que realiza este colectivo es el núcleo más significativo de la encuesta. Lejos de una aproximación académica o de ocio, este público percibe los festivales como herramientas de trabajo indispensables. Sus motivaciones primarias —networking (38%) e investigación de mercado (25%)— así lo demuestran.

¿Son necesarios?



La casi unanimidad en considerar que los festivales generan industria (98%) y comunidad (85%) subraya su convicción de que estos eventos son el sustrato donde germinan los proyectos profesionales. La necesidad de estos espacios es abrumadoramente reconocida (83%), argumentándose que proporcionan un contexto especializado vital para la promoción del trabajo independiente, la consolidación de la industria local y la visibilización de la animación para adultos.

¿Generan Industria?



Los festivales de animación son percibidos como espacios esenciales y exclusivos que legitiman la animación como disciplina artística independiente, no como un mero género. Constituyen una plataforma fundamental para el desarrollo profesional, donde el networking (38% como principal motivación) se convierte en el canal para.

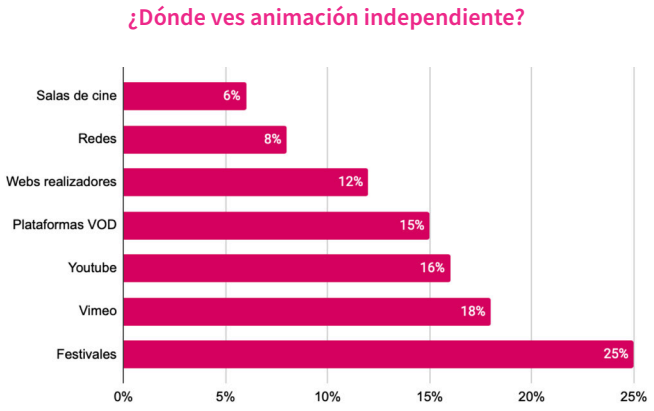
Son la "ventana para la promoción de tu trabajo" y la "única plataforma" para visualizar cortometrajes de autor no comerciales, funcionando como un termómetro del sector y un escaparate para nuevos talentos.

Estos eventos son cruciales para tejer comunidad y consolidar la industria. El 85% de los encuestados confirma que generan comunidad, fundamentando que "la animación se basa en relaciones humanas de confianza". Los festivales crean un "punto de encuentro" donde compartir experiencias y generar sinergias, permitiendo que "se creen proyectos" a través de la socialización. Esta comunidad no solo profesionaliza el sector, sino que lucha contra la percepción infantilista de la animación, visibilizando su diversidad de técnicas y públicos, esencial para "que la animación española siga viva fuera del circuito puramente comercial".

Cita representativa: "La animación es cultura, y es la olvidada. Es una gran oportunidad para expandir tus contactos y ampliar tu perspectiva sobre lo que se está haciendo actualmente."

Finalmente, la encuesta revela una visión crítica y propositiva. El público general y especializado no se limita a constatar la necesidad, sino que identifica carencias y proponer soluciones. Su principal demanda no es la cantidad, sino la calidad y el fortalecimiento de los festivales existentes, para lo cual consideran fundamental un aumento sustancial de los incentivos y ayudas públicas. Esta postura refleja una comprensión profunda de los mecanismos que rigen la industria cultural.

En conclusión, el público especializado se erige como un actor consciente que visualiza los festivales no como un fin, sino como una plataforma estratégica para el desarrollo económico, la cohesión comunitaria y la profesionalización del sector de la animación en España.



5.1.3. Análisis y resultados de las encuestas TIPO C a los responsables de los festivales.

Los datos obtenidos que detallamos en este apartado constituyen la base empírica —junto a otras fuentes—, que sustentará la formulación del decálogo de buenas prácticas posterior y su parte proporcional en las conclusiones. El propósito de este ejercicio analítico es doble: por un lado, evaluar los modelos de gestión actuales a través de indicadores concretos que reflejen la realidad operativa de estos eventos, y, por otro, establecer un diagnóstico compartido sobre la situación del sector, detectando patrones comunes y particularidades regionales. Los resultados obtenidos ofrecen una radiografía que nos permite comprender mejor los factores que determinan el impacto cultural de los festivales, al tiempo que, revelan los desafíos a los que se enfrentan.

Estas encuestas se han realizado teniendo en cuenta la base científica de expertos de Econcult que es la unidad de investigación de la Universitat de València especializada en el estudio de las industrias culturales y creativas desde una perspectiva económica, social y territorial. En concreto, su trabajo combina metodologías cuantitativas y cualitativas para analizar el impacto de la cultura en procesos de desarrollo, innovación social y políticas urbanas. Así mismo, han participado en proyectos internacionales, contribuyendo con estudios sobre modelos de gobernanza cultural, evaluación de políticas públicas e indicadores de impacto económico de la cultura. Su enfoque interdisciplinar y su vinculación con instituciones europeas lo posicionan como referente en la investigación sobre economía aplicada creativa y su rol en la transformación territorial.

También, hemos tomado como referencia trabajos académicos que consideramos interesantes para el estudio como el trabajo final del máster interuniversitario de Gestión Cultural de la Universidad Politècnica de Valencia y Universidad de Valencia titulado Paradigma actual de los festivales flamencos, desde la perspectiva de la gestión cultural (2014) de Juan Simón Lozano Jiménez. En particular, tuvimos en cuenta las siguientes cinco áreas de análisis de sus cuestionarios:

1. Datos genéricos de información del festival (fechas, tipo, días, etc.).

2. Gestión de la calidad y valores del festival (redes, autonomía, actividades, tipo de público, medir satisfacción, asistencia, etc.).

3. Gestión económica (subvención, viabilidad, rentabilidad, marketing, etc.).

4. Recursos humanos (formación, colaboradores, voluntarios, etc.).

5. Gestión políticas culturales (programación, red de festivales, etc.).

En segundo lugar, aunque de forma significativa, hemos utilizado de referencia uno de los cuestionarios que más nos ha aportado: Cuestionario sobre potencialidades, prioridades y necesidades de los festivales y organizaciones de cine (2015), que ha sido esencial para nuestra investigación. Este cuestionario, disponible en el portal de la cultura de América Latina y el Caribe, fue desarrollado en colaboración con instituciones clave del sector cinematográfico regional (Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano - FNCL, Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños - EICTV, Muestra Itinerante de Cine del Caribe del ICAIC). Su objetivo central fue recabar información relevante sobre la calidad y especificidades de los festivales y organizaciones audiovisuales caribeñas, analizando su potencial para estimular la producción, difusión, exhibición e inserción del audiovisual caribeño en circuitos latinoamericanos e internacionales, con énfasis en el rol de la mujer y los jóvenes en la gestión y participación en festivales.

El proyecto Cámaras de la Diversidad (implementado desde 2004 por la Oficina de UNESCO La Habana) promueve el cine y audiovisual regional mediante alianzas estratégicas, destacándose la colaboración con la FNCL[309] y el apoyo al ICAIC[310] en su

309. http://cinelatinoamericano.org/fncl.aspx

310. http://www.ministeriodecultura.gob.cu/es/premios/instituto-cubano-de-arte-e-industria-cinematograficos-icaic

Muestra Itinerante de Cine del Caribe[311]. El propósito específico del cuestionario fue recopilar y analizar datos para diseñar acciones de mejora en la gestión de los festivales y organizaciones cinematográficas caribeñas, fomentando su mayor integración y colaboración institucional. La información obtenida estaba destinada a definir los contenidos y facilitadores de un taller de capacitación en gestión de festivales y espacios audiovisuales del Caribe, cuya realización potencial estaba prevista para diciembre de 2015 en la Escuela de Cine y de Televisión de San Antonio de los Baños-EICTV (Cuba)[312], adaptando el programa a las necesidades y prioridades identificadas mediante el instrumento.

Este diseño metodológico de las encuestas integró los dos marcos de referencia anteriores: por un lado, se adaptaron los datos recopilados por Lozano Jiménez (2014) en el ámbito específico de la animación y, por otro, se incorporó la estructura general

Ficha modelo para encuesta de los festivales

NOMBRE DEL FESTIVAL		
Lugar (Ciudad, comunidad autonoma)		
Espacios		
Fecha inicio		
Fechas celebración		
Duración del festival		
Sección	**Tema**	**Contenidos**
1	Modelo legal	Modelo, fondos, financiación, leyes
2	RR.HH. y organización	Personas contratadas, voluntariado, departamentos, nivel de estudios, formación, gestor cultural.
3	Programación	Derechos, invitados, pagos, tipo de producciones, periodicidad, tipos programas…
4	Espacios y Audiencias	Espacios y Audiencias (salas, entradas, industria, asistencia, perfil público, encuestas satisfacción…
5	Gestión Económica	Presupuesto, política de precios, entradas, descuentos, financiación, rentabilidad, viabilidad…
6	Gestión de la Calidad	Responsable, autonomía, estudios de audiencias, impactos, otros festivales.
7	Marketing y Difusión	Publicidad, soportes, CM, marketing, Servicios, programa de mano…
8	Estructura del Festival	Actividades paralelas, oficial, jurado, premios…
9	Futuro	Efectos Covid19, estrategias, adaptaciones, crisis
10	Modelo legal	Innovación, carencias, ventajas, Red de festivales…

311. http://cinelatinoamericano.org/viewfest.aspx?cod=343
312. https://www.eictv.org/

del cuestionario cubano de gestión cultural, cuyas diez secciones originales cubrían dimensiones ampliadas del anterior y consideramos que completaban el análisis.

Esta es la ficha planteada para el análisis de los festivales de animación en España, que incluye diez secciones:

La lógica de integración de estos dos cuestionarios ha priorizado la practicidad y el enfoque estratégico de las diez secciones del modelo cubano considerando los seis ejes centrales. Esta síntesis metodológica se logró mediante la fusión de temáticas afines —como la incorporación de marketing y gestión de espacios en Formato de Evento— junto con la distribución transversal de dimensiones dinámicas, como en el caso de los aspectos de sostenibilidad futura integrados en Financiación y Programación. Se eliminaron redundancias para optimizar la aplicabilidad, permitiendo recoger datos cualitativos clave sobre la resiliencia económica de estos eventos y la adaptación pospandemia, manteniendo la exhaustividad del instrumento original, pero optimizando su aplicación al contexto español.

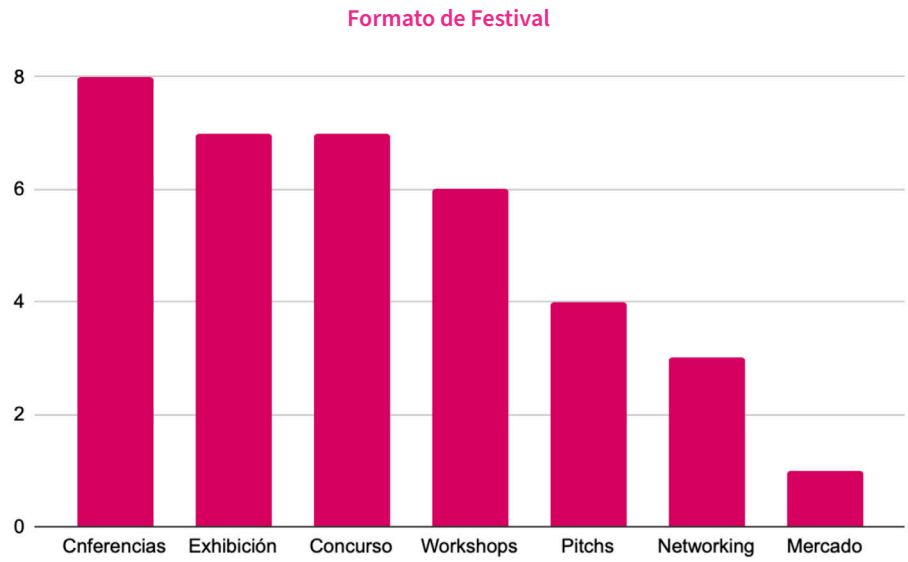
El análisis de datos y resultados principales se basó en encuestas implementadas online entre enero de 2020 y marzo de 2023, con una muestra final de ocho respuestas válidas (tasa de un 62 %) sobre los trece «festivales» activos que existen actualmente en España. La información recabada, tratada con confidencialidad y con fines didácticos, permite identificar factores cruciales para una gestión eficaz y determinar tendencias en el formato de estos eventos culturales de la animación española. Los festivales que realizaron las encuestas online fueron los siguientes:

LISTADO DE FESTIVALES PARTICIPANTES ENCUESTA TIPO C		
NonStop Barcelona Animació (Barcelona)	06/05/2020	16:28:17
Animalcoi (Alicante)	31/01/2021	18:10:20
Prime the Animation! New Talent International Festival (Valencia)	05/02/2021	13:00:38
Summit, Conferences and International Film Festival Animayo (Canarias)	25/02/2021	9:51:12
Cortoons Gandia Festival (Gandia)	25/02/2021	13:03:11
Weird Market (antes 3D Wire) (Segovia/Valencia)	28/02/2021	19:03:28
Animacción (A coruña)	16/04/2021	13:59:13
Animainzón (Zaragoza)	30/01/2023	18:28:57

Vamos a hacer un recorrido general por las secciones de la encuesta para extraer sus conclusiones más relevantes. Los resultados revelan patrones concretos en la operativa de los festivales de animación:

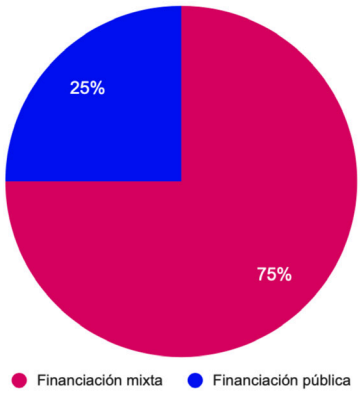
DATOS GENÉRICOS			
FESTIVAL	**INICIO**	**FECHAS**	**EDICIONES**
NonStopBarcelona	08/04/2009 - 2019	Fin Mayo	10 AÑOS
Animalcoi	27/03/2020	Noviembre	5 AÑOS
Prime the Animation!	27/10/2013	Octubre	13 AÑOS
Animayo	1/05/2006	Mayo	20 AÑOS
Cortoons	10/03/2004	Octubre	22 AÑOS
Weird Market	4/06/2009	Inicio Octubre	16 AÑOS
Animacción	1/12/2017	Diciembre	8 AÑOS
Animainzón	10/11/2003	Mediados Noviembre	22 AÑOS

El 60 % de los festivales que participaron en la encuesta hacen exhibiciones, concursos, workshops y masterclass, y solo un 3 % es únicamente mercado (Weird).



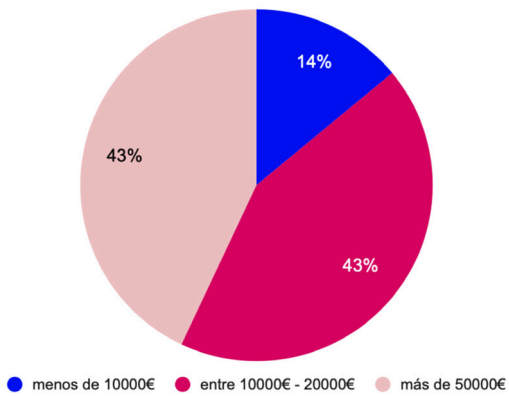
El modelo legal de negocio predominante en este tipo de eventos es la empresa privada con un 75 %. El 55 % de los festivales tienen fondos públicos con subvención directa. La financiación predominante es mixta (privada y pública) en un 75 % de los casos, con un 25 % sostenido fundamentalmente por fondos públicos.

Financiación



Intentando hacer una aproximación, se observa que de los fondos mixtos disponibles hay una parte pública que oscila entre un 35-45 %, privada entre 18-20 %, venta de entradas entre 5-10 % y procedentes de financiación propia el resto (aproximadamente un 30 %) dependiendo cada año de la resolución de las ayudas y confirmación de patrocinadores privados.

Presupuesto

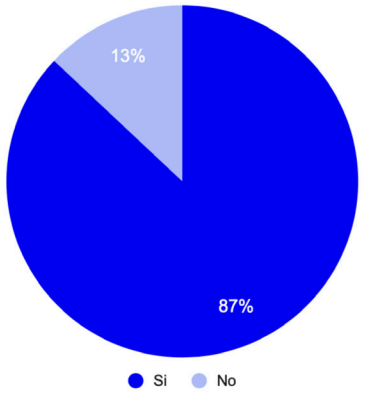


Un 55 % de los festivales recibe subvención directa, y un significativo 90 % reconoce la necesidad de buscar otras formas de financiación, aunque el 100 % no ha solicitado fondos de cooperación internacional. Esto subraya una gestión económica que combina apoyo institucional con estrategias de generación de ingresos propios, pero con una limitada exploración de fuentes internacionales.

Subcontratas

Respecto a los recursos humanos y la organización, la realidad operativa muestra que un 25 % de los festivales no tiene personal contratado durante todo el año, mientras que otro 25 % emplea entre una y dos personas, siendo menos representativos los festivales que cuentan con más personal. Durante el festival, un 66 % emplea entre una y cinco personas para la producción del festival, mientras que un 34 % entre seis y más de diez personas.

¿Trabajan voluntarios en el festival?

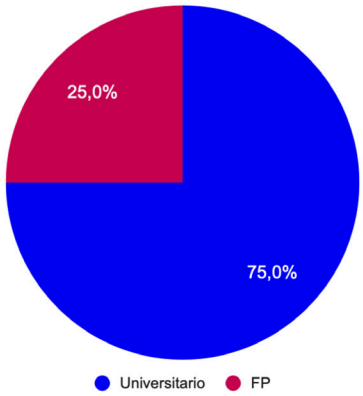


La figura del gestor cultural no existe en el 75 % de los casos, siendo la gestión cultural asumida por experiencia laboral más que por una formación específica. No obstante, el 75 % de los encuestados considera importante la formación en gestión cultural para la organización de los festivales. El 90 % de los festivales utilizan voluntarios,

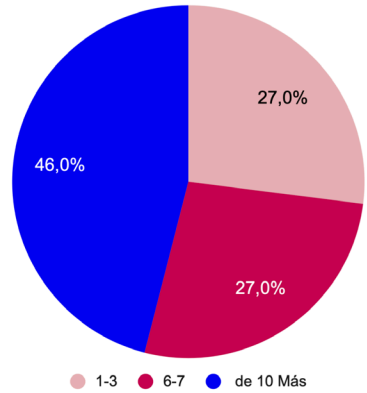
con una media de tres a cinco voluntarios en casi el 50 % de los casos. El 75 % recibe becarios de otras instituciones para cubrir puestos de apoyo durante el festival.

El 50 % de las tareas de becarios y voluntarios son de producción, coordinación y difusión.

Nivel estudios voluntariado

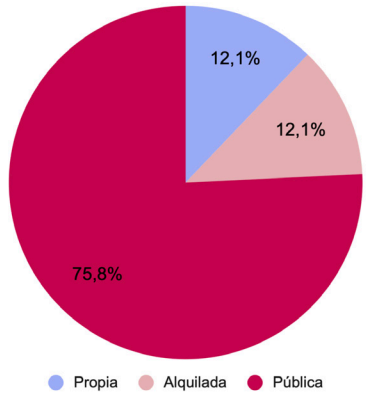


Voluntarios



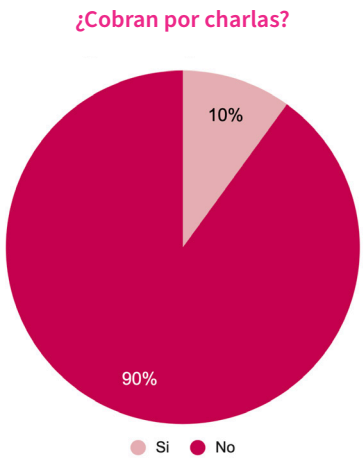
La dependencia del voluntariado es alta, para cubrir puestos de apoyo, principalmente en tareas de producción, coordinación y difusión. Esta estructura de personal flexible y dependiente de figuras no contractuales refleja una optimización de recursos, aunque también posibles deficiencias en la profesionalización.

¿Tipos de salas?



Los espacios preferidos para realizar el evento son teatros o auditorios de instituciones (67 %), aunque un 25 % de los festivales ya eran online o virtuales antes de la pandemia. La audiencia de estos festivales es un público fiel y ha aprendido de animación gracias al festival. En la mayoría de los casos, los asistentes habituales y fieles del festival tienen acceso prioritario o son informados antes que nadie sobre la disponibilidad de las entradas. Esto sugiere que el festival tiene una base de público muy consolidada y leal, que asiste de forma recurrente, y que tiene prioridad a la hora de ser informada de la venta de boletos, posiblemente a través de comunicaciones directas o canales específicos para ellos. Implica una conexión fuerte y un conocimiento mutuo entre el festival y sus asistentes más dedicados. Se implementan estrategias de precios como bonos para todo el festival, entradas sueltas, descuentos especiales, early bird, y entrada gratuita, a veces, para profesionales del sector. El 50 % de los festivales no cobra entrada.

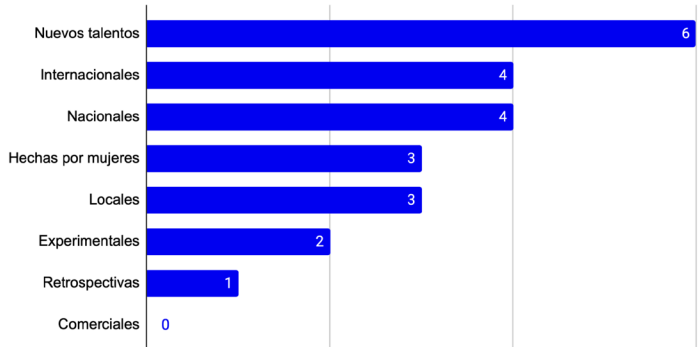
La periodicidad de todos los festivales es anual, aunque los premios varían pero incluyen categorías nacionales, internacionales, estudiantiles, y premios en especie o económicos (para postproducción, distribución o formación técnica).



Todos contemplan una sección oficial en competencia. En el ámbito de la programación, el 75 % de los festivales paga derechos de autor por las obras, y el 90 % asume los gastos de viajes y dietas de los invitados a las charlas, evidenciando un compromiso con la remuneración y el fomento del intercambio profesional.

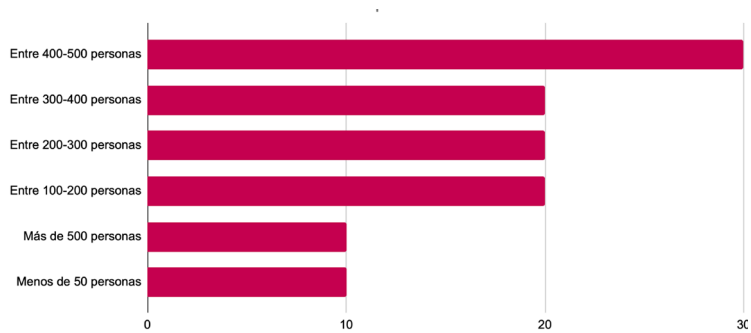
La gestión de calidad es percibida como «buena» por el 100 % de los encuestados, y la autonomía de la gestión del festival es total en casi todos los festivales, con la excepción de Animalcoi que está condicionado a otros criterios vinculados a las instituciones que les apoyan.

¿Producciones que se priorizan?



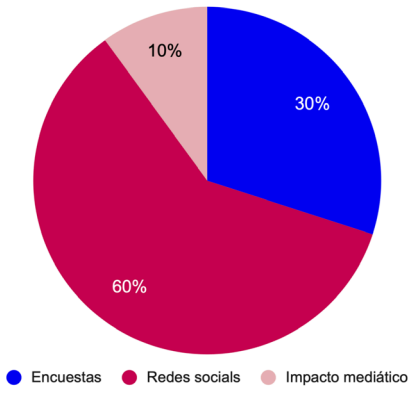
Para los estudios de audiencia, se utilizan estadísticas de visitas web, plataformas o Redes Sociales. Los efectos de la pandemia incluyeron la adaptación a formatos online y el uso de plataformas digitales (Festhome, webs, etc.). Algunos festivales retrasaron su estreno o realizaron ediciones completamente virtuales. Una estrategia novedosa es la difusión online y la incorporación de «la charla del público». Se anticipa que muchos festivales se transformarán en modelos mixtos: presencial y digital. Así mismo, se percibe que en España los festivales seguirán luchando por perdurar, a diferencia de lo que ocurre en Francia que no han podido continuar.

Media diaria de público

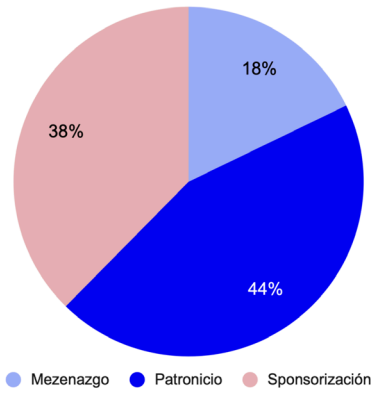


El diagnóstico compartido revela que la situación actual de los festivales de animación en España es «muy buena para los consolidados» pero «complicada para los nuevos» y a muchos se les considera «supervivientes». Un desafío recurrente es la falta de estabilidad financiera, con festivales que dependen de resoluciones de ayudas públicas, lo que en la mayoría de los casos les impide crecer y solo pueden mantenerse o desaparecen, como el caso de Nonstop Barcelona.

Herramientas de medición de impacto

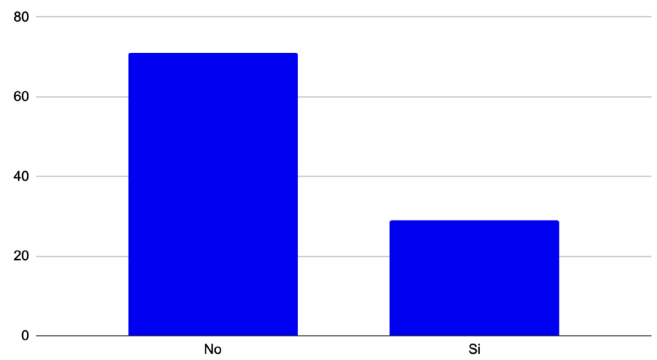


Formas de financiación



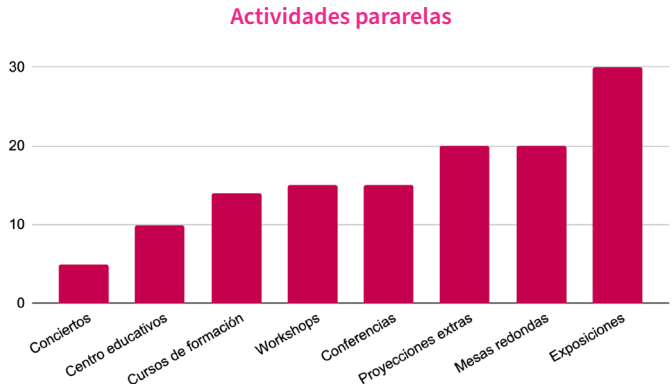
La financiación, el personal y el tiempo de gestión suelen ser carencias comunes, junto con la necesidad de un buen plan de comunicación que en muchos casos ni existe. La innovación y la creatividad son consideradas «fundamentales» por el 100 % de los directivos para la gestión de estos festivales. La adaptación y la búsqueda de nuevas estrategias de difusión online han sido cruciales para mantener la actividad y paliar los efectos de la pandemia. Sus efectos han sido significativos, pero impulsaron la

¿Es rentable un festival

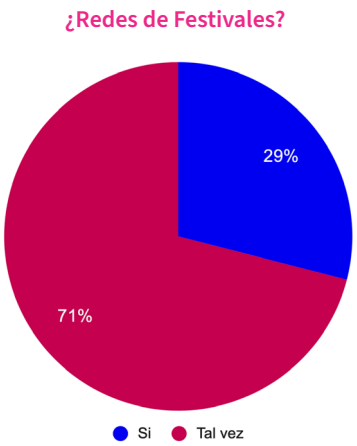


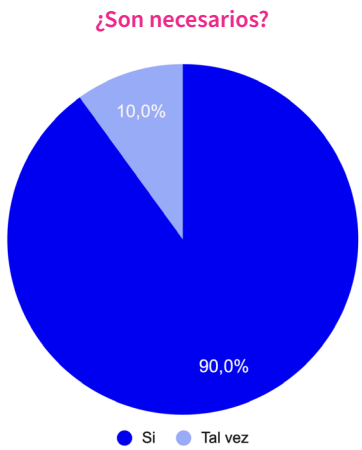
adopción de plataformas digitales y formatos online, que se acabaron considerando en muchos festivales. Lo que transformó el formato en modelos híbridos «presencial y digital».

En cuanto a las necesidades del sector para consolidarse como industria, se menciona la necesidad de mejoras en las condiciones laborales de los profesionales de la animación —sueldos, horarios, convenios—, en la visibilidad para las mujeres en el sector y en la carencia de perfiles. Se aboga por una mayor cooperación y una mejor valoración de la animación como disciplina.

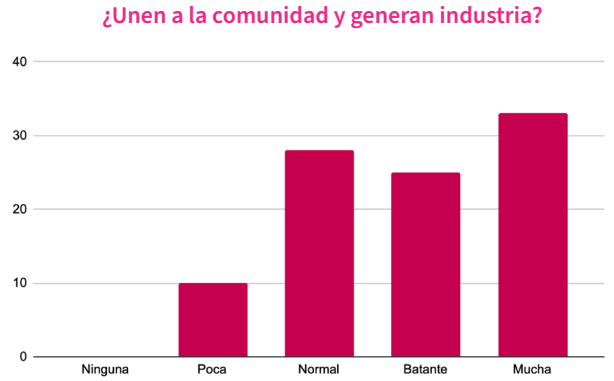


Finalmente, la disposición a realizar propuestas conjuntas con otros festivales es positiva, ya que algunos festivales ya han participado en redes internacionales o plataformas como FestiMapp en la Comunitat Valenciana. La existencia de estas plataformas y la apertura a la colaboración reflejan una conciencia sobre la importancia de generar sinergia para el fortalecimiento del sector de la animación española actual.





Los festivales de animación en España enfrentan retos estructurales que comprometen su sostenibilidad. Para asegurar su futuro, se requieren medidas urgentes como financiación estable plurianual, incentivos al mecenazgo privado, formación profesional en gestión cultural y una plataforma estatal que fomente alianzas estratégicas. Sin estos pilares, los festivales podrán resistir, pero no desarrollarse plenamente como agentes culturales ricos y maduros.



5.1.4. Propuesta de modelo estandarizado de encuesta para festivales de cine.

El modelo de encuesta propuesto[313] tiene como propósito fundamental definir la estructura operativa de los festivales de cine de animación mediante el análisis estandarizado de sus secciones clave –gestión legal, programación, recursos humanos y financiación–. Su diseño busca recopilar información relevante y actualizada que permita diagnosticar la eficiencia en la gestión administrativa, artística y económica de estos eventos, identificando patrones comunes y divergencias significativas.

Además, la encuesta actúa como herramienta de escucha sectorial para captar perspectivas directas de las organizaciones sobre cinco dimensiones críticas: sus visiones (objetivos estratégicos y direccionalidad), potencialidades (recursos infrautilizados o ventajas competitivas), desafíos (obstáculos estructurales o coyunturales), prioridades (acciones urgentes) y necesidades (brechas de recursos o capacitación). Esta aproximación garantiza que el diagnóstico refleje las voces de los gestores directos de los festivales con todos sus matices.

Toda la información y resultados, una vez procesados, permitirán fundamentar hallazgos y recomendaciones con evidencia concreta, contribuyendo así a un conocimiento riguroso y aplicable del sector.

313. Documento adjunto en [ANEXOS] https://forms.gle/ZDdUhDY7A4pRPqhK9

5.2.

LAS NARRATIVAS DE LOS AGENTES CLAVE DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA.

Este apartado profundiza en la dimensión humana del sector mediante técnicas cualitativas complementarias. Las entrevistas semiestructuradas han sido realizadas a veintidós agentes clave del sector de la animación que nos han revelado experiencias íntimas sobre los temas expuestos anteriormente. Sus testimonios ponen de manifiesto las narrativas que, en muchos casos, se comparten sobre el sector de la animación. Paralelamente, el cortometraje documental etnográfico de veinte minutos nos ofrece una mirada orgánica al ciclo de los festivales. La narrativa audiovisual nos da una visión de los procesos no cuantificables, como las tensiones en la toma de decisiones, la interacción emocional con los públicos o las proyecciones de futuro. Este material visual evidenciará paradojas clave, como la promoción de «programación inclusiva» frente a la ausencia de mujeres en jurados, aportando autenticidad a los datos estadísticos.

5.2.1. Entrevistas en profundidad a profesionales clave de la animación española.

Las entrevistas se diseñaron con un formato semiestructurado, combinando preguntas base con flexibilidad para adaptarse al perfil de cada entrevistado y según se fuera desarrollando. Esta aproximación permitió mantener coherencia temática mientras se profundizaba en experiencias específicas. Los participantes se categorizaron en tres grupos clave: directores de festivales (40 %), agentes y productores (20 %) y animadores independientes (40 %), ajustando el enfoque según su expertise sin perder

Fotografía 35: Fotografia realizada por Gisela González Fornet en el PTA!13 del 2025

Acceso al documental

https://www.youtube.com/watch?v=02RoLl4iiAw

el hilo conductor. Todas las sesiones se iniciaron de modo uniforme: solicitud de consentimiento para grabación y una pregunta introductoria sobre la trayectoria del entrevistado. Posteriormente, se organizaron bloques temáticos interconectados:

Bloque introductorio y más personal – se exploró la formación, experiencia laboral y percepciones críticas (la animación como patrimonio cultural inmaterial, su viabilidad económica en España, y la existencia real de una industria o no)–. El impacto de la pandemia –se analizaron cambios en la percepción del valor de la animación y sus tendencias emergentes–. Y finalmente se aborda las maneras de conseguir la consolidación sectorial. A lo largo de los bloques, surgieron ejes recurrentes transversales que nos van a permitir contrastar perspectivas posteriormente: la función social de los festivales –¿Son esenciales para visibilizar talento y generar comunidad?–; la precariedad estructural –fuga de talentos, asociación errónea con "arte infantil"–; la falta de reconocimiento como cine y los nuevos desafíos del sector –efectos de plataformas digitales de distribución y riesgos de desaparición por inestabilidad financiera–.

Esta estructura sistemática pero adaptable, generó datos comparables sin sacrificar

la riqueza de las narrativas individuales. La triangulación de voces (gestores, creadores, académicos) reveló tanto consensos como la necesidad urgente de profesionalización, como tensiones irreconciliables, por ejemplo, si los festivales sobreviven por o a pesar de las subvenciones públicas.

El rigor ético de las entrevistas está garantizado por su confidencialidad (consentimientos informados para el documental), transformando estas narrativas en herramientas de diagnóstico y acción. Más que complementar sus voces, devuelve al sector su voz colectiva para impulsar cambios reales.

Listado de entrevistas realizadas/ entrevistas online

NOMBRE	FECHA	ENTREVISTADOR	PAPEL	TIEMPO
		AGENTES DISTRIBUIDORES / PRODUCTORES DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA		
2016g	01_12_16	Guadalupe Areinsburg	Directora del departamento de adquisicio nes de cortometrajes de Movistar	60 min
2020h	29_02_20	Alfred Sesma	Distribuidor de Drac Màgic y director de Toon a Ville (Barcelona Animation Showcase)	90 min
2016i	01_12_16	Lourdes Villagómez	Productora de proyectos audiovisuales y animadora	60 min
2020j	03_03_20	Paco Rodríguez	Consultor y docente en Media Training Consulting Audiovisual y New Media. Exproductor ejecutivo de Filmax Animation	120 min
		DIRECTORAS/ES FESTIVALES DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA		
2015a	29_11_15	Pedro Medina	Exdirector del festival de animación internacional Animadrid (2005-2010)	90 min.
2015b	02_12_15	José Luís Farias	Director del actual Weird Market antiguo 3DWire, BTG Bridging the Gap Animation Lab y Next Lab. Exdirector Premios Quirino.	60 min.
2020c	29_02_20	Jordi Artígues	Historiador y primer director de Cinemàgic (muestra precursora del actual Animac)	90 min.
2020d	28_02_20	Juan Carlos Concha	Director del festival Nonstop BCN	90 min.
2018e	23_09_18	Carolina López	Directora del Animac de Lleida	50 min.
2021f	12_02_21	Sara Álvarez	Directora del Festival Prime the Animation! New Talent International Festival	120 min.
2021t	25_02_21	Alessandro D'Urso	Director del Festival Cortoons Gandia	Mail
2021u	02_04_21	Maria Navarro	Directora del Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación en Valencia 2000	Mail

NOMBRE	FECHA	ENTREVISTADOR	PAPEL	TIEMPO
2021w	02_03_21	Diana Cortés	Directora de Animalcoi	Mail
		ANIMADORES INDEPENDIENTES DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA		
2015k	28_11_15	Emilio Martí	Director, animador, arterapeuta, mediador e investigador independiente.	75 min.
2019l	12_05_19	María Trénor	Directora València de animación independiente	90 min.
2020m	29_02_20	Carla Pereira	Directora València de animación independiente	60 min.
2020n	29_02_20	César Linga	Director y animador independiente	60 min.
2020o	29_02_20	Sergio Lara	Animador independiente	45 min.
2021p	24_02_21	María Lorenzo	Catedrática, animadora y directora de animación independiente	Mail
2021q	25_02_21	Diana Acien	Directora y animadora independiente	Mail
2021r	25_02_21	Coke Rioboó	Director y animador independiente	Mail
2021s	25_02_21	Ignacio Meneu	Director y animador independiente	Mail

5.2.2. Análisis y conclusiones de las entrevistas.

Existe un consenso abrumador en ambos conjuntos de datos sobre la importancia fundamental de los festivales de animación. Se consideran esenciales para dar visibilidad a las obras animadas, especialmente a los cortometrajes, que de otro modo tendrían pocas vías de difusión. Son, en muchos casos, la «única forma de dar visibilidad al cortometraje y a muchas obras animadas» , especialmente las de autor o independientes, que rara vez tienen espacio en los circuitos comerciales. Permiten al público descubrir el gran mundo de la animación más allá de la animación infantil y comercial.

Además de la exhibición, los festivales son valorados como puntos de encuentro cruciales para la creación de una comunidad fuerte y para el networking entre profesionales, estudiantes y aficionados, facilitando el intercambio de conocimientos, la inspiración y la búsqueda de oportunidades laborales. son puntos de encuentro

esenciales para profesionales, estudiantes, y el público, facilitando el *networking* y la creación de redes. Este contacto es crucial para el intercambio de experiencias, el aprendizaje de nuevas técnicas y procesos, y para encontrar oportunidades laborales y de coproducción. Se les compara con una excelente escuela debido a su selección de calidad y charlas interesantes. También cumplen una función pedagógica fundamental, educando a las nuevas audiencias y poniendo en valor la historia del cine de animación, rescatando autores y realizando retrospectivas y publicaciones.

Muchas de las fuentes coinciden en que la sostenibilidad de los festivales de animación en España está estrechamente ligada a las subvenciones públicas y a la decisión política de turno, lo que los hace susceptibles a las crisis económicas y a los cambios de gobierno. La falta de una ley de mecenazgo adecuada y la percepción de la cultura como una prioridad menor en los presupuestos públicos son factores recurrentes que explican la desaparición de eventos consolidados. Por lo que la supervivencia de los festivales en España es muy frágil. La mayoría expresa su preocupación por su dependencia en gran medida de las subvenciones públicas, añadiendo que además, los presupuestos para cultura son a menudo los últimos en considerarse. La falta de voluntad política y los cambios de gobierno son la principal causa de la desaparición de muchos festivales, como Animadrid (2000-2011), que eran citas importantes para el sector. Existe la percepción de que los políticos no siempre entienden el valor cultural y económico de la animación.

Otro argumento compartido es que, a pesar del talento y la creciente producción, la animación española no está plenamente consolidada como industria, sufriendo de una inversión estatal insuficiente y la ausencia de marcos regulatorios laborales claros, como tarifas y convenios específicos. Esto lleva a la precariedad laboral, la emigración de talentos y una percepción social que a menudo subestima la animación, asociándola exclusivamente con el público infantil. Se enfatiza la necesidad de asociaciones de trabajadores fuertes para defender estos derechos.

Además, se señala que muchos festivales nacen de la pasión y la energía pero carecen de una estructura sólida y una visión de negocio a largo plazo, lo que lleva a su agotamiento en pocos años. La ausencia de premios económicos significativos y de redes de apoyo, también es una carencia detectada por los profesionales.

La precariedad laboral es una constante, con una falta de tarifas estandarizadas, convenios laborales claros, y una alta volatilidad del empleo (efecto “acordeón” en las productoras). Esto lleva a que muchos talentos españoles busquen oportunidades en el extranjero, en países como Francia y el Reino Unido, o América, donde la inversión y las estructuras industriales son más sólidas y se valoran más las condiciones laborales. Se necesita una decisión política para implementar los instrumentos financieros necesarios y crear una industria robusta. A nivel regional, Valencia, Cataluña, País Vasco, Madrid, Galicia, Canarias y Navarra son mencionados como lugares con mayor potencial o ya con un gran desarrollo para la animación española.

La animación española posee un talento extraordinario y es capaz de generar producciones de calidad impecable. Sin embargo, la industria es débil y no consolidada, principalmente debido a la insuficiente inversión estatal y apoyo institucional. Además, existe una “burbuja” en la formación, con muchos jóvenes recién graduados que no encuentran trabajo a pesar de la demanda en el sector, ya que esta se concentra en *seniors* con años de experiencia.

Al cruzar los datos observamos que hay una clara tendencia, acelerada por la pandemia de COVID-19, hacia la adopción de formatos híbridos y *online* para los festivales de animación. Sin embargo, se mantiene un fuerte énfasis en la insustituible importancia de la presencialidad, la interacción directa y el *networking* para la construcción de comunidad, el intercambio de experiencias y las conexiones exclusivas que solo un encuentro físico puede ofrecer. Los directores de festivales están explorando cómo estas nuevas modalidades pueden complementar, y no reemplazar, la experiencia física

Un desafío recurrente es el prejuicio de que la animación es exclusivamente para niños, y que se la considera un “arte menor” dentro de la propia academia y por parte de algunos críticos. Sin embargo, todos los entrevistados insisten en que la animación es cine, una técnica y un lenguaje con un recurso brutal y un poder alegórico y poético único, capaz de abordar cualquier tema, desde el más sencillo hasta el más escabroso, incluyendo narrativas complejas o documentales. A pesar de su calidad y potencial, la animación española a menudo no tiene el eco necesario en los medios, lo que contribuye a que siga siendo una gran desconocida para el público general.

A pesar de los desafíos, el futuro de la animación española se ve positivo y en crecimiento, hay una necesidad urgente de más inversión para evitar la fuga de talentos y una expectativa de mayor profesionalización del sector.

5.2.3. Decálogo de buenas prácticas para gestores culturales: claves de viabilidad para festivales de cine emergentes.

Tras una década de investigación-acción en el universo de los festivales de animación españoles (2015-2025), este estudio se ha desarrollado mediante un enfoque metodológico multidimensional que integra análisis empíricos y experiencia aplicada.

Como resultado de ello, se ha generado un modelo integral donde las dimensiones legal, artística y comunitaria dejan de abordarse como elementos aislados para conformar un sistema interconectado. Este enfoque holístico propone un circuito sostenible para festivales, fundamentado en la necesidad de retroalimentación entre academia, creación y gestión. Todo ello validado por la evidencia práctica recogida durante diez años de observación participante y análisis contextualizado del sector.

La recolección de datos incluyó encuestas a gestores culturales y estudiantes del Máster en Animación de la UPV, mapeo de redes internacionales de festivales, y la participación activa en asociaciones sectoriales clave como la asociación de Mujeres de la Industria de la Animación (MIA) y la Society for Animation Studies (SAS). Esta inmersión práctica se complementa con la experiencia profesional directa en el ciclo completo de producción audiovisual —desde la creación de un cortometraje hasta su distribución en festivales—, la coordinación de invitados internacionales, y la documentación de cierres de festivales a lo largo de los años.

El análisis estructural de los festivales de cine de animación en España revela una paradoja fundacional. Si bien, como se desprende de los testimonios y el rastreo histórico, su origen se encuentra en el tejido asociativo de los cineclubs, la realidad contemporánea dista mucho de ese modelo. Los datos cuantificados demuestran que, al contrario que en el ámbito internacional (Capítulo 2, p.146) —donde las asociaciones suponen aproximadamente el 50 % de las entidades organizadoras—, en España este formato apenas alcanza el 25 % (Capítulo 3, p.223). La supervivencia de los certámenes españoles depende mayoritariamente de financiación pública, un 35 % de los festivales analizados se sustentan directamente por los ayuntamientos de los terri-

torios donde nacen. Esta dependencia estructural señala una vulnerabilidad crónica profunda.

En este contexto de fragilidad de los modelos de gestión asociativos y de una cierta homogeneización, en 2018 emergió un hito sintomático y disruptivo que consideramos muy relevante: el Salón de los Rechazados del Cine de Animación. Fue una iniciativa colectiva y autogestionada que surgió en 2018, inspirado en el espíritu del Salon des Refusés parisino del siglo XIX, este acto nació como un acto de reivindicación frente a los circuitos establecidos, concretamente como respuesta crítica a la exclusión sistemática de obras de animación de calidad de las nominaciones de los Premios Goya. Este movimiento nació a partir de un debate espontáneo en redes sociales, impulsado inicialmente por la catedrática Sara Álvarez y amplificado por la artista Lourdes Villagómez, que evidenció el malestar de todo el sector ante unos criterios de selección percibidos como muy conservadores y una desconexión total de la Academia de Cine Española con la realidad del sector. El primer evento, se celebró en Madrid el 2 de febrero del 2018, superó todas las expectativas de asistencia y confirmó la necesidad de espacios alternativos para reunirse y hablar del sector. Su objetivo fue visibilizar cortometrajes de reconocida trayectoria internacional excluidos de los Goya —como, por ejemplo, The Neverending Wall (2015) de Silvia Carpizo o Impromptu (2017) de María Lorenzo—, y generó un espacio de diálogo constructivo sobre problemáticas estructurales del sector, también, promovió la unión profesional.

En particular, el 2018 fue un periodo de consolidación y contradicciones para la animación española. Por un lado, se celebraron éxitos comerciales e internacionales como Tadeo Jones 2. El secreto del Rey Midas (2017) dominó la gala, siendo la Mejor Película de Animación de ese año y, además, España fue país invitado de honor en el Cartoon Movie de Burdeos, donde proyectos como Un día más con vida (2018) y Unicorn Wars (2022) destacaron por su dinamismo en el tejido productivo de la animación internacional.

Por otro lado, se publicó Libro Blanco de la Industria de la Animación y de los efectos visuales (2018) sobre el sector, desde la Federación de Animación DIBOOS. Y en paralelo, nacieron los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana a la par que el Foro de Coproducción que dura hasta la actualidad.

Por todo ello, podemos sugerir que el 2018 fue un año bisagra dónde el germen del Salón de los Rechazados materializó, lo que fue una profunda reflexión interna sobre los criterios de calidad y la necesidad de fortalecer las redes comunitarias del sector industrial de la animación española, sentando las bases de movimientos asociativos posteriores como MIA (Mujeres en la Industria de la Animación).

En este contexto de autoorganización ciudadana y asociativa que responden a fallos estructurales del sistema, nace el decálogo que os vamos a presentar. La creación del decálogo se basa en la necesidad de tener una herramienta de acción directa surgida del diagnóstico compartido y la necesidad de transformación profunda del sector con estrategias concretas.

Este decálogo, sistematiza evidencias empíricas obtenidas mediante la triple condición de investigadora como coordinadora (Prime The Animation!), participante activa del hito del Salón de los Rechazados, productora de animación y observadora participante en circuitos internacionales. Además, aunque aparentemente el sector proyecta un horizonte de crecimiento positivo —como señalan las narrativas de los agentes clave y los datos del sector actuales—, persisten algunas amenazas estructurales que siguen inertes. Nos referimos a la fuga de talentos, la insuficiente inversión crónica en este tipo de eventos, la precarización laboral constante y los modelos de gestión poco sostenibles en el tiempo. Por todo eso, las siguientes directrices, validadas por la metodología anterior (entrevistas, encuestas, análisis documental y experiencia aplicada), establecen parámetros operativos para la viabilidad de proyectos emergentes.

Este decálogo pretende cristalizar la investigación-acción para guiar a futuros promotores de festivales de animación en España. Partiendo de un análisis del ecosistema de festivales de animación en España, este decálogo propone un marco estructural para la gestión sostenible. Su objetivo principal es trascender lo puramente asistencial o celebratorio y establecer las bases para que estos eventos se consoliden como agentes culturales resilientes, con impacto artístico, social y económico perdurable. Estas directrices están diseñadas para ser adaptadas por gestores culturales, programadores e instituciones a nivel internacional.

Decálogo para la Sostenibilidad Integral de Festivales de Cine de Animación en España

1. Diversificación financiera y autonomía artística.

Establecer un modelo de financiación mixto con autonomía artística.

Se recomienda una estructura basada en convenios público-privados, patrocinios empresariales especializados privados (30 %), micro-mecenazgo (20%) ciudadano y la generación de ingresos propios (10 %) desde merchandising, accesos premium o servicios de consultoría. El objetivo es que la financiación pública no supere el 40% del presupuesto total, incrementando así la resiliencia financiera del festival en más de un 70% y blindando su visión artística.

2. Profesionalización de los equipos y gobernanzas estructuradas.

Creación de una estructura organizativa con un organigrama definido y equipos profesionales.

Implementar una arquitectura organizativa clara y profesionalizada, con organigramas definidos que delimiten competencias y responsabilidades. Es imperativa la contratación de personal cualificado y la implementación de programas de formación continua y certificada para el equipo —incluido el voluntariado— en áreas críticas como herramientas digitales, nuevas tecnologías, legislación cultural vigente, gestión de la sostenibilidad y curaduría especializada.

3. Paridad de Género efectiva e inclusión.

Trabajar en pro de la igualdad efectiva y real.

Transcender la mera retórica de la igualdad mediante la implementación de políticas activas que garanticen una representación equitativa. Se debe asegurar que, como

mínimo, el 50% de los jurados, invitados internacionales y obras seleccionadas en las secciones competitivas estén representados por mujeres y colectivos infrarrepresentados, fomentando una cartografía diversa del talento en la animación.

4. Programación internacional del modelo híbrido con propósito «Glocal».

Generar protocolos de streaming accesibles para todos los públicos con actividades paralelas presenciales.

Diseñar una estrategia de programación híbrida (presencial/virtual) que articule lo local con lo global. Esto implica generar protocolos de streaming accesibles y crear archivos digitales permanentes, combinando una curaduría con contenidos locales (40-60 %) con una selección internacional de excelencia. El modelo debe integrar espacios de networking, encuentros one-to-one y actividades formativas, proyecciones para la diversidad e audiencias (niños, mayores, LGTBQ+, etc) priorizando las coproducciones y asegurando un alcance global sin perder la autenticidad del contexto local.

5. Fomento del talento emergente y pedagogía de alfabetización audiovisual.

El futuro de los festivales pasa por apoyar a las futuras generaciones y educar a las audiéncias.

Consolidar el festival como plataforma de lanzamiento y formación para las nuevas generaciones de animadores. Esto se materializa mediante la creación de secciones competitivas específicas, laboratorios de desarrollo de proyectos (pitching), becas de residencia y programas de mentoría con profesionales consagrados. El futuro y la relevancia del festival dependen de su capacidad para nutrir y ser relevante para el ecosistema creativo del mañana.

6. Transparencia pública y evaluación de la medición de impacto.

Crear sistemas abiertos de medición de impacto cultural aplicables a todos los festivales.

Desarrollar e implementar un sistema abierto de métricas de impacto cultural que trascienda los datos de audiencia. Publicar anualmente informes con datos que debe incluir indicadores cuantitativos (asistencia, tipo de públicos, cantidad de obras recibidas, huella ecológica y nacionalidad) y cualitativos (innovación artística, diversidades, satisfacción del público), validados mediante encuestas estandarizadas y, preferiblemente, auditados por observatorios culturales independientes.

7. Alianzas estratégicas glocales para formar comunidades activas

Desarrollar convenios educativos permanentes con escuelas, instituciones, empresas y festivales internacionales.

Establecer redes de colaboración estables y permanentes con instituciones educativas (escuelas, universidades), festivales homólogos internacionales y tejido asociativo local. Estas alianzas, que deben trascender la duración del evento, permiten compartir recursos, reducir costes estructurales, ampliar audiencias y crear una comunidad activa y comprometida en torno al festival. Implementar redes de voluntariado capacitado y laboratorios creativos.

8. Sostenibilidad medioambiental y compensación ecológica

Implementar protocolos de sostenibilidad en los festivales.

Integrar protocolos de sostenibilidad ambiental en la planificaciones operativas del festival. Esto incluye la selección de sedes con certificación energética, la implementación de sistemas de gestión de residuos, la promoción del transporte sostenible y la compensación de la huella de carbono generada por los viajes de invitados e invitadas internacionales.

9. Vinculación comunitaria y democratización de accesos.

Establecer estructuras colaborativas de programas educativos en colegios, espacios culturales y universidades

Crear sinergias interinstitucionales con asociaciones o las ONG. Colaborar con espacios alternativos (centros culturales, asociaciones, etc.) para democratizar el acceso a la cultura y en concreto a la animación.

Forjar una relación simbiótica con el territorio a través de estructuras colaborativas estables. La creación de programas educativos en colegios y centros culturales, y la colaboración con espacios alternativos, fundaciones y ONGs, que permitan democratizar el acceso al audiovisual de calidad alternativo y artísticos. Que posicione a los festivales como un agente cultural clave y no como un eventos elitistas o efímeros.

10. Plan de continuidad y legado cultural documentado sistematizado.

Diseñar un protocolo de crisis y un repositorio adecuado para poder afrontar desavenencias.

Garantizar la perdurabilidad del festival más allá de su celebración anual mediante un plan de continuidad que incluya un protocolo de crisis y un presupuesto de contingencia (entre el 10% y 15%). Paralelamente, es crucial crear un repositorio físico y digital accesible que archive palmarés, catálogos, obras ganadoras y documentación crítica, preservando así el patrimonio inmaterial generado y asegurando su legado en caso de desaparición.

Este decálogo pretende trascender el catálogo de recomendaciones al articular un cambio de paradigma en la gestión cultural: los festivales no deben concebirse como eventos aislados, sino como nodos dinamizadores de ecosistemas creativos. La inversión pública-privada llegará cuando se demuestre —mediante datos rigurosos y prácticas ejemplares— que la animación es un lenguaje artístico-audiovisual mayor, con capacidad de incidencia social, económica y educativa. Este decálogo no es una lista abstracta, sino un marco de acción validado por la experiencia práctica en el sector. Su aplicación requerirá de su adaptación contextual, pero su núcleo prioriza la viabilidad sobre la supervivencia, transformando los festivales en agentes activos del cambio cultural con impacto medible en la industria cinematográfica.

"Este decálogo no es una lista abstracta, sino un marco de acción validado por la experiencia práctica en el sector"

5.3.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES CAPÍTULO 5

comparadas de la triangulación metodológica

La dispersión de los festivales de cine de animación hace complejo el trabajo de localización de los textos académicos escritos o publicados que estén relacionados. Además, como hemos comentado anteriormente, los ejemplos eran escasos, lo que ha hecho inevitable tener que contactar directamente con las fuentes primarias de esos festivales. También, después de comprobar la hibridación repetitiva de los eventos animados tuvimos la necesidad de realizar una clasificación adecuada a las definiciones de tipologías de eventos.

La validez ecológica del diseño propuesto se sustenta en la adaptación de los marcos teóricos de De Valck et al. (2007) y Jurado (2021) al ecosistema español, no obstante, se reconocen limitaciones como: un sesgo de accesibilidad en las fuentes (solo el 60 % de festivales compartió datos financieros completos) y la concentración temporal de la muestra (2018-2023). Para futuras investigaciones podrían ampliar el modelo de encuesta propuesto a estudios comparativos transnacionales.

La propuesta que nos hace Jurado en “El método del triple análisis aplicado a la investigación de los certámenes cinematográficos” (2021) se ha aplicado para buscar

los festivales concretos en las plataformas de distribución, sus webs y su posteriores artículos en buscadores. Podemos decir que, inconscientemente seguimos su metodología para los festivales internacionales. Pero, sobre todo, para los festivales españoles, aunque muchos de ellos los conocíamos, han sido más complejos de encontrar, ya que en internet ya no existen mucho repositorios de los pioneros (Ejemplo: AnimaTeruel o Animadrid).

Los hemos estudiado desde esa triple metodología aplicada, también desde los tipos de encuestas donde hemos analizado los resultados de tres tipos de agentes que interactúan en los festivales (estudiantes, público en general y directores de festivales de animación) creando así una propuesta de modelo de encuesta, y a través de las entrevistas, la creación de un documental etnográfico. Alejándonos así de los métodos tradicionales del estudio de caso, pero si con una observación-acción participante correspondiente y eficaz. Cruzando para acabar, todos estos datos para determinar las conclusiones a través de un decálogo general para la gestión sostenible de festivales de cine de animación en España.

Este enfoque integral nos ha permitido captar, no solo los aspectos medibles de su actividad, sino también aquellas dimensiones intangibles que resultan igualmente determinantes para entender la compleja realidad de los festivales de animación en España. Los hallazgos que hemos presentado pretenden servir como base para futuras estrategias que fortalezcan este ecosistema cultural en un contexto marcado por la transformación digital y las nuevas dinámicas del mercado audiovisual. Así mismo, buscamos motivar una mayor integración entre las instituciones y organismos que trabajan en el sector animado para conseguir estrechar las relaciones de colaboración entre ellos. En concreto, utilizaremos la información recibida para detectar los factores imprescindibles para una buena gestión de este formato cultural.

Este cruce de miradas no sólo cartografía el estado actual de la gestión cultural de los festivales de animación en España, sino que además identifica patrones recurrentes y ocultos, como la generación de redes informales de colaboración que sostienen el sector o ha posibilitado la identificación de áreas críticas de resistencia creativa frente a recortes donde se pueden hacer intervenciones focalizadas para fortalecer la sostenibilidad del sector audiovisual español animado.

CONCLUSIONES

A través del estudio de los festivales de cine de animación en España desde sus orígenes hasta la actualidad, este trabajo enmarca su análisis dentro de un contexto internacional más global, a través de los modelos de clasificación institucionalizados existentes (asociaciones legitimadoras, premios, políticas culturales y ayudas institucionales) y los pone en relevancia como proyectos culturales como fundamentales del patrimonio cultural audiovisual español. Este enfoque integral nos ha permitido ofrecer una radiografía detallada del ecosistema de festivales de animación en España, mostrando tanto su riqueza creativa como sus dificultades estructurales, marcadas por desafíos como la falta de financiación, la competencia global y los cambios políticos, que que explica el contexto incierto al que se enfrentan.

La investigación propone dos objetivos fundamentales orientados a una doble dirección: contribuir al conocimiento de los festivales de animación en España que ha sido precariamente estudiado y aportar herramientas analíticas y prácticas para su análisis, diagnóstico y sostenibilidad.

De este modo, el itinerario investigador —traza un arco coherente desde el análisis conceptual del término festival (como concepto «inestable» e híbrido de un proceso cultural activo profundamente conectado con lo social y lo político), hasta la triangulación metodológica de los resultados— confirmando el cumplimiento integral de los objetivos iniciales, arrojando luz sistemática sobre un campo de estudio tradicionalmente periférico y subversivo, a la vez que propone instrumentos concretos para su fortalecimiento teórico y práctico.

Los resultados obtenidos revelan su complejidad de estudio, mostrando tanto su riqueza creativa pero constando con la trascendencia de su función exhibitoria, para finalmente constituirse como nodos esenciales donde convergen la creación artística, la formación profesional y la construcción de comunidad. Pese a estos desafíos, el estudio identifica oportunidades para consolidar estos eventos como espacios perdurables, capaces de innovar, atraer nuevas audiencias y ampliar su impacto cultural en todo el mundo.

Los hallazgos presentados, desde su gestión cultural e idiosincrasia particular, no solo amplían el conocimiento sobre este sector, lo que nos permite comprender mejor

su funcionamientos, sino que, identifica las estrategias necesarias para garantizar su sostenibilidad y relevancia futura. Confirmando así que, los festivales de animación constituyen elementos clave del patrimonio cultural y creativo de España y necesitan ser más valorados por parte de la comunidad científica, pero sobre todo, política.

Nuestra contribución en el ámbito historiográfico y académico, ha sido a través de una cartografía exhaustiva que traza, por primera vez de manera sistemática, la evolución de estos festivales. Esta contribución, se articula en un recorrido diacrónico que parte de los referentes internacionales, estableciendo una cronología detallada de los certámenes españoles en base a ello. Este mapeo culmina con la elaboración de una taxonomía original e inédita en el campo, que permite visualizar y categorizar la totalidad de estos «eventos» relacionados con la animación en España, superando la ambigüedad terminológica existente, y ofreciendo un marco analítico sólido para su estudio más profundo y exhaustivo a partir de ahora.

Metodológicamente, la vertiente práctica y aplicada de la investigación se ve reforzada por el desarrollo de un conjunto de herramientas de gran valor para el sector por su formato replicables de gran valor aplicado: un cuestionario de autoanálisis para que los festivales diagnostiquen sus carencias estructurales, un decálogo de buenas prácticas que sintetiza las claves para su resiliencia y un cortometraje documental que captura el conocimiento experto de los principales agentes. Estas herramientas, aunque surgidas para los eventos de animación —caracterizado por su posición periférica, tiempos de producción dilatados y su fuerte componente autoral y artístico—, están diseñadas para ser adaptadas al sector de los festivales en general.

El análisis cruzado de encuestas y entrevistas, nos revela el consenso unánime sobre el papel de los festivales como infraestructuras culturales críticas e insustituibles que cumplen funciones esenciales: plataformas de exhibición para obras autorales, mecanismos de legitimación simbólica y laboratorios de innovación que actúan como espacios de creación de comunidad para una profesión precaria y atomizada. La pandemia aceleró su evolución hacia formatos híbridos, pero la experiencia presencial —con su dimensión ritual y capacidad para generar encuentros orgánicos— permanece como núcleo esencial de su naturaleza.

El mapeo exhaustivo realizado revela un panorama caracterizado por una tensión constitutiva entre vitalidad y vulnerabilidad. Se identifican doce festivales especializados activos cuya diversidad tipológica evidencia un ecosistema en evolución, pero también dieciséis festivales desaparecidos que arrojan una tasa de mortalidad del 57%, radicalmente superior al 15% registrado en el ámbito internacional. Esta disparidad de 40 puntos porcentuales es sintomática de debilidades estructurales específicas del contexto español.

La interpretación de los datos desvela problemáticas estructurales de gran calado. La dependencia financiera es crítica: el 78% de los festivales españoles dependen de subvenciones públicas frente al 45% internacional, lo que los hace rehenes de la volatilidad política y limita su autonomía. Esta dependencia genera una doble problemática: condiciona su autonomía y reproduce dinámicas de centralización geográfica del prestigio.

Persiste además una paradoja elocuente: mientras un 73% de los festivales generalistas programan animación, demostrando su visibilidad, solo tres festivales especializados están acreditados para los Premios Goya (1,5% del total). Esta brecha, entre presencia y legitimación, evidencia jerarquías culturales que subordinan la animación a un estatus de “género menor” dentro del sistema cinematográfico hegemónico.

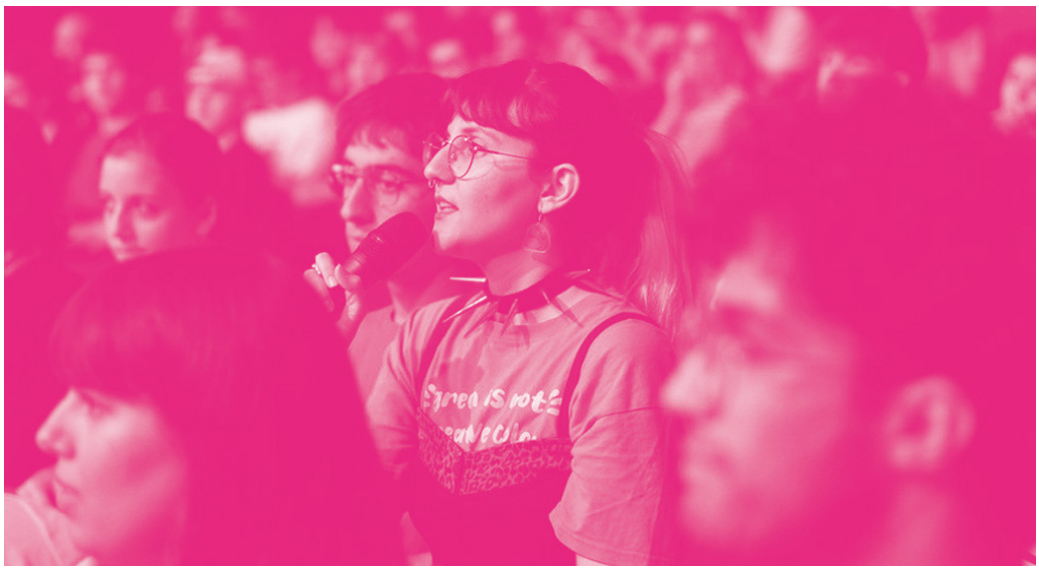
El futuro de los festivales de animación en España requiere abordar urgentemente tres ejes fundamentales: crear un sistema unificado de medición de impacto, generar modelos de gestión autosostenibles, desarrollar plataformas estables para el intercambio de conocimientos entre profesionales e implementar modelos innovadores de financiación colaborativa. Es crucial diseñar políticas culturales que establezcan alianzas público-privadas y mecanismos de mecenazgo que garanticen su viabilidad a largo plazo. La creación de plataformas colaborativas, como redes de festivales, asociaciones o federaciones, podría mitigar las actuales asimetrías en el acceso a los medios de producción y distribución, tanto de los festivales como de la obra animada nacional.

Como líneas futuras de investigación, este trabajo plantea caminos fructíferos como: estudios de caso pormenorizados de cada uno de los festivales, actuales y pasados

(ya que no existen fuente bibliográficas, a excepción de algunos catálogos dependiendo del caso), la creación de un largometraje documental extendido como repositorio histórico visual, análisis comparativos con otros modelos de otros países (como Latinoamérica, Francia, Estados Unidos o Europa del este) y el análisis de redes colaborativas, exploración de audiencias y modelos asociativos de participación comunitaria existentes en el resto del planeta.

En definitiva, esta tesis demuestra que los festivales de animación son mucho más que eventos de exhibición: son plataformas multifuncionales de mediación cultural y la formación de públicos; son proyectos culturales críticos que articulan de manera compleja el arte, facilitando redes de colaboración; son mecanismos de consagración; y son espacios diálogos interculturales entre la industria, la academia y la comunidad animada. Los festivales, aporta legitimidad simbólica a la animación, consagrando así obras bajo criterios artísticos y no exclusivamente mercantiles.

Su consolidación pasa inevitablemente por un reconocimiento institucional de su doble valor —cultural e industrial— y por la implementación de políticas públicas inteligentes que fomenten su autonomía, estabilidad y sostenibilidad de estos espacios a largo plazo. Solo así, podrán constituirse como actores insustituibles y motores esenciales para asegurar la diversidad y la innovación presente y futura de la animación cinematográfica española contemporánea.



BI-BLIO-GRA-FIA

ADORNO, T. (2007) La dialéctica de la ilustración. Madrid: Akal, 286 pp. [978-84-460-1677-9]

AGUILAR, G. (2010) Otros mundos: un ensayo sobre el nuevo cine argentino. 2ª ed. Buenos Aires: Santiago Arcos editor, 240 pp. [ISBN 978-987-1240-52-4].

AMIDI, A. (s.f.) Kosovo's Anibar is an animation festival unlike any other. Cartoon Brew. Disponible en: https://www.cartoonbrew.com/festivals/kosovos-anibar-animation-festival-unlike-152850.html (Consultado: 14 diciembre 2024).

ANAND, N. & WATSON, M.R. (2004) Tournament Rituals in the Evolution of Fields: The Case of the Grammy Awards. Academy of Management Journal, 47(1), pp. 59-80.

ARIÑO, A. (1997) Sociología de la cultura. La constitución simbólica de la sociedad. Barcelona: Editorial Ariel, 316 pp. [ISBN 84-344-7469-9] Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=159496

ASIFA (2011) ASIFA 50th Anniversary Book. ASIFA International, 256 pp. [978-89-89488-21-7 03600] Disponible en: https://asifa.net/asifa-50th-anniversary-book/ (Consultado: 18 diciembre 2023).

ÁLVAREZ, S. (2002) La Animación: un espacio para el arte. La pintura animada en la última década del siglo XX. Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València, 450 pp.

ÁLVAREZ, S. (2011) Máster en Animación de la UPV. La primera edición de un Máster con historia. Con A de Animación, nº1, pp. 87-89. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2011.859

ÁLVAREZ SARRAT, S. (2013) Jan Svankmajer: la otra escena. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. [ISBN 978-84-8363-839-2].

ÁLVAREZ, S. (2015) Entrevista a Gerben Schermer, director del Holland Animation Film Festival. Con A de Animación, nº5, pp. 45-53. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2015.3543

ÁLVAREZ, S., HERRÁIZ, B. y NAVARRO, A. (2016) La animación española en el escaparate internacional. Crónicas desde Stuttgart y Annecy. Con A de Animación, n6, pp. 68-77. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2016.4791

ÁLVAREZ, S. (2017) Cuatro ediciones de Prime the Animation! . Con A de Animación, nº7, pp. 90-101. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2017.7296

ÁLVAREZ, S., CUENCA, N., GARCÍA, S., JUNGUITU, M. & VICARIO, B. (2024) Informe MIA 2022. MIA - Mujeres en la Industria de la Animación, 95 pp. Disponible en: https://burjcdigital.urjc.es/items/3e11118f-563d-4fab-8b16-64bab6ad82db

BENAVENT, R. (2018) Los cambios de rol en los festivales de cine de animación. Crónica desde Animafest-Zagreb. Con A de Animación, nº8, pp. 84-92. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2018.9648

BENDAZZI, G. (2016) Animation: A World History. Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets. Boca Raton: CRC Press, 406 pp. [ISBN 978-1-138-85481-9]

BENGHOZI, P.J. & NÉNERT, C. (1995) Création de valeur artistique ou économique : du Festival International du film de Cannes au marché du film. Recherche et Applications en Marketing, 10(4), pp. 65-76. https://doi.org/10.1177/0767370195010004

BUSTO, A.J. (2014) Prime the animation! La experiencia de una singular unión entre escuelas. Con A de Animación, nº 4, pp. 78-89. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2014.2156

CARNERO, G. (2011). Apuntes sobre el panorama de los festivales de cine en Canarias". El cine en Canarias. Una revisión crítica. Las Palmas de Gran Canaria: Filmoteca Canaria, T&B Editores y Festival Internacional de Cine de Las Palmas, pp. 107-113. [ISBN 9788492626878]

CARREÑO, T. (2014) La gestión de festivales en tiempos de crisis: análisis de las estrategias financieras y laborales e impacto de la recesión económica. Tesis doctoral, 520 pp. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=88475

CARREÑO, T. (2015) Festivales en España. Estrategias generales de gestión. Revista Intersección, 12, pp. 1-18. Disponible en: https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/int/article/view/784

CHOLODENKO, A. (2007) Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation. En CHOLODENKO, A. (ed.) The Illusion of Life 2: More Essays on

Animation. Sydney: Power Publications, pp. 13-95. Illusion of Life II https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10.

CHOLODENKO, A. (2014) Animation—Film and Media Studies' 'Blind Spot. Animating Film Theory. Society for Animation Studies Newsletter, vol. 20, no. 1.

CHOLODENKO, A. (2020) El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación. Con A de Animación, nº 10, pp. 10-23. https://doi.org/10.4995/caa.2020.13271

COLOMBO, A. & ROSELLÓ, D. (Coords) (2008) Gestión cultural: Estudios de caso. Barcelona: Ariel, 328 pp. [ISBN 978-84-344-2226-1]

CUETO, R. (ed.) (2013) Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación. Donostia-San Sebastián: Donostia Zinemaldia-Festival de San Sebastián, 296 pp. [ISBN 978-84-88452-72-6]

DE LA ROSA, E. (1993) Breve historia del cine de animación en España. Teruel: AnimaTeruel, 180 pp. [ISBN 84-604-8262-6]

DE LA ROSA, E. (2006) Nuevo cine de animación en el estado español 2000-2006. En RODRÍGUEZ, H. (coord.) Miradas para un nuevo milenio. Fragmentos para una historia futura del cine español. Madrid: Festival de cine de Alcalá de Henares, pp. 159-168. [ISBN 978-8487153877]

DELACOUR, H. & LECA, B. (2007) The Role of Festivals in the Emergence of a Field: The Case of the Avignon Festival.

DE LEÓN YONG, T. (2015) ¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla?. Con A de Animación, nº 5, pp. 54-65. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2015.3550

DE VALCK, M. de (2007) Film Festivals: From European Geopolitics to Global Cinephilia. Amsterdam: Amsterdam University Press, 280 pp. [ISBN 978-90-5356-192-8]

DE VALCK, M. de, KREDELL, B. & LOIST, S. (2016) Film Festivals: History, Theory, Method, Practice. London: Routledge, 398 pp. [ISBN 9780415712477]

DE VALCK, M. (2020). Vulnerabilities and Resiliency in the Festival Ecosystem: Notes on Approaching Film Festivals in Pandemic Times. Pandemic Media, 126-134. https://www.researchgate.net/publication/357622506

DEVESA, M., HERRERO, L. & SANZ, J. (2012) Análisis económico de la demanda de un festival cultural. Estudios de Economía Aplicada, 58, pp. 145-168. DOI: 10.25115/eea.v27i1.4853

DIBOOS (2022) Informe sobre la capacitación en animación y VFX en España. Madrid: DIBOOS, 168 pp. Disponible en: https://spainaudiovisualhub.digital.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/Informe_Diboos_AAFF_OK.pdf

DIBOOS (2024) Libro Blanco de la Industria de la Animación y efectos visuales. Madrid: DIBOOS, 180 pp. Disponible en: https://spainaudiovisualhub.-mineco .gob.es/LibroBlanco2025.pdf

EGEDA Panorama Audiovisual Iberoamericano. Madrid: Who is Who, 50 pp. https://www.egeda.com/documentos/PanoramaAudiovisualIberoamerica-no2022/Panorama%20Audiovisual%20Iberoamericano%202022.pdf

ENCINAS, A. Blog sobre animación. Disponible en https://puppetsandclay.blogspot-.com

ESEVERRI, M. (2009) Surrealismo y animación: notas a propósito de Jan Svankmajer. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social, 78, pp. 89-102. Disponible en: https://dialnet.unirioja.-es/servlet/articulo?codigo=3718847

FEDERACIÓN PANTALLA (2025) Radiografía de los Festivales de Cine en España. 88 pp. Disponible en: https://lapantalladigital.com/noticia/radiogra-fia-de-los-festivales-de-cine-en-espana

FERNÁNDEZ, F. & BARCO, C. (201) Producción cinematográfica: Del proyecto al producto. Madrid: Ediciones Díaz de Santos, 192 pp. [ISBN 978-8499699486]

FESTIMAPP (2021) Mapa de festivals de cinema de la Comunitat Valenciana 2020. Reptes i tendències. València: Institut Valencià de Cultura - Generalitat Valenciana, 120 pp. [ISBN: 978-84-482-6563-2]

FURNISS, M. (2007) Art in Motion: Animation Aesthetics. Revised ed. London: John Libbey Publishing, 288 pp. [ISBN ⁋ 978-1864620399]

GAMSON, J. (1996) The Organizational Shaping of Collective Identity: The Case of Lesbian and Gay Film Festivals in New York. Sociological Forum, 11(2), pp. 231-261.Disponible en: https://www.jstor.org/stable/684839

GETZ, D. (2010) The Nature and Scope of Festival Studies. International Journal of Event Management Research, 5(1), pp. 1-47. Disponible en: https://www.-academia.edu/5211312/

GONZÁLEZ MONAJ, R. (2017) "El estudio de dibujos animados CIFESA y las películas de Rigalt-Reyes". Con A de Animación, nº7, pp. 58-75. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2017.7306

HERRÁIZ, B. (2014) Stop Motion Don't Stop, la exposición. Con A de Animación, nº4, pp. 56-64. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/-caa.2014.2161

HERGUERA, I. (2012) Deseo de silbar. Un recorrido por la mostra Animac-Lleida. Con A de Animación, nº2, pp. 51-60. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/caa.2012.1049

HERRERO, L. (2010) La contribución de la cultura y las artes al desarrollo económico regional. Investigaciones Regionales - Journal of Regional Research, 19, pp. 177-202. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?-codigo=3667497

HORKHEIMER, M. & ADORNO, T. (1944) La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas". En Dialéctica del iluminismo, pp. 165-212. Disponible en: https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/adorno_-horkheimer.pdf

IORDANOVA, D. (ed.) (2009) Film Festival Yearbook 1: The Festival Circuit. St Andrews: St Andrews Film Studies, 300 pp. [ISBN 978-1906678043]

JURADO, M. (2006) Los festivales de cine en España. Incidencia en los nuevos realizadores y análisis del tratamiento que reciben en los medios de comunicación. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 610 pp.

Disponible en: https://docta.ucm.es/entities/publication/eeb61fde--e95b-41ec-8b44-064900c42e6c

JURADO, M. & NIETO, A. (2016) Nuevas propuestas, viejos circuitos. El papel de los festivales de cine españoles en la consolidación de los nuevos realizadores. Secuencias: Revista de historia del cine, 39, pp. 100-122. Disponible en: https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5842/6294

JURADO, M. (2018) El germen del cine más amateur: festivales de cine de educación. LAZO, C. (coord.) Nuevas realidades en la comunicación audiovisual. Madrid: Editorial Tecnos, pp. 245-260. [ISBN 978-84-309-7377-4]

JURADO, M. & CORTÉS, L.(2018) Y, ¿para qué sirven los festivales de cine? Estudio sobre las funciones de los certámenes cinematográficos en España. Sphera Pública, 1(18), pp. 83-103. Disponible en: https://sphera.ucam.edu/-index.php/sphera-01/article/view/333

JURADO, M.(2018) Propuesta de categorización de festivales de cine (Estudio de caso en España). Miguel Hernández Communication Journal, nº 9, pp.131-160. https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.238

JURADO, M. (2021) La investigación de los certámenes cinematográficos en base al método de triple análisis. Comunicación & Métodos, 3(2), pp. 47-61. https://doi.org/10.35951/v3i2.121

JURADO, M. (2023) Festivales de cine en España: ¡Un poco de orden por favor!. The Conversation. Disponible en:https://theconversation.com/festivales-de--cine-en-espana-un-poco-de-orden-por-favor-198429

JUNGUITU, M. (2019) Kalabaza planeta eta juanba berasategi. Panorámica de la animación comercial vasca. Tesis doctoral. Universidad del País Vasco/-Euskal Herriko Unibertsitatea. Directores: Nerekan Umaran, A. y Gutiérrez Paz, M.A. https://www.ehu.eus/es/web/doktoregoa/-/tesis-junguitu-dron-da-maitane

LAMPEL, J., MEYER, A.D. & KUNZ, A.M. (2008) Field-Configuring Events as Structuring Mechanisms: How Conferences, Ceremonies, and Trade Shows Constitute New Technologies, Industries, and Markets. Journal of Management Studies, 42(6), pp. 42. https://doi.org/10.1111/j.1467-6486.2005.00534.x

LAMPEL, J., SHAMSIE, J. & LANT, T.K. (2005) The Business of Culture: Strategic Perspectives on Entertainment and Media. Organization and Management Series, 350 pp. [ISBN 9781135609238]

LECA, B., RÜLING, C.C. & PUTHOD, D. (2015) "Animated Times: Critical Transitions and the Maintenance of Field-Configuring Events". Industry and Innovation, 22, pp. 1-20. https://doi.org/10.1080/13662716.2015.1033839

LÓPEZ, J. (2015) Los festivales, certámenes y muestras de cine en Canarias en los primeros años del siglo XXI (2000-2015). Revista Latent, 14, pp. 157-191. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5344161

LOZANO, J.S. (2014). Paradigma actual de los festivales Flamencos en España, desde la perspectiva de la Gestión Cultural. Universitat Politècnica de València. https://riunet.upv.es/handle/10251/43517

MANOVICH, L. (2005) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós, 450 pp. [ISBN 978-8449317699]

MARTÍN, I. Blog de distribución Audiovisual. Disponible en: https://ismaelmartin.com

MARTÍNEZ BARNUEVO, M.L. (2009) La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja. Revista Latina de Comunicación Social, 64, pp. 491-507. https://doi.org/10.4185/RLCS-64-2009-840-491-5

MAZA, C. (2008)Para qué sirven los festivales de cine?. La Fuga, 15 octubre. Disponible en: http://2016.lafuga.cl/para-que-sirven-los-festivales-de-cine/304

MOLINA, C. (2016) César Aira y el festival. Colindancias, 7, pp. 55-66. Red de Hispanistas de Europa Central. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo/11336/66609

NAVARRO, A. (2020) El modelo productivo del cortometraje de animación independiente en España. Financiación, márquetin y distribución en 2008-2018. Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València, 480 pp. Disponible en: https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/148614

NAVARRO, J. (2019) La profesionalización del cortometraje de animación en España. Situación actual. Madrid: Editorial UAM, 300 pp. Disponible en: https://doi.org/10.4995/caa.2019.11341

OBSERVATORIO EUROPEO DEL AUDIOVISUAL (2021) Informe sobre festivales de cine en Europa. Estrasburgo: OEA. Disponible en: https://oficinamediaespana.-eu/noticias/item/4407-observatorio-europeo-del-audiovisual-informe--sobre-

PILLING, J. (2001) Animation: 2D & Beyond. Crinkley: RotoVision. 160 pp. [ISBN:9782880464455]

PORRO, J.M. (2014) Sociología del consumo cultural. Manual Atalaya de Apoyo a La Gestión Cultural. Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya, pp. 1-25. Disponible en: https://atalayagestioncultural.uca.es/4-5-sociologia-del--consumo-cultural/ (Consultado: Dic. 206).

PUTHOD, D. (2015) Le Festival international du film d'animation: 50 ans d'une histoire animée. Université de Savoie Mont Blanc, Ed. Illustrated 111 pp.[978-2919732357]

QUINTERO, M. (2015) Análisis socioeconómico del festival Animac 2015. Lleida: Universitat de Lleida, 95 pp. Disponible en: https://repositori.udl.-cat/items/5b15cd49

READ, H. (2013) Al diablo con la cultura. Madrid: Ahimsa Editorial, 200 pp. [ISBN 978-8495515698]

REDONDO, F. (2015) Festivales de cine y tendencias del futuro. Un estudio de caso. Opción Revista de Ciencias Humanas y Sociales. Nº Especial. 620-633. Disponible en: https://estudosaudiovisuais.org/es/publicacion/-festivales-de-cine

ROGER, N. (2006) The International Festival has always been one of the finest animation celebrations in the world... [Entrevista]. Hiroshima: Festival Archives. Disponible en: https://www.awn.com/animationworld /sound-animation-interview-normand-roger

ROLFE, H. (1992) Arts Festivals in the UK. Londres: Policy Studies Institute, 120 pp. [ISBN 9780853745440]

ROWAN, J. (2010) Emprendizajes en cultura. Discursos institucionales y contradicciones de la empresarialidad cultural. Madrid: Traficantes de Sueños, 186 pp. Disponible en: https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Emprendizajes%20en%20cultura-TdS.pdf

RÜLING, C.C. (2008) Festivals as Field Configuring Events: The Annecy International Animated Film Festival and Market. 2th Annual Conference on Cultural Production in a Global Context. Copenhague, pp. 1-30.

SERNA, A. & FREY, B. (1993) La economía del arte: nuevos campos de investigación. Revista de Derecho Financiero y de Hacienda Pública, Vol. 43, nº228 pp. 1195-1208. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=141130

SERVAIS, R. (2010) ASIFA 50th Anniversary Book. 200 pp. [ISBN 978-8989488217] Disponible en: https://asifa.net/wp-content/uploads/2024/01/ASIFA--Anniversary-book_web.pdf

SPAIN AUDIOVISUAL HUB (2024) 2º Informe del sector audiovisual español. Madrid: Ministerio de Cultura. https://spainaudiovisualhub.digital.gob.es/es/panorama/informes-sectoriales

SZABÓ, Z.J. (2010) La investigación acerca de los festivales. Boletín Gestión Cultural, 19, pp. 1-15. Observatorios Culturales

GALLEGO, A. & TOSCANO, M.R. (2016) #Comcorto: protocolo en festivales de cine. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Sevilla. Directores: Pérez-Gómez, M.A. Disponible en: http://hdl.handle.net/11441/43648

VALLEJO, A. (2014) Etnografías del cine: nuevas aproximaciones al estudio de festivales. En FERNÁNDEZ-ASTOBIZA, R. (ed.) Espacios de comunicación. Actas del IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicació. Bilbao: AEIC, pp. 1751. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4891351

VAUCLARE, C. (2009) Les événements culturels: essai de typologie Cultural Events: A Classification System. Ministerio de Cultura de Francia, 45 pp. Disponible en: https://www.culture.gouv.fr/Media/Thematiques/Etudes-et-statistiques /

VÁZQUEZ, C. (2022) Festivalización y políticas urbanas Cultura y turismo en ciudades medias. Diálogos para un escenario postcovid. N.º 37 Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, pp. 95-110. [ISBN 978-84-9044-509-9]

VICARIO, B. & MATEOS, J.M. (2009) Diez años de Animadrid. Un recorrido por la

animación española de la década. Comunidad de Madrid. Publicaciones Oficiales. Madrid, 189 pp. [ISBN: 978-8445132395]

VIDAL,M & HERRÁIZ,B (2014) El mundo perdido de Jiri Barta. Universitat Politècnica de València, 149 pp. ISBN: 978-8490482438]

VIVES, P. (2014) Concepto de cultura para la gestión. Manual Atalaya de Apoyo a La Gestión Cultural. Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya. Cádiz: Universidad de Cádiz, pp. 1-20. Disponible en: https://www.observatorioata-laya.es/manual-atalaya-de-apoyo-a-la-gestion-cultural/

VIÑOLO,S (2013) La animación española en 2012. Con A de Animación, nº. 3, pp. 24-29. Universitat de Barcelona. DOI: https://doi.org/10.4995/caa.2013.1418

VIÑOLO,S & DÍAZ J. (2021). Una reflexión en torno a Animación.es, una historia de la animación en España en una exposición. Con A de animación. Nº 10. https://doi.org/10.4995/caa.2021.15923

WELLS, P. (1998) Understanding Animation. London: Routledge. [ISBN 0-415-11597-3].

YÉBENES, P. (2002) Cine de animación en España. Barcelona: Editorial Ariel. [ISBN 84-344-6805-0.]

YÚDICE, G. (2002) El recurso de la cultura: Usos de la cultura en la era global. Barcelona: Editorial Gedisa, 350 pp. [ISBN 84-7432-968-X]

ZIPPY FRAMES (2024) 2024 ANIBAR (Kosovo): Theme 'Smash the Patriarchy'. [online] Disponible en: https://www.zippyframes.com/festivals/anibar-festival-2024-theme-smash-the-patriarchy (Consultado: 14 agosto 2023).

ZUBIAUR, N.E., LAZKANO, I. & FERNÁNDEZ, A (2022) Cortometrajistas de Kimuak, la apuesta por un cine no convencional. En: RODRÍGUEZ PÉREZ, M.P. (coord.) Cineastas vascas. Donostia: Euskal Herriko Unibertsitatea, pp. 111-129. [ISBN 978-84-943032-6-5]

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

BEIRAK, J. (2022). Cultura Ingobernable. De la cultura como escenario de radicalización democrática y de las políticas que lo fomentan. Barcelona: Editorial Ariel, pp.224

BONET, L. (2011). Tipologías y modelos de gestión de festivales. La gestión de festivales escénicos. Conceptos, miradas, debates, pp.41-87.

BONET, L. (2011) La gestión de festivales escénicos: conceptos, miradas y debates. Barcelona: Bissap Consulting, 323 pp. (Cuadernos Gescénic. Herramientas de gestión escénica; 6). [ISBN 978-84-938519-1-0]

DELGADO, M. La eficacia simbólica del cine, En Luis Buñuel, Jean Rouch, Michael Taussing et al. Miiradas cruzadas. Cine y antropología, Casa Encendida-Fundación Caja Madrid, MadriMird, 2007.

DENNEY-PHELPS, N. (2025) On the Animation Trail: 20 Years of Animation Festival History.CRC Presspp.120 [ISBN 9781032565682].

DUDOK, M. "The Netherlands' Klik and Haff festival merge to form Kaboom Animation Festival". Cartoon Brew. Disponible en: https://www.cartoonbrew.-com/festivals/the-netherlands-klik-and-haff-festival-merge-to-form-ka-boom-animation-festival-176714.html

JURADO, M. & BENITEZ, R.V. (2022) Sin visión comercial: certámenes cinematográficos especializados en animación en España. En: Comunicación, pantalla y ficción. Cizur Menor: Thomson Reuters Aranzadi, pp. 305-320. [ISBN 978-84-1124-249-3]

LEVY, L. (2018). De Pixar al cielo: Mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Ediciones Deusto, pp. 272. [ISBN 978-8423429059]

MANZANERA, M. (1992) Cine de animación en España: largometrajes 1945 - 1985. España: Universidad de Murcia, pp. 235.

PAGÈS, M. (2019) Els pioners de l'animació a Catalunya: la consolidació de la indústria de comunicació de masses a partir del film érase una vez...(1950). Tesis Doctoral. Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya. https://www.tdx.cat/handle/10803

SHIPMAN, A. & VOGEL, A. (2022) Streaming the festival: what is lost when cultural events go online. Review of Social Economy, 82(1), pp. 126-146. https://doi.-org/10.1080/00346764.2022.2099006

PRIME
THE ANIMATION! 13
NEW TALENT
INTERNATIONAL
FESTIVAL

ANE-XOS

MODELO DE ENTREVISTAS REALIZADAS PARA ANALIZAR EL CASO DE ESTUDIO

PREGUNTAS ENTREVISTA SEMI-PREPARADA FESTIVALES

1. *Permiso. Dinos quién eres y a que te dedicas y si nos das permiso para poder realizar esta entrevista el día de hoy.*
2. *¿Qué formación tienes? ¿Alguna formación en animación?*
3. *¿Has trabajado en más festivales? ¿Cuáles?*
4. *¿Cómo llegaste a ser directora de Prime the animation? Cuanto tiempo llevas?¿Cómo valorarías la experiencia?*
5. *¿Qué festivales especializados conoces?*
6. *¿Crees que os festivales de animación en España son necesarios?*
7. *¿Crees que la animación es importante en la industria-sector del cine o en su historia? ¿Y el cortometraje animado?*
8. *¿Tú sigues consumiendo animación?*
9. *¿Por qué crees que la gente deja de ver animación?*
10. *¿Crees que la animación es necesaria para el desarrollo cognitivo del ser humano?*
11. *¿Por qué se invierte en cine y tan poco en animación?*
12. *¿Qué pasaría si hubiera una gran inversión en animación?*
13. *¿Cuál crees que es el futuro de la animación en España?*
14. *Crees q a partir de la situación del Covid-19 se va a valorar más la lo que significa hacer animación en España?*
15. *¿Cómo os habéis tenido que adaptar a la situación como festival?*

ESTRUCTURA ENTREVISTA SEMI-PREPARADA ANIMADORES

1. Permiso ¿Quién eres?

2. Ves animación? De que tipo?

3. Desde la infancia?

4. Haces animación? Lo que + y o que menos te gusta

5. Cuanto tiempo tardas en hacer un corto?

6. Como valoras la experiencia?

7. Conoces algún festival? Cuales?

8. Porque crees que no se conocen?

9. Consideras que la animación es un arte?

10. La animación es cine?

11. Sigues viendo animación?

12. Porque crees que la gente deja de verla

13. Formación en animación?

14. Como llegaste a trabajar en animación o relacionado con?

15. ¿Crees que los festivales en España son necesarios?

16. ¿Qué festivales conoces?

17. ¿Crees que la animación es importante para la industria del cine?

18. ¿Porque crees que la gente de ha de ver animación?

19. ¿La animación es necesaria para el desarrollo cognitivo?

20. ¿Por qué invierten en cine y no en animación?

21. ¿Qué pasaría si hubiera más inversión?

22. ¿Cuál crees que es el futuro de la animación?

23. Porque se invierte en cine y no en animación?

24. Consideras la animación un patrimonio cultural inmaterial?

LISTADO DE ENTREVISTAS REALIZADAS/ ENTREVISTAS ONLINE

NOMBRE	FECHA	ENTREVISTADOR	PAPEL	TIEMPO
		AGENTES DISTRIBUIDORES / PRODUCTORES DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA		
2016g	01_12_16	Guadalupe Areinsburg	Directora del departamento de adquisicio nes de cortometrajes de Movistar	60 min
2020h	29_02_20	Alfred Sesma	Distribuidor de Drac Màgic y director de Toon a Ville (Barcelona Animation Showcase)	90 min

NOMBRE	FECHA	ENTREVISTADOR	PAPEL	TIEMPO
		DIRECTORAS/ES FESTIVALES DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA		
2015a	29_11_15	Pedro Medina	Exdirector del festival de animación interna-cional Animadrid (2005-2010)	90 min.
2015b	02_12_15	José Luís Farias	Director del actual Weird Market antiguo 3DWire, BTG Bridging the Gap Animation Lab y Next Lab. Exdirector Premios Quirino.	60 min.
2020c	29_02_20	Jordi Artígues	Historiador y primer director de Cinemàgic (muestra precursora del actual Animac)	90 min.
2020d	28_02_20	Juan Carlos Concha	Director del festival Nonstop BCN	90 min.
2018e	23_09_18	Carolina López	Directora del Animac de Lleida	50 min.
2021f	12_02_21	Sara Álvarez	Directora del Festival Prime the Animation! New Talent International Festival	120 min.
2021t	25_02_21	Alessandro D'Urso	Director del Festival Cortoons Gandia	Mail
2021w	02_03_21	Diana Cortés	Directora de Animalcoi	Mail
		ANIMADORES INDEPENDIENTES DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA		
2015k	28_11_15	Emilio Martí	Director, animador, arterapeuta, mediador e investigador independiente.	75 min.

(BENAVENT,R. 2015a) ENTREVISTA PEDRO MEDINA 29_11_2015 VALENCIA

Rocío: Vale, pues dinos, quién eres, a qué te dedicas y si me das permiso para esta entrevista.

Pedro: Soy Pedro Medina y llevo muchísimos años vinculado con el mundo de los festivales. Mi primera experiencia fue en el festival de Cine de Alcalá de Henares (1974), que era ya un festival fundamentalmente de cortometrajes. Estuve como director 13 años y, de hecho, ahí fue donde empezó mi interés por el cine de animación también, porque me gusta mucho el cine, pero yo ya tenía mi interés por el cine animación. Cuando me hice cargo de la dirección del festival de Alcalá, empecé a programar animación dentro del festival. Desde ciclos dedicados autores, hasta incluso, cinematografías. Recuerdo haber hecho una muy amplia muestra de cine animación checo, cuando todavía no era tan conocido o no se había hecho ninguna en España, por ejemplo. Ciclos dedicados Norman McLaren. Aunque el festival no era un festival especializado en animación, yo ya fui introduciéndola de alguna manera. Mi vinculación directa con el mundo de los festivales animación fue cuando me nombraron director Animadrid (2000-2011) que era un festival de cine de animación. Allí estuve desde el año 2005 hasta el año 2010 que fue clausurado por qué los poderes, tanto autonómicos en la Comunidad Madrid, como la el propio ayuntamiento, decidieron que no querían continuar con el festival. Hubo temas relacionados con la crisis, pero en definitiva decidieron no seguir apoyándolo y ahí acabó la iniciativa. Una pena, porque era un festival que tenía una gran proyección, no había ninguna de esas características en Madrid. Si lo había en otros puntos de España, pero no en Madrid, y creo que era una iniciativa muy válida porque permitirá ver lo mejor del cine animación que se hacía en el mundo. Traerlo hasta Madrid era muy importante, pero ahí acabo la iniciativa.

¿Qué tipo de formación tienes vinculado al cine? Es una vinculación más sentimental que académica, porque a mí siempre me ha gustado mucho el cine, la verdad. Curiosamente ya desde muy pequeño me gustaba mucho el cine, lo que pasa es que era un chico de barrio y el cine que veía era básicamente comercial. Realmente no fue hasta que los 15 años que viví en Madrid, porque se trasladó mi familia a Alcalá de Henares. Allí empecé el bachillerato y entré en contacto con un cineclub. El cineclub Nebrija que yo no lo sabía, pero era uno de los cineclubs pioneros del ámbito español. Vi que había un cineclub y me interesé por ver que ponían. Evidente ahí descubrí un cine completamente distinto del que estaba acostumbrado, el cine comercial de barrio pasé ver un cine de autor, imagínate: Fassbinder, Fellini,, etc. Se me abrió un mundo ahí, de repente. Películas que a veces no entendía, pero veía que había algo

distinto. Esa pasión por el cine se convirtió en cinefilia y ya empecé a ir al cineclub. Empecé a participar en la organización de actividades en la junta directiva y de ahí, curiosamente, ese cineclub era el que organizaba el festival de cine Alcalá de Henares. Entonces claro, de manera natural, pase a organizar el festival. Primero labores muy sencillas, ayudaba en todo lo que podía y luego entrando un poco más en temas de programación. Paralelamente, inicié los estudios de ciencias de la información de imagen y sonido, entonces llamaban así. Concretamente en la rama de cine. Quise hacer la carrera de cine, aguanté tres años porque veía que lo que me enseñaban ya lo sabía en general, modestia aparte, pero ya yo tenía mi bagaje. Y realmente, es que enseguida empecé a trabajar. Por circunstancias diversas, escalé muy rápido en la organización del festival y de la noche a mañana, me encontré dirigiendo el festival. El antiguo director de se fue de improviso, y de alguna manera, me hice el responsable de la dirección. Entonces, el festival me ocupa mucho tiempo y realmente no podía ir a la facultad, decidí que me interesaba más organizar festivales, dirigir el festival y ocuparme de ello, que la carrera que realmente no me aportaba demasiado. No me satisfacía, porque, además, era una carrera muy poco práctica, era todo teoría. Seguramente tendría que haber estudiado gestión cultural, es más. Pasaba algo muy curioso, algunos de mis amigos eran profesores de la facultad, eran compañeros míos, y se producían casos muy curiosos, como alguno que me decía, no vengas a mi clase porque me da vergüenza que me pilles en algo que tú ya sabes. Es verdad que llegó un momento donde los profesores eran amigos míos, incluso colaboraban en el festival. Entonces, en el 3 curso dejé la carrera y la verdad que, sinceramente, nunca me ha hecho falta para mí posterior trayectoria profesional. Era un consumidor audiovisual y descubrí que, de todos los trabajos del mundo, el más bonito era organizar festivales de cine, claro. Al principio económicamente no pagaba mucho. Cuando más o menos, ya el festival se consolido y había un sueldo. Dices: - Te pagan por hacer un festival de cine, ¿que puede haber más estupendo que eso no? No, bromas aparte, la verdad es que lo que más gusta esta vida es ver cine, si encima, ves cine y trabajas haciendo que otras personas vean el cine que a ti te interesa, que te gusta y lo compartes con esas personas, eso es un festival de cine, básicamente. Ver cine y traerlo para que otras personas vean lo que tú has visto que te parece que es interesante, hacer de intermediario. Me parece un trabajo estupendo, sinceramente. Por eso digo que mi formación es más sentimental que realmente académica. Nunca dejas de leer sobre cine, de ver películas, es tu formación. Está muy bien que nos enseñen cosas, pero realmente lo importante es que tú lo pruebes directamente, que lo confrontes con la

realidad. Siempre dije: - si alguna vez no tengo trabajo, terminaré la carrera- pero voy a cumplir 50 y de momento no he dejado de trabajar en el mundo del cine, así que la carrera se ha quedado ya aparcada. He tenido mucha suerte. Dicen que hay que estar en el lugar adecuado en el momento oportuno, a mí eso me ha pasado muchas veces. Pasé de Madrid a Alcalá y que de repente había un cineclub con un festival de cine. Con el tiempo se convirtió en una referencia para todos los festivales de cortos de este país. Estar ahí, llegará la dirección, fue estar en el momento oportuno. La verdad es que he tenido mucha suerte he tenido, lo reconozco.

¿Sabías que acabarías dedicando a algo relacionado con el cine? No, qué va, yo quería ser biólogo. Haciendo el bachillerato me gustaba mucho el cine, pero no pensaba que me podía dedicar a algo de eso. Entonces, otra cosa que me gustaba mucho era la biología. De hecho, cuando terminé COU, estuve dudando y eché las dos por si acaso, a la Facultad de biología y a la de ciencias de la información. Luego ya me decanté por la de ciencia de la información, pero que si no hubiera hecho biología, que me gustaba mucho. También podría haber sido historia del arte, que también me gustaba mucho. Lo que pasa es que se juntaban dos cosas: por un lado, la cosa de hacer algo que podría tener una salida, pero justo en ese periodo, en el bachillerato fue cuando empecé en el cineclub y vi que el cine me gusta muchísimo más, fue cuando tuve que tomar la decisión, pero si no, hubieras ido hubiera intentado hacer la carrera de biología. Ahora han sido sustituidos por muchas otras cosas, pero no te puedes imaginar esos años lo importante que eran los cineclubs para mucha gente. La oferta que tú pudieras ver, de otro tipo de cine, era inexistente si no hubiera sido porque había un cineclub, que traía cine distinto que no se podía ver en las pantallas comerciales. Ten en cuenta que en aquel entonces la televisión tampoco tenía una oferta grande, finales de los 80's. La televisión no tenía una oferta que supliera la falta o compensara de la oferta del cine comercial. Entonces, realmente, los cineclubs hicieron una labor muy importante para mucha gente. Era una oportunidad de ver un cine distinto, y por eso no ha desaparecido del todo. Ahora hay otros caminos, otras vías, pero entonces los cineclubs eran muy importantes. Había una federación nacional de cineclub, incluso federaciones autonómicas. La federación distribuía material a todos los cineclubs. Era todo un mundo apasionante, la verdad. Y el debate claro, porque no solamente era poner una película y ya, normalmente siempre después del cineclub había un cinefórum, de hecho. La esencia era ir a ver una película y luego discutir sobre ella. A veces con alguien que venía de fuera, con algún experto, o a veces simplemente la gente cineclub que discutía con sus socios y hablaban de pelícu-

la. Eso era fundamental. Por eso te digo que la formación es sentimental, me refiero a eso, es decir, es una formación muy directa. Ves una película y discute sobre cine, es la mejor manera de aprender. Claro, confrontar tus ideas con otros, es lo bonito. El cineclub Nebrija organizaba el festival de cortos de Alcalá, no era el único festival. En toda España había iniciativas así. Cineclubs que organizaban festivales Todo tiene un mismo origen en el fondo. Después de mi trayectoria en el festival de Alcalá, dejé la dirección del festival porque me ofrecieron otro trabajo, que fue la secretaria técnica de la Academia de cine. La verdad es que soy de las personas que piensan que es bueno cambiar, lo pienso, no digo que sea lo mejor, pero todavía hay gente que piensa que lo mejor es estar toda la vida haciendo lo mismo. Para mí en este mundillo, la verdad es que tenía motivación para hacer las cosas distintas. Entonces conocía a José Luis Borau que era entonces el presidente de la Academia y precisamente a una charla en la que yo le llame que presentase una película, me comentó que se había quedado vacante la plaza de secretario técnico de la Academia. De repente me dice: - ¿Oye, por cierto, no te interesará a ti? Digo: - Hombre, no sé, yo estoy con el festival de Alcalá, pero la verdad es que puede ser una cosa bonita. - Pues presenta tu candidatura si quieres y te digo. Le dije: - Me lo voy a pensar. Llevaba ya 13 años en el festival y no es mala cosa cambiar ¿no? Presenté el currículum y me cogieron. Estuve 7 años cómo secretario técnico de la Academia. Fueron momentos muy apasionantes, justo fue el momento en el que se produce la transición a una nueva sede, una sede propia. Fueron momento muy curiosos. También fue la gala de los Goyas, que era una cosa muy interesante de hacer. Participe en la organización en la gala famosa del No a la guerra que fue increíble. Sé que luego ha tenido consecuencias negativas para el cine español porque se le marcó mucho, pero esa gala fue (brutal). Estábamos todos juntos por ese tema, fue apasionante, la verdad. Ahí estuve 7 años y llegó un momento que igual, de hecho, llegué a ser el secretario más longevo de la vida de la Academia, los que me habían precedido, habían estado menos tiempo. Y pensé: -Quiero hacer otras cosas. Entonces justo lo dejé sin saber muy bien que iba a hacer después, porque no lo tenía muy claro. Sé que quería dejar la Academia, porque pensé que mi etapa había acabado, justo habíamos dejado ya la nueva sede ultimada, la siguiente que viniera ya tendría la nueva sede: ¡Labor cumplida! Y justo, estaba pensando en dejarlo, cuando me ofrecieron la dirección de Animadrid (2000-2011) (Risas) Pues mira, perfecto, justo estaba pensando en esto, pues dejo la Academia, termino esa etapa y vuelvo otra vez a la canción de festivales. A un festival distinto a lo que había hecho hasta ahora, un festival de animación, que ya me parecía maravilloso. Con lo

que me gusta a mí. Me gusta organizar festivales y me gusta la animación, que te ofrezcan dirigir un festival como Animadrid (2000-2011), pues maravilloso. ¡Así que fantástico! Dije que sí y fue también una experiencia maravillosa. En ese caso no fui yo el que la dejo, si no fueron las administraciones las que decidieron dejarlo. Lo cual fue una pena, porque ahí sí que me encontraba muy a gusto. Era un festival que tenía buen apoyo por parte de las asesoría de cine de la Comunidad Madrid. Pilar García Elejido, fue la persona responsable entonces y lo sigue siendo hora (2015). Comprendió perfectamente el festival, de hecho, lo impulsó ella. Era un festival muy importante y ella apostó por ese él. Yo me sentía muy arropado, por Pilar y por otras personas del entorno administrativo de la Comunidad de Madrid, incluso del propio intendente de Pozuelo. No así por sus políticos, que evidentemente nunca entendieron aquello, claro. En un festival de cine esto pasa mucho, a veces. Un festival de cine normal, tú puedes llevar una película y puedes llevar un director medio famoso o muy famoso, incluso, un actor o una actriz. En el mundo de animación, por muy famosos que sean los directores, no dejan de serlo dentro de un ámbito muy reducido. Entonces, evidentemente digamos que el festival de animación, glamour cero, ni falta que hace. Los políticos asocian la alfombra roja a los festivales de cine. Evidentemente eso no era Animadrid (2000-2011), aunque pasó gente muy importante por el festival. Incluso alguna actriz ¡eh! Recuerdo que un año se me ocurrió Sylvia Kristel (2052-2012), la famosa actriz que protagonizo Emmanuel (1974), porque había hecho un corto de animación. Luego fue la única, porque murió 4 años después, estaba enferma. También vino gente como Satoshi Konn (1963-2010), Guifo Manuli, Peter Lord, Raoul Servais, etc. Gente que dentro del mundo animación son gente muy importante, pero en una forma roja nadie les va a pedir un autógrafos, lógicamente. Estas cosas los políticos a veces no las entienden mucho. El caso es que al final decidieron dejar de subvencionar el festival y ahí se acabó. Pero me siento muy orgulloso de ese festival, porque ya yo lo cogí la 5ª edición, no lo cree yo, pero me parecía que tenía una trayectoria estupenda. Lo puso en marcha Antonio Delgado cuando entro de delegado estaba en la Comunidad de Madrid y estuvieron 4 ediciones, luego se marchó al Ayuntamiento de Madrid. Entonces lo retomó Pilar y fue cuando me ofreció a mí la dirección. El festival duró 11 años, 11 ediciones y yo hice 6 de las 11. Hicimos el 10º aniversario y luego una más y ya, se acabó. Un festiva, para mí son varias cosas. Fundamentalmente es, la posibilidad de que traigas a un ámbito cómo es el festival, lo que no es fácil de ver. Evidentemente porque no es un cine que se pueda en los cines comerciales, ni siquiera en las televisiones, etc. Que traigas un cine que es muy difícil

de ver. Por otro lado, que pongas en valor, en este caso, el cine animación. ¿Y cómo lo pone en valor? Pues, no solamente mostrando lo más novedoso del cine de animación que se hace en ese año, sino que de alguna manera bucees en la historia de animación, para ponerla en valor. Que rescates autores, hagas ciclos, retrospectivas, publicaciones, eso es muy importantes. Creo que es fundamental porque, precisamente, si hay algo de lo que adolece, es que apenas había bibliografía sobre cine animación y muy poca sobre cine de animación español. Entonces, yo creo que un festival es muy importante que no solamente ofrezca un panorama de lo mejor de ese año, sino que también se ponga en valor la historia del cine animación, y si a ser posible, de tu país, en este caso. Con mi llegada se puso en marcha una colección, que precisamente lo que buscaba era dar a conocer de manera más amplia a autores claves de la historia del cine animación español. ¿Y cómo? Rescatando su obra, haciendo un libro, incluso, en algunos casos, haciendo una exposición porque también la animación da ese juego, te permite jugar. Alguna exposición con la obra del autor y eso es muy bonito y muy necesario. Entonces, para eso necesitas un presupuesto adecuado. Nosotros por fortuna lo teníamos, teníamos el presupuesto necesario para que esa línea se pudiera poner en marcha. También tuvimos suerte y pusimos contacto por supuesto para gente importante como Satoshi Konn que era, digo era porque murió muy joven y encima pocos años después de que viniera a Animadrid (2000-2011), era un referente para la gente que le gusta al cine animación japonés. Fue fantástico por la cantidad de fans que vinieron para que les firmase las ediciones de sus películas. Ha pasado gente muy importante por el festival y ese contacto de la gente de animación, tanto los más conocidos menos conocidos como los no conocidos con el público, es muy bueno. Digamos que sería la otra pata del festival: la exhibición, la puesta en valor de la historia de animación y el encuentro de los creadores con el público, eso es fundamental también. Es bueno que los espectadores sean muy poco o muy aficionados a la animación, pueden tener la posibilidad de hablar, conocer, debatir con la gente que hace el cine de animación. Son tres patas, puede haber más, pueden ser otras, pero a mi parecer que esas tres son fundamentales.

¿Por qué se dejó de hacer Animadrid? El festival se hacía en Pozuelo de Alarcón y justo en 2010 fue la última edición, en 2011 ya no se hizo. En aquel momento la crisis empezaba ya a asomar la patita de manera bastante importante. De hecho, no fuimos el único festival que desapareció. Es decir, la crisis propició que muchos festi-vales

desaparecieran. Nosotros, no sé si sobrevivimos a Animacor (2005-2010), o desapareció poco después, no sé si antes o después. Luego desapareció Anima Basauri (2004-2012). Los tres festivales más veteranos éramos: Animacor (2005-2010), Anima Basauri (2004-2012) y Animadrid (2000-2011), yo no sé si por este orden, porque nosotros éramos el más joven de los tres. Pero los más veteranos al final acabamos desapareciendo por la misma razón, por la crisis. Entre que era un festival de animación, en este tipo de festivales los políticos lo tienen más difícil para hacerse fotos. Es una tontería, pero a veces pasa. No siempre es el criterio, pero intuyes que muchas veces por desgracia hay políticos que les interesa más eso que hacer una labor cultural. En este caso, la crisis fue fundamental, se llevó todo por delante. Pozuelo tenía un ayuntamiento en el epicentro de la Gürtel por ejemplo. El alcalde de Pozuelo está en la cárcel, quiero decirte, fíjate como estaba el panorama. Se unía que la crisis, las arcas del Ayuntamiento que estaban mal, porque evidentemente se habían aprovechado de ello una serie políticos. Al final todo hizo que el festival pues no se pudiera levantar. Ha habido intentos, pero de momento todavía no se ha planteado en serio la posibilidad. Quizás con la cuando acabe la crisis, sucede. Lo que es Animadrid (2000-2011) pertenece a la Comunidad de Madrid, porque, curiosamente la primera edición de Animadrid (2000-2011) no se hizo en Pozuelo, se hizo en Madrid. Aunque ya entonces se había negociado con Pozuelo para que a partir de la 2ª edición fuera allí, creo que fueron ellos los que se ofrecieron. Como no estuve las primera 4 ediciones, no lo tengo muy claro, pero creo que sí fue el Ayuntamiento. La idea es que la comunidad creó el festival con la idea de que alguna población lo acogiera, con esa idea de descentralizar un poco. Entonces creo que fue Pozuelo quien aposto por ello, en aquel momento y desde la 2ª edición ya se hizo allí. Desde la 2ª hasta la última y definitiva. Eso significaba que el presupuesto iba parejo 50/50. Una de mis misiones más importantes, que creo que tiene que hacer un directo de un festival de cine, es que debe de ser un buen gestor y conseguir el máximo dinero posible de fuera, para que el presupuesto que tienes oficial, se multiplique. Yo en ese sentido, creo que me siento muy orgulloso de mi etapa. El festival no tenía subvención del ministerio cultura y cuando yo llegue me esforcé para qué la tuviera. Desde que llegue, tuvimos subvención del misterio cultura y del Programa Media [de Europa Creativa] y luego muchísimas aportaciones privadas. Conseguimos casi duplicar el presupuesto que teníamos oficial del Ayuntamiento y Comunidad. Cuanto más presupuesto teníamos, más posibilidades teníamos de poder hacer actividades, de traer invitados, etc. Creo que eso es muy importante, si tu labor de gestor implique la posibilidad de atraer

inversiones al festival que lo potencien, lógicamente. El dinero público es limitado, evidentemente. No siempre es el que tú deseas, pero si quieres más cosas, lo buscas y consigues más apoyos para poderlo. Pero esa no fue la causa de la desaparición, sino la crisis, la mala gestión de un ayuntamiento que se vio en el centro de una trama corrupta, etcétera. Al final pago el pato, en este caso el festival. Se llevó por delante también todo tipo de iniciativas y más cosas, lógicamente. Hubo gente que se quedó muy frustrada, mandaban cartas o mandaban mails para hacérselo saber. La gente se queda sin ese referente y que vas a hacer, pues la única manera de protestar es que cuando te toque votar, que eches a los que han sido los responsables de eso, pero en este país eso tampoco funciona muy bien.

¿El festival a qué tipo de público llegaba? Siempre hay que tener claros los parámetros. La animación no es excesivamente popular, le cuesta mucho. Hay mucha gente que le cuesta ver la animación como algo que no sea exclusivamente para niños. Hay mucho prejuicio con la animación, cada vez menos, pero recuerdo que hablabas con gente y tú le hacías ver que la animación podía tratar temas adultos y hay gente que decía: -Pero si yo cuando voy a ver cine de animación voy a ver las películas de Disney. Precisamente un festival como Animadrid (2000-2011) su misión es hacer ver qué hay muchísimas otras propuestas que no tiene nada que ver con el universo Disney ni Pixar, con todo mi respeto. Me parece que dentro del cine comercial tanto Pixar como Disney está muy bien, pero es verdad que no es la única animación del mundo. Hay muchísimos creadores en todas partes del mundo, haciendo cosas auténticamente maravillosas y que carecen de presupuesto. Por supuesto hay mucha gente que hace animación pensando en un público infantil, pero también muchísima gente que hace animación para expresar su mundo particular, su mundo creativo, su mundo artístico, etc. Para tocar cualquier tipo de tema, porque se puede tocar cualquier tipo de tema con la animación, desde el más sencillo, al más escabroso. Cualquier tema cualquier tema es susceptible de ser tocado por la animación. En ese sentido, no hay diferencia con el otro género. Lo que pasa es que, la gran diferencia es el prejuicio que mucha gente tiene por ignorancia muchas veces. No sabe que el cine de animación es otra cosa, que hay otras posibilidades. De hecho, por ejemplo, este es un país en el que apenas se estrena cine de animación para adultos. Prácticamente el cine de animación que se estrena comercial en España son películas para niños. Largometrajes que se hacen en Francia, que se hacen en Japón, que se hacen en muchos sitios del mundo, que no son para público infantil y que en España no se estrenan a penas. De vez en cuando hay alguna, Vais Im Bashir (2008). Sobre todo, en Francia

que es el país más aprecia y consume cine de animación que no sea exclusivamente para niños. En España prácticamente no sé estrena nada, fuera del cine de animación para público infantil, y hay mucho. Eso te da una idea de cómo está el interés del espectador en este país. Para cambiar la mentalidad los festivales de cine son muy importantes, pero si desaparecemos poco podemos hacer. Insisto en que la animación dentro del cine, no deja de ser una gran desconocida, muy desconocida. Sujeta a muchos prejuicios, poco valorada por los medios de comunicación, que es una cosa que da mucha pena porque creo que los críticos empezaron a darse cuenta de que la animación existía cuando festivales como Venecia o Berlín de repente programaron una película animación a concurso, y entonces de repente, los crítico dijeron: ¡Ah! Miyazaki qué bien! - le dan el oso de oro en Berlín, debe ser increíble, y efectivamente lo era. Pero Miyazaki llevaba ya 20 o 15 películas antes de hacer esto. Los medios de comunicación, a veces se guían mucho por lo fácil la animación no ha tenido ese eso en los medios. Todo eso ayuda a que la animación siga siendo poco menos que una gran desconocida. Insisto, no hablo de animación comercial que todo mundo dice: Ah, si yo he visto la última de Pixar. Hay un mundo increíble fuera de lo que es el cine comercial de animación y eso no se conoce. Mucha gente, ve películas de animación sin saber que son de animación o es que los efectos especiales no dejan de ser hoy día animación. No hace falta ni siquiera que llegue la última película de la Guerra de las galaxias, las últimas tres todos los planos estaban hechos con animación digital. La gente ve cine de animación sin ser consciente que están viendo cine animación, es un ejemplo. O la publicidad, en la publicidad hay cantidad de animación y la gente lo ve y no es consciente de que está viendo animación. Por eso mismo, porque hay mucho desconocimiento, al no saber, no lo aprecias tampoco. Si lo ves disfrutas evidentemente. La cantidad de cosas que puede ver la gente en YouTube de animación. Y el mundo móvil ya ni te cuento. La gente no es consciente de que eso es una obra, algo que creativamente se puede llamar cine de animación. No es consciente de eso y hace falta mucho trabajo de pedagogía todavía. Esa labor sí que la hacíamos siempre los festivales, pero lo haces en unos ámbitos, que, aunque tengas público, no dejan de ser minoritarios con respecto a otros festivales. Los festivales de cortos y especializados como los de animación, no suelen tener el éxito mediático que tienen los festivales de largometrajes. Todavía se sigue pensando que el cine son 90 minutos, 90 minutos de imagen real, lo demás es otra cosa. Los cortos son otra cosa. Perdona, hace falta la misma gente, el mismo equipo, para hacer un corto que, para hacer un largo, la única diferencia es la animación. Para la animación varía porque es otra

cosa, pero también hace falta un equipo de gente para hacer animación. La gente está muy equivocada. Creo que la gente que lo aprecias son la que está más vinculada. Los que sabemos el esfuerzo que cuesta hacer cine de animación, eso solo lo sabes si estás dentro o conoces bien el tema, porque es un esfuerzo increíble. Ahora con las herramientas digitales menos, pero sobre todo antes. Es que hacer una película de animación, la gente no se puede imaginar lo que costaba hacerlo. Hacer un dibujo animado de 5 minutos son miles de horas.

¿Qué tal la educación en animación? El boom que habido de 20 años para aquí de escuelas de cine animación, tanto públicas como privadas, ha sido también muy importante para crear cantera de creadores y público. Cuando empecé en Alcalá las escuelas no existían, diría que casi ninguna enseñaba animación. Pero en cambio cuando llegue Animadrid (2000-2011) había un boom importante de escuelas, de facultades, etc. Como aquí en la Universidad Politécnica de València que tienes su máster. La formación de gente ha sido muy interesante, no tanto para cambiar la percepción del público con la animación, pero si para generar gente capacitada para hacer animación en todos los ámbitos: el cinematográfico, la publicidad, videojuegos, etc. El videojuego es un terreno muy importante en el terreno de la animación, y también por supuesto, para que la gente haga sus cosas sin necesidad de que tengan un fin comercial. Ves que hacen cine de animación y que luego tiene su eco o no, pero ellos sienten que su manera de canalizar su mundo creativo es la animación. Para a mí es la parte que más me gusta. Esas personas que hacen animación para para dar rienda suelta a su creatividad. Hay muchísima gente que está estudiando animación, como una salida profesional y es muy importante porque a veces te encuentras con gente que trabaja en la animación, pero luego haces cosas que no tienen nada que ver con su trabajo o lo que le da de comer. Hay una cantera ahora mismo increíble de animadores. Todo forma parte de un momento muy especial, no es casualidad que Animacor (2005-2010), Anima Basauri (2004-2012), Animac (1996) en Lleida y Animadrid (2000-2011), seamos todos de la misma época y que coincida con el boom de la formación. Digamos que, es verdad que justo hubo un momento especial, que lo situaría en torno a la década de los 90's, finales 80's, que es cuando eclosiona todo esto un poco. No estamos hablando de un boom mundial. Pasar de cero a cien animación, supone pasar a lo mejor de nada a algo. Entonces es muy importante todo. Justo en esa época hasta los finales de los 80's, en España se habían hecho muy poco largometraje de animación,10-15 en toda la historia de la animación. Imagínate cómo está el tema. Cortos de animación había más, pero tampoco tantos. Realmente a partir de los 80-

90 es cuando se dispara exponencialmente. Insisto, pasar de 10 a 20 largometrajes en una década. En 80 años 10 largometrajes, en una década 10, es que eso es el 100% más. Las cifras eran las que eran. Prácticamente no había habido cine de animación y cualquier cosa que se hiciera para multiplicarlo era bueno. Creo que coinciden los festivales y las escuelas. Quizás alguna corriente internacional que pueda hubiera podido venir. El Oso de Miyazaki, parece una tontería, pero no lo es.

¿Que conoces de publicaciones sobre animación? La publicación Del Trazo al Pixel (2015), no tanto por el librito que lo acompaña que en ese sentido hay historia de cine de la animación publicadas antes mucho completas y amplias. Pero la edición de esos DVD's ha sido importante porque se ha recuperado material que era muy difícil de ver porque estaba en filmotecas, sin terminar de recuperarse. Esto ha facilitado que algunas películas se hayan restaurado, lo que está muy bien. En esa panorámica ves perfectamente lo que ha habido en 80 años de historia del cine de animación en España y lo que ha venido después. De hecho, prácticamente, se ha recuperado muchas cosas de los años 40s, 50s, etc. Es muy poquito lo que había, y, sin embargo, las posibilidades para poder elegir el buen cine animación, buenos cortometrajes se multiplican porque hay muchísimo más material. Lo fundamental de esa edición de Cameo es que realmente lo bueno es ver las películas, que eso sí que es más difícil. En cuanto a historiografía, en Animadrid (2000-2011) loque hicimos fue una edición española de un libro italiano que se llama Historia de cine animación en el cual incluimos un capítulo específico sobre la historia del cine animación en España. El libro se llama, Cartoons: 110 años de cine de animación (2003) y el libro incluye un apartado, sobre la historia de la del cine de animación español. Hay un trabajo de investigación para la Filmoteca española de la historia del cine de animación español, que lleva años en marcha, muchos años y que no está todavía acabado, ni siquiera parece que se vaya acabar. Así como en otros aspectos del cine parece que, si hay interés, este arte sigue aparcado ahí y posiblemente sea la historia definitiva de animación española. Sin embargo, no ha visto la luz y no sabemos cuándo lo va a ver. Es una pena, la animación es como un capítulo aparte. Hay que insistir, hay que hacer libros, cualquier cosa que ayude es fundamental, pero cuesta mucho. Un libro sobre Pablo Llorens como el que hicimos nosotros en Animadrid (2000-2011) ¿A cuánta gente le puede interesar? Un libro fundamental porque es el primer libro que había sobre él, pero, sin embargo, tiene un público muy reducido, lógicamente. Hay un libros sobre José Ramón Sánchez, hay libros sobre gente que, si no fuera por los festivales de cine, no se habrían hecho nunca. No hay libros sobre animación. De vez en cuando

alguno como Las 100 películas clave del cine animación (2011), pero son libros con un perfil comercial. Trabajos específicos de investigación, sobre autores sobre cinematografía, eso apenas hay. Y lo poco que hay, lo han hecho festivales de cine. Pero, si desaparecen los festivales de cine, también desaparece la labor editorial. El libro que os comentaba antes no se está concluido, pero es un encargo de hace tiempo. Emilio de la Rosa, que es la persona que sería muy interesante entrevistar porque es, sin exagerar, la persona que más sabe de animación en este país. No digo que sepa de la animación de todo el mundo, pero sí de la animación española. Es un tipo que sabe muchísimo, sobre todo lo sabe porque ha estudiado, le ha preocupado. Además, él es profesor en la escuela de ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional). Parte de la producción de animación que hay en Animadrid (2000-2011), parte sale de su escuela y él es responsable de esa producción. Escribe muchos libros, tiene libros sobre la animación experimental en España, sobre animaciones valencianas, sobre animación catalana y el capítulo que te he dicho de 110 años de animación española. Es uno de los responsables de la investigación que en su día encargo la Filmoteca Española, que no está concluida y que sería, de alguna manera, la historia del cine de animación en España definitiva. Ojalá algún día vea la luz porque es fundamental.

¿Qué festivales especializados conoces? Fuera de España Annecy (1960), es el más importantes, es el festival de referencia, es uno de los más importantes mundo. Luego también está Ottawa (1976) Animafest Zagreb (1989), etc. He estado un par de veces en Annecy (1960), no he podido ir todos los años que hubiera querido, pero sí que he estado 3 veces y me parece increíble. Es un festival maravilloso y, sobre todo, no sé si lleva ya cuarenta y pico años, pero un festival de referencia. En España un festival que me gusta muchísimo es Animac (1996) en Lleida. Me parece que tiene una línea editorial que está muy bien. Eso es muy importante para los festivales. Es un festival que, a pesar de haber cambiado de dirección varias veces, se mantiene como uno de los referentes en cuanto la animación independiente y la más experimental. Ahí me parece que ha encontrado un camino. Los autores que traen, los homenajes que hacen, etc. Animac (1996) en España me parece fundamental. Otra cosa son las iniciativas que se hacen por ejemplo aquí en Valencia, cuando hacían el día mundial de la animación, es una iniciativa muy importante, que ayuda tanto la Filmoteca como la universidad Politécnica de València. No es casual, València es algo especial con la animación, es algo increíble. Si hay una tradición muy importante, y sobre todo de la animación de plastilina. Es increíble la cantidad de autores de animación de plastilina que hay en València. Por ejemplo, Sam creo que está trabajando con Aardman,

ni más ni menos, y con una calidad increíble. Gente autodidacta porque en España hay muy poca tradición de animación con plastilina, a nivel histórico. Hay algunos autores, pero realmente la eclosión se produce con Pablo Llorens, Luís Cuéllar, Javier Tostado, todos estos que de repente son valencianos. También en Galicia hay algunos creadores de animación de plastilina, pero realmente lo significativo es el núcleo valenciano por la cantidad de actores que hay en esa disciplina. Últimamente me parece muy importante la labor de la de la UPV, que también han salido sobre todo directoras curiosamente.

(BENAVENT,R. 2015b) ENTREVISTA JOSÉ LUIS FARIAS 20_12_15 MADRID

Rocío: ¿Quién eres, a qué te dedicas?

José Luís: Soy José Luis Farias director y creador del mercado internacional 3DWire (2008).

Que experiencia tienes respecto a los festivales de animación España en organizar y en haber asistido. ¿Recuerdas otros festivales? Desde fuera, los que hemos sido usuarios de los festivales, en cierta medida sí que comprendemos por qué se han muerto. Animadrid (2000-2011) era una cosa completamente artificial, estaba en Pozuelo cuando podía haber sido en Madrid capital. La primera edición de Animadrid (2000-2011) fue en Madrid capital, en el círculo Bellas Artes. Fue un éxito total. Yo me acuerdo de las colas que había para entrar. Pero claro Pozuelo de Alarcón, pues no. Una de las cosas es la localización, eso está claro. Nosotros, por ejemplo, en nuestro caso con Segovia, no es una gran capital, pero tiene una cercanía con Madrid interesante y es un sitio que te ofrece cosas. Pozuelo no ofrecía nada. De hecho, me acuerdo de acabar con los invitados internacionales y con gente que conocías allí, que querías ir a tomarte algo y íbamos todos al Iglú, que era un antro de mala muerte. También otra cosa - esto luego a lo mejor me arrepiento decirlo- pero ha habido mucho mercenario y arribista dentro del sector de la organización de festivales. Había gente con muy buen corazón, por ejemplo, Pedro Medina con muchas ganas de hacer cosas, pero claro no estaban acordes con la organización. Había una separación, lo hemos visto en más festivales, en lo que era la dirección y lo que era la gente que lo ejecutaba o que hacía la producción. Nosotros, por ejemplo, en 3DWire (2008) es nuestro propio equipo el que lo hace, yo no contrato a nadie, entonces eso es distinto. Son decisiones políticas. Y, por último, los contactos. Una de las cosas que más nos llena de orgullo y satisfacción, es que de 3DWire (2008) la gente sale con curro. La gente se conoce ahí y de ahí hay alguien que está buscando un concept designer y lo encuentra allí,

o están buscando guionista, o están con el tema de coproducción. Pero para eso no hay que montar un festival, hay que montar un evento para ello, para que networking exista. Hay festivales muy buenos pero que ese networking realmente no se realiza. Nosotros aparte de haber visitado todos los festivales que hay en España, también viajamos mucho a festivales en el extranjero y ves que hay una programación estupenda, unos invitados estupendos, pero ningún punto de encuentro en ese mismo festival para que la gente hable y se conozca. Entonces, de poco sirve que tenga la mejor programación del mundo si el objetivo es poder hacer ese punto de encuentro. Nosotros lo que estamos haciendo todo el rato es poner en contacto a la gente, en el momento que aparece una persona por la puerta, sé esa persona que está buscando, que está haciendo, porque me he documentado antes. Me parece que es trabajo del evento, conocer a tus clientes, entre comillas, y poder ponernos en contacto.

¿Como lo hacéis? La forma más habitual de poner en contacto es la manual, directamente a mi o mi equipo. Sé que, por ejemplo, Pepito está con un proyecto de 3D al que le hace falta un tío de concept design, pues ven acá y aquí esta Manolito, del que te hable. Esta es la persona con la que tienes que hablar. Les dejamos y ya directamente se juntan. Digamos que nosotros estamos por encima y sabemos que está haciendo cada uno, y por esa labor y ese conocimiento, podemos conectarlos. Y luego hay una cosa muy importante que es la confianza, la gente confía en 3DWire (2008). Cuando recomiendo a alguien es porque saben, tanto una parte como la otra, que hay un criterio detrás, porque también en el sector de la animación hay mucha revista. Lógicamente la gente que sabemos que trabaja mal, o que no paga, o qué tal, les apartamos directamente. En ese sentido intentamos hacer un poco una criba, y la verdad que tenemos varios ejemplos de cosas que han funciona muy bien gracias a poner en contacto a la gente. El tema del punto de encuentro es muy importante. Hay dos vertientes, el festival como tal y la industria.

¿Los días que solo tenían que ser de profesionales y también podría ser de escuelas? De escuelas perfectamente, lo ideal es que hayas esa conexión con las escuelas, pero no sin más, la meritocracia, no es lo mismo que seas bueno, que seas profesional. Ese es otro tema interesante, es la burbuja alrededor de la formación en España de animación. Se están generando demasiados estudiantes recién salidos de animación que luego no van a encontrar trabajo. Aunque hay muchísima demanda en el sector, hay demanda de seniors no de juniors, de gente que sabe animar de verdad y eso en un proceso de un animador a lo mejor es mínimo 5 o 6 años no aprende desde que has salido de la carrera. Por eso creo que los puntos encuentro con las con

las escuelas están bien, pero hay que adaptarlos, son dos mundos completamente distintos. Nosotros tenemos otro proyecto, Bridging the gap (Animation Lab) que supongo que Guadalupe si te habló de él. Por ejemplo, Bridging the gap (2015-2019) lo hemos montado a pachas ella y yo, y eso sí que está montando para estudiantes con un perfil y un diseño para ellos. Bridging the gap (2015-2019) se hizo en Valencia las dos últimas veces y es una cosa pensada adhoc. Annecy (1960) es un festival que está muy bien y hay muchísima gente, pero si quitas a todos los estudiantes, quedan un 20%. Muchas veces, los "estudiantes", sin menospreciar, los contaminan el entorno. Entonces esto es muy fácil, si yo me siento a comer en una mesa, quiero que en esa mesa haya cuatro profesionales. Que me dé la vuelta y pueda hablar con un tío que es un productor o con alguien que hace concept designer. Pero, si de repente, empieza a haber estudiantes, a lo mejor no lo encuentras. Los estudiantes que se relacionen entre ellos y que los profesionales entre medias para que ellos puedan obtener algún tipo de conocimiento. Es cierto que, hay profesionales que pasan de los estudiantes y hay profesionales que están más implicados. Entonces, hay que adaptarlos, no es que todo funcione. ¿Qué hay para poder integrar todo eso? A cada uno hay que darle su espacio y su forma de trabajar, ¿Que a lo mejor se puede hacer dentro de un mismo evento? Sí, pero teniendo muy claro cómo trabajar con cada perfil profesional.

Entonces los festivales que no tengan esos puntos de encuentro, ¿cojean? Para mí sí. Pasa también, en otros festivales que los puntos encuentro te lo montas tú mismo, porque tú generas ese tipo de contacto. Yo me acuerdo de unos amigos míos, que hacen su festival paralelo cuando ellos se juntan en los festivales. Que quedan en una habitación, son 10 o 15 personas, y proyectar sus propias cosas, y hablan de la industria, pero es algo que generan ellos porque en el evento no existe. Es muy interesante, son profesionales que quedan aparte porque tienes la necesidad. En los festivales muchas veces, no existe eso y se lo montan por su cuenta, es como el off del festival. Y luego, lo que también veo es que hay muchísimo problema en cuanto a las castas dentro del sector de animación, es muy fuerte. En muchos festivales los propios organizadores se encargan de separase de la gente. Eso es un grave error. Por ejemplo, estuvo hace poco Peter Lord con el que tenemos mucha confianza, pues es un tío que quiere todo lo contrario, no quiere estar separado, quiere estar en contacto con la gente, con la gente joven, con gente que está haciendo cosas distintas. Entonces hay muchos festivales que lo que generan es un distanciamiento entre los profesionales y los vips, con el resto de la gente que asiste. Nosotros desde el primer momento es una cosa que no. Comemos todos juntos y es de catering, tú te puedes acercar a cualquier

persona y preguntarle. En muchos festivales no es así, es como aquí el jurado que es fulanita de tal, me la voy a llevar a tal sitio y no puedes hablar con ellos. Se encargan de que no hables con ellos. Incluso, en festivales muy grandes, que tienen acceso a la gente. El tema es la accesibilidad. Si te traes a un primer espada de la animación internacional, tampoco es cuestión de que les atosigues, pero quieres hablar con él. Que eso enlaza también con el tema de la sobrepoblación de estudiantes en festivales. Tú te traes a Bill Plympton, o a Peter Lord, y hay diez mil estudiantes. Lo que va a pasar es que cuando acabe la conferencia va a tener que firmar no sé cuántas cosas, y al final, no es bueno ni para ni es bueno para el resto de las profesiones que están ahí, porque no pueden hablar. Digamos que hay que tenerles un espacio que, para ello, que sea tranquilo y cuando hay muchos fans detrás, pues es complicado.

¿Cómo ves el futuro del año española? Anoche estábamos comentando en un evento que nunca ha pasado que se estén haciendo 4 o 5 películas de animación a la vez en España. El futuro pues depende los pasos que se den. Ahora mismo estamos en un momento muy bueno, dentro de la coyuntura de crisis económica es cuando se ha conseguido que haya más producciones españolas de animación, no solamente que se hagan, sino que salgan fuera. No hemos estado en esta situación nunca, hay muchísimas producciones que se están realizando, de calidad, que están saliendo fuera. Tenemos buenos casos de éxito anteriores, Arrugas (2011), por ejemplo. Hay dos tipos de éxito: a nivel de reconocimiento de crítica y a nivel real de taquilla. Entonces Tadeo Jones (2001) fue un antes y un después. Con Tadeo se consiguió que la taquilla española mirase hacia la animación, porque creo que fue la segunda película más taquillera del año. Planet 51 (2009) tuvo distribución internacional. ¿Qué es lo que pasa ahora mismo? Pues que, en largometrajes de animación, estamos muy potentes y hay muchos proyectos que se están ejecutando, tanto como con IP's propias, como trabajando para el extranjero, como la gente de Ilion con Paramount, que tienen hecho un deal para varias películas muy potentes. Sergio Pablos, por ejemplo, que va a empezar ahora en breve ya con Klaus (2019). Hay muchos éxitos en el largo. En series está costando más trabajo. Nosotros en 3DWire (2008), tenemos una convocatoria de proyectos de animación todos los años. Entonces recibimos proyectos de series, de largos, de cortos y de videojuegos y con las cifras que tenemos realmente lo que hemos visto que el largometraje, más o menos, ha mantenido el nivel de proyectos, pero en series ha bajado mucho los últimos 2 años. Ha sido como una curva bastante descendente. Tampoco sabemos exactamente cuáles son los motivos, pero está pasando eso. En largo está más potente y está saliendo más fuera y no sé el problema

que tenemos, aparte de que no tenemos ningún tipo de ayuda por parte del gobierno para potenciar la industria animación. Cuando se lo tomen en serio y tengamos condiciones similares a las que tienen vecinos como Irlanda, o Francia, o cualquier otro país europeo, que tienen las deducciones fiscales y unos apoyos a la cinematografía de animación muy potente, pues realmente puede ser una gran potencia. Talento hay, knowhow de cómo montar proyectos, también y hay muy buenos animadores y profesionales del sector. Se tiene de todo un poco. Ahora sí que es verdad que está viendo como una especie de pequeño oasis que está en Canarias y Navarra, con las extensiones fiscales, dónde por el tema el sistema de tributación a las ayudas que tienen, pues es interesante producción animación. Digamos que, nos equiparamos un poco al modelo belga o irlandés, pero no es para toda España es solamente para esas regiones. Lo que está pasando es que está viendo un flujo todavía muy bestia, pero que está empezando a ver una derivación de las de las producciones hacia estos dos puntos. Más hacia Canarias, en concreto, a Tenerife, que hacía Navarra. No sé, porque de momento no estoy, pero sí que es verdad que están y se está negociando muchas cosas para llevarlas allí, porque realmente es donde las cartas que tenemos para jugar con las coproducciones internacionales, son más interesantes en Canarias o Navarra, con la deducción fiscal. Estando en la mierda a nivel de apoyo institucional, se están haciendo cosas, es decir, que cuando se decidan a despegar con esta parte el gobierno, creo que podemos hablar de un sector bastante potente. Con sus claros y oscuros.

El tema educación, ¿a qué te referías? La burbuja en la formación me parece súper peligrosa, porque estoy lo hemos vivido con el cine y con la ficción. Hubo una época en España que no había más que escuelas de Comunicación Audiovisual y escuelas privadas de cine, que luego todos esos profesionales, todos esos estudiantes o jóvenes-profesionales el mercado no consiguió absorberles y ha conllevado, temas de migración o que mucha gente que estudia eso acaba poniendo copas en un bar. Con la animación está pasando algo parecido, cada vez hay más gente que sale fuera, y está muy bien, pero son juniors. Cuando en una producción te hace falta que compre unos tiempos y una calidad, necesitas seniors, y eso es un proceso de transformación y de trabajo de muchos años. Digamos que, se da la contradicción de que estamos importando gente del extranjero para las producciones nacionales animación y está habiendo mucha gente en las escuelas, porque la gente que traemos de fuera está llenando el hueco de la parte de seniors, pero en la parte de juniors tenemos "sobrepoblación". Es muy extraño. Seguramente con el tiempo, se empiece a regular porque esos juniors, en una producción, a los tres o cuatro años, empiezan a coger experien-

cia, y habrá un momento que seguramente no haga falta importar tantos profesionales de fuera, pero ahora mismo está pasando. Es complicado.

¿Se considera que hay industria? El sector mismo no se considera nada, ahora mismo. Hablar de una industria es, que tú no tienes trabajo, o acabas un trabajo en una productora y a los 2 meses y tienes ya trabajo en otra. Para mí ese es el concepto de industria. Que haya un tejido industrial donde trabajo un poco para todos los profesionales que existen. Hasta hace poco lo que había eran francotiradores, empresas que tiraban para delante con un proyecto o dos, intentaban sacarlo adelante, alguna sobrevivía y otras no. Una tendencia que también está cambiando, porque hasta hace poco, el máximo esfuerzo era hacer la película y ya. No había como más allá de eso. Ahora ya se está empezando a pensar en trabajar en tres o cuatro proyectos a la vez para dar continuidad. Tenemos el problema en España del acordeón en las productoras. Hay un núcleo duro que normalmente no se despide, que son como unas 10-15 personas, eso crece muchísimo en los picos de producción hasta 100-120, pero si no tienes una película después de esa, tienes que despedir a toda esa gente, y esa gente, tiene que buscarse otra empresa que este también en la misma situación. Muchas veces esos acordeones son asíncronos, puedes ir encontrado trabajo, pero si funciona mal, se da el caso de las productoras que no tienes dentro a sus propios animadores y en cuanto acabe la película, están en la calle y no van a encontrar nada, porque se estaba solapándose a la vez. Entonces, entran a la parte de desarrollo del siguiente largo, etc. Es complicado, por eso se está pensando más en, no solamente una película, sino se está pensando en tener varias en cartera. En las series es distinto, porque las series es verdad que acabas una temporada y empiezas la otra. Para mí, las series dan más estabilidad a nivel laboral porque si funciona, funciona y puedes estar haciendo capítulos hasta la saciedad.

¿La consideras industria cultural? La considero una industria y trabajo para que sea una industria y que cada vez se profesionalice más, porque no se le puede exigir a las madres que sean más profesionales y a los productores no exigirles que sean más profesionales. Es uno de los problemas que tenemos en España. Hacen falta buenos productores que no hay. Cuando consigamos que todos seamos profesionales en nuestra parte, incluso en los festivales, también entono el meo culpa, hay que ser profesionales para montar las cosas y estar a la altura, a nivel nacional y a nivel internacional, y tómatelo en serio. Que sea una cosa de, cómo pasó con muchos ayuntamientos, que llegabas, montabas tu festival, sacabas el dinero y au. Sí que es verdad que cada vez hay más profesionales, pero cuesta, porque vinimos de un pico de los

años 60 o 70, cuando aquí se hacía muchísimo service para el extranjero: Hanna-Barbera, toda esta gente, etc. Que hubo mucha gente trabajando en animación Y luego, dejamos de ser competitivos porque empezamos a cobrar más, y se lo llevarán otro sitio donde se cobraba menos, entonces hubo una especie de valle ahí. Y de ese valle nos ha costado recuperarnos y subir. ¿Qué pasa? Que hay gente de la que estaba trabajando entre antes en esas producciones, en esa época dorada un poco de animación, aunque no se generaban IP's propias, la mayoría eran cosas de service. Ahora se les ha recuperado para las nuevas producciones, por ejemplo, es el caso de Manuel Cristóbal es un clásico que ha estado toda la vida trabajando en esto, y ahora que están la producción de en Buñuel y el laberinto de las tortugas (2019).

¿Qué festivales entonces funcionan? Haberlos, haylos. Los festivales siguen funcionando. A ver Animac (1996) sigue funcionando muy bien, tiene su público y su target. Luego está Animayo (2006) en Canarias, que está ahí como un poco perdido de la mano de Dios. Estamos nosotros, la verdad es que ahora mismo donde se junta la gente es en 3DWire (2008), y en la parte del festival también, porque al final tiene ese potencial. Somos Cartoon d'Or y somos clasificadores para los Goya, entonces a nivel de lo que es los cortometrajes españoles, se ven aquí. Están empezando a salir pequeñas cosas, en Valencia tenéis lo de Digitall (2015), pero que no acaba de funcionar. Prime the Animation! (2013) que está llenando un hueco en el tema de escuelas. Mundos Digitales (2001) que tiene una vertiente muy concreta para el 3D. Falta un gran festival de referencia en España, pero a nivel internacional, de
cualquier país. Portugal – Cineanima (1896), Alemania -Trickfilm (1993), etc. tienen esos referentes. Nosotros realmente como festival somos el referente a nivel internacional por qué tenemos Cartoon d'Or y porque tenemos una programación internacional, pero nosotros no tenemos ADN de festival, es una cosa que hemos hecho complementaria al mercado, pero un gran festival, con alfombra roja dónde se le de visibilidad. Esto lo hemos planteado en varios sitios, lo tenemos ahí, intentar montar algo potente, pero eso es mucho dinero y tiene que haber una administración que se implique en ese sentido.

(BENAVENT,R. 2020c) ENTREVISTA JORDI ARTIGUES _29_02_20 LLEIDA

Rocío: Estima't Jordi hem dona permís per a fer la entrevista i explica qui es.

Jordi: Soc Jordi Artigues, des dels anys huitanta em vaig dedicar a fer festivals, mostres, etc. És el que detallarem supose ara, i continue fent un cineclub, el cineclub del Cercle de Barcelona.

La trajectòria que vostè té, ¿com va acabar fent animació? ¿ve del món de dibuixant o d'un altra disciplina d'animació? ¿com va acabar fent festivals? Bo, per començar pel principi, doncs vaig estudiar disseny gràfica EINA una escola totalment nova i després va fer Mitjans Audiovisuals a l'escola EMAV, que va ser la primera qui va haver a tot l'estat de cinema i la televisió. El vídeo llavors ja existia però se usava poc i llavors es parla molt de l'ESCAC però molt poc del EMAV, d'on han sortit generacions que s'han dedicat d'una manera o un atra al cinema i a la televisió. Per tant m'he dedicat sobre tot al disseny gràfic entre altres activitats i després doncs a l'organització de mostres, festivals, etc. La primera cosa que vaig fer es que soc cofundador de l'associació ASIFA Catalunya, que era una associació Internacional del cinema d'animació de professionals. Llavors a Espanya només va existir ASIFA Catalunya durant vint anys i després va haver ASIFA Euskadi, no va haver res més. A partir d'ací sí que va sortir la mostra de cinema d'animació que fèiem La Filmoteca de Catalunya. Després, durant cinc anys vaig col·laborar amb el centre de joves, quan existia La Caixa, perquè ara estan totes desaparegudes. Era el Caixa Fòrum, per exemple que és l'obra social. Durant cinc anys es va organitzar tota una sèrie d'activitats i ens deien: -Teniu uns mesos pera organitzar alguna moguda d'aquestes. Llavors estava oberta a tothom però especialment als joves. Ens donaren carta blanca i tota la confiança per organitzar projeccions, alguna publicació també, tallers, etc. Me'n recordo sobretot de dos tallers: un que vam fer amb uns canadencs que coneixia del festival d´Annecy (1960), que portaven tot el material amb 16mm i ells mateixos rodaven. Hem sembla que vam fer un taller sobre unes músiques, sobre aquelles músiques havien de fer una animació, va ser un dels millors i a demés ho vèiem en el mateix moment. Perquè estem parlant de l'època anterior a la digital, analògica. Això va acabar al 1992 abruptament, no sé perquè, però van tancar el centre aquells. 5 anys van ser, el 1992 va ser el últim any de les olimpíades. Un altre taller important va ser de dos tècnics de l'antiga txecoslovaquia, que ensenyaven la manera com es belluga els ninots articulats, la manera tan perfecta com l'han fet els xecs. Hi portaven una maleta plena de ninots, llavors es van apuntar. Abans va ser un curs molt interessant, una mica complicat de coordinar, perquè portava moltes coses, però va ser durant una setmana. Fou de les poques vegades que s'ha fet, a banda de dels que s'han fet a Lleida. Però en aquella època va ser molt interessant. Tenía era carta blanca i com ells confiaven en mí, doncs va anar molt bé, fins que es va acabar. Després de això vaig fer altres coses, però així important... Van venir de l'Ajuntament de Basauri, al País Basc perquè organitzarà una mostra, no un festival, una mostra, i llavors, allò va ser com tres anys i va anar molt bé.

Lo que passa es que els ajuntaments i els polítics els interessen coses en un moment, i després, potser se n'obliden. Com ha passat amb altres festivals. Per exemple, Animadrid (2000-2011), a Córdoba es feia un altre que també ha desaparegut [Animacor (2004-2011)], a Terol [AnimaTeruel (2005-2012)] que ja no hi és i li falta continuïtat. Tres anys vaig estar i va acabar, perquè bo, va anar molt bé però arriba un moment que dius, no volen organitzar més, pues van plegar.

¿Cóm es deia el de Basauri? Crec que Anima Basauri (2004-2012) si la localitat era Basauri, que no era un lloc molt apropiat de fer-ho, però bueno en aquella època doncs hi havia molts ajuntaments que els interessava fer coses, no sabíem ben què.

¿Era un festival d'animació en particular? Això va ser perquè ells, suposo que través de la gent del País Basc i això que coneixia de ASIFA Euskadi, van parlar de mi i van venir. Era l'època que encara hi havia el fax, que jo recordo que els avanços tècnics que ara són prehistòria però en aquella època doncs, no ho eren. Recordo el primer festival o mostra, era amb telèfon ni res més, no hi havia res més. Després ja em van comprar un fax que em va durant moltíssim y dèiem: - com és possible que ho haguérem fet sense fax?, el fax va passar i ara doncs, ja em diràs tú lo que hi ha. Que és tot Internet, i això es fabulós, clar la tecnologia cada vegada va més de pressa, i llavors, te has de posar al dia.

¿Conta'm, tenies un equip de gent? Al 1995 em sembla que va ser el mateix any que vaig acabar lo de Basauri o un any després, el 1996 era l'aniversari del cinematògraf dels germans Lumière. Havia una bogeria entre els ajuntaments que volien fer de tot, al menys aquí a Catalunya. No sé quants ajuntaments volien fer la ciutat del cinema, al final, ha quedat una mica a Terrassa i els demés s'han oblidat. Va venir un jove que en aquella època va estudiar Informática. L'he perdut la pista i no tenía cap experiència en organitzar festivals, l'únic era jo, que era molt treballador. Vaig fer les coses molt bé, va anar molt bé el festival, fins a un punt que després explicaré. Havíem començat com menys d'un any abans per a fer un festival i llavors teníem clar que calia ser un festival competitiu amb premis, amb jurat, tot això. Després hi havia d'haver una exposició o dos, era l'època que encara era el analògic, o sigui, que rebien pel·lícula en 35mm. Recordo anar a l'aduana de Barcelona a recollir algunes pel·lícules i també t'enviaven una còpia en VHS amb cinta magnètica. Hi havia també coses amb 16 mil·límetres, i a part de que teníem l'ajuda de l'ajuntament que es va decidir bastant tard. Pràcticament anaven accelerats perquè clar, fer una infraestructura, jo tenía tota a experiència anterior i un llistat de adreces, que no tenía ningú més. Vam tirar endavant, van ser uns mesos de molt d'estrès, va anar tot bé. Podia explicar molt

més detalls. Tenien la por de que al ser la primera vegada que ho fèiem a Lleida, no havia hagut mai res a part del festival llatinoamericà, que era un altra historia, per tant, a veure què passarà si vindran pel·lícules? no vindran o què passarà?. Doncs, va ser al revés, va ser una bogeria de pel·lícules que no sabíem a on ficar-les, van arribar unes 250, algunes que no arribaven, però bueno, entre curts, llargs, i també s'acceptava publicitat, i la quarta categoria ara no recordo que era.

¿Eren categories per gèneres? No, no era per gènere, si no per format, llarg, curt, publicitat, no recordo, perquè fa 24 anys. Va anar tot molt bé, ens van sentir desbordats perquè no pensaven que arribaria tant de material. Doncs necessitaven altres locals perquè llavors el van fer el Teatre Principal, era l'únic local encara que tenía capacitat. Després ho feien també a lo que és avui el Caixa Fòrum, que llavors el Centre Cultural de la Caixa, hem sembla que era. I férem un altra no sé si a un lloc de la universitat, que no recordo ara quin. Bueno, jo de tant en tant, venía a Lleida, clar tot ho fèiem en fax i amb telèfon i tal. L'informàtic estava ací i jo a Barcelona, de tant en tant jo venia per veure-ho tot, i va ser un èxit. Fins que vaig mirar el meu arxiu i clar, resulta que no sé si vam fer la firma d'un contracte, no l'he trobat però ens vam pagar això sí. Però un contracte no tinc, per tant, no devien fer. Anaven tan atrafegats, amb tanta bona fe, que no hi havia contracte, no havia assegurança. Per exemple, en aquella època tenía unes catarates i hagués pogut tenir un accident, sort que no vaig tenir res, però són coses que passen. Confiaven, concretament en el regidor cultura que era del PSC [Partit dels Socialistes de Catalunya], que han estat 40 anys a l'Ajuntament de Lleida. Asseguraven i juraven que sí que continuaria, perquè de fet, aquest esforç que vam fer: - Hem tret el fetge per la boca, almenys recollir algo, ¿no? Doncs no, la primera vegada que ho explico, això queda gravat, ¿no? Un cop acabat el festival, teníem que embalar les pel·lícules, una feinada on vam estar treballant hores i hores, i dies, fins que el festival no s'acaba, no es pot. El dia que s'acaba, hi ha que continuar, una feinada. Si vols fer les coses bé, s'han de tornar de seguida les pel·lícules, etcètera. Van passar els mesos, va arribar el any 1997, havia de decidir. Per fer un festival s'ha de vore amb temps, necessites molts mesos, no? Encara que ja havíem passat el rubrico de fer la primera prova, el primer festival. Llavors Antoni Nebot, em sembla que es deia el regidor de cultura, doncs encara no sé ben bé perquè, no li queia bé o no sé quina bestiesa. Ens va escriure una carta dient que com que no veien factible un proper festival perquè no n'hi havia diners per fer-ho, cosa que no era veritat perquè el festival va continuar amb altra gent i fins ara. Ara m'han fet l'homenatge, bueno és agredolç perquè allò hem va afectar molt. Bueno va passar ja fa 24 anys, però hem va

afectar molt. Després he continuat fent coses relacionats amb el cinema, com el cineclub i m'agradaria tornar a fer un festival però bueno, si no faig no hem traumatitza.
¿Jordi però vostè fa animació? No, de tant en tant faig curts, i animació alguna vegada perquè en tinc una gran amistat amb el festival de Cineanima(1896) de Espinho a Portugal. Pràcticament he anat molts anys seguits, feien una sessió al cineclub, fem una sessió mensual. Bueno a part d'això, fem la Memòria dels dibuixant, col·laboro amb un Centre Cívic de Barcelona que és el Coll de Bruguera què és a on havia estat l'antiga Editorial Bruguera, i allà, emportem fetes cinc exposicions sobre la història del cinema d'animació català. Aquest any sembla fem la propera que estarà dedicada a un estudi de publicitat, l'Estudi Andreu. Tot això no ha vingut aquí, s´ha quedat a Barcelona.
Estaves format en gestió cultural? Qui organitzava aquest esdeveniment, es va dir després, gestor cultural. A la meva època, primer no existia como a nom , després que és això de la gestió cultural? Jo vaig fer un curs de gestió cultural a Barcelona, i be, la organització és una cosa complexa, que surtin les coses bé, doncs sempre m'ha agradat, vull dir, d'altres coses no soc capaç, això si.
Quant estaves a l'Animac (1996) quants equips tenies? L'equip del festival de Lleida era reduït, eren dos persones que ens van deixar la pell. No hi havia gent que poguéssim delegar alguna cosa, perquè la gent aquella no sabía fer. Assoles delegaven tot a l'escola de Belles Arts de Lleida i l'Ajuntament, que també ens va ajudar, ja que l'interessava a ells. Vàrem fer també com a publicació un catàleg i ens van dir que no, aquell primer any, no havia pressupost i van fer simplement un fulletó i el cartell.
Quan vares deixar la direcció del Festival? Quan van escriure la carta aquella estava clarissim, els intríngulis dels ajuntaments i la política no m' interessen, però em vaig veure involucrat, vaig ser una víctima col·lateral, com a les guerres. Tothom, tot el que estigui explicat, tots els que vaig treballar per ells, van confiar en mi i va anar bé la cosa. Aquí hi havia, no sé, un protagonisme del senyor aquest. Recordo que a la premsa, una vegada, hi va haver una discussió, perquè sortia massa jo i no ell. Coses absurdes que passen i lo que és terrible que t'enganyin o que et prengui el pèl i això va passar, en aquella època, vull dir. Carolina López no hi era, ni molt menys, va vindre bastant després, jo la coneixia de quan estudiava i feia una tesina, no te res que vore amb ella.
Fou la època de la Isabel Herguera? Isabel Herguera va ser una de les directores i és l'únic any, no he tornat més. Fa tres o quatre anys van invitar-la per presentar una pel·lícula,.
Els festivals d'animació en España son necessaris? Sí, i tant, el que passa és que hi

ha moltes d'aquestes produccions, que si no les veuen en un festivals, perquè clar els cinemes pràcticament cada vegada queden menys. Els curts sempre ha sigut el parent pobre, per tant, si no ho veus a un festival, que molt difícil. Clar ara amb les xarxes doncs es pot trobar molta cosa. Però clar, és laberíntic, es pot penjar amb Vimeo, etc.

¿Que es això que has comentat abans de la Memòria dels dibuixants? Amb uns companys de professió que s'ha dedicat a la publicitat, al cinema i el disseny gràfic: l'Enric Asensio i Jordi Morraja. Vam crear una associació es diu Zoòtrop i es dedica a reivindicar La memòria dels dibuixants represàliats pel franquisme. Agafem unes llargues dècades des de la República, del 1931 fins al 1977 que foren les primeres eleccions democràtiques, varies generacions. Llavors, tenim un portal, un facebook, etc. Hem fet més de 30 entrevistes amb dibuixants de totes classes, o sigui, d'animació. Per exemple, Jordi Amorós, Àngel García, etcètera, de il·lustració, de humor gràfic, de tot. Ara la setmana que ve hem la fem de un dibuixant que es va dedicar a la publicitat durant 40 anys. La intenció és, quan hi hagi pressupost que no sabem quan serà, fer un documental, però si no ho fem és un material què és un testimoni. Com malauradament les persones desapareixen, ja tenim algun cas, ens demanen per fer algun homenatge de dibuixants que ja no hi són, i bueno, és un document, un fons històric. A part d'això hem dedico anar a arxius, sobretot històric, de la ciutat de Barcelona i recollir materials sobre tots aquests temes.

¿I també ho fas d'animació en particular? Sí, el que passa que es hi ha molta cosa i està tota dispersa. Ara estic a punt de corregir les galerades de un llibre. Bueno he publicat varios llibres, algun d'animació, i ara el que sortirà és un sobre la història del cinema NIC i altres joguines y joguets cinematogràfics.

Doncs, el meu professor de la tesis, Raúl González Monaj, va fer una exposició sobre els pioners de la animació valenciana i també hi havien eixes joguines. Bueno, les joguines espatllades més important estan en el Museu Valencià de la Joguina que està a Ibi. Tot això també te que vore amb l'animació, perquè parlo de les joguines d'abans del cinema que en realitat era animació a seques. L'animació va ser anterior al cinema, el zootrops, fenaquisticop, praxionoscop, etc. El central es el Cine Nic que es va fabricar a Barcelona entre 1931 i 1974. El País Valencià com Catalunya hem sigut les principals indústries de joguets, i per això, no hi ha el Museu de Figueres de Joguines i el de IBI. A part del museu de cinema de Girona, que és on està el fons del cinema Nic. el van comprar fa anys, quan encara vivien els propietaris. Ja estic corregint les galerades per posar totes les dates i que no falti res, que no hi hagi una cosa equivocada,

l´editor diu que vol treure per el dia del llibre aquest any (2020).

¿Quin festival coneixes a Espanya, actuals i passats? A nivell espanyol he estat al festival Animadrid (2000-2011), que organitzava Emilio de la Rosa, va durar uns anys. AnimaTeruel (19992-1996), em sembla que és deia, també vaig estar fent negoci, algun llibre. I el que més conec perquè tinc una amistat i sempre vaig allà, és el d'Espinho, que fa uns 40 anys que el fan. Es un dels mes antics d'Europa. Van fer un aniversari fa poc. I abans havia anat bastant al festival de Annecy (1960) que era el més importància, ja te prestigi de lo gran que és i ja arriba un moment que es pot morir d'èxit. en canvi el festival d´Espinho encara continua sent una cosa més assequible, més d'amistat i més familiar. El d´Espinho es al nord de Portugal, al costat d´Oporto, se diu Cineanima(1896), els conec fa molts anys i aquest és el que he anat més. Fa anys que a Annecy (1960) no he anat. El mercat és apart , he perdut el fil de com deu estar ara, però deu de ser grandiós. Totes les coses que es desborden per mi perden una mica la gràcia. Clar que continua el festival, es el més antic, el més important. Va néixer dins del Festival de Cannes fou el primer germen, a través un cineclub també. Hi ha una petita història d'Annecy (1960), fou també per commemorar algo, aquí va ser el centenari de la cinematògraf i l´arribada a Catalunya en 1896, i allà era l'annexió de l'Alta Savoia a França al 1860. Per tant el 1960 es van fer el festival d´Annecy (1960) per commemorar. Sempre és per un motiu històric o altre, i si els polítics es porten bé.

¿Quin son els factors que fan que se mantinguin o no el festivals? ¿I a nivell personal, qui es el motor que fa consolidar-los? Bueno l'Animac (1996) no ho he consolidat jo, vull dir, vaig posar la primera pedra, hem vam venir a buscar, hem coneixien, teníem referències i volíem fer algo i no sabien ben bé si una mostra o un festival. Els vaig fer un dossier, amb una explicació de tot i va ser molt complicat, tenint en compte comparativament que ho feien dos persones. No ho tornaria a fer d'aquella manera, al menys firmaria papers, això lo primer, perquè de paraula no. Nosaltres van picar i ens van refiar, va ser així i no es pot canviar.

L'animació com art es molt necessària. Perquè et va interessar l'animació? A mi m'interessa tot el cinema, en el cineclub passem més pel·lícules d'animació. No pas m'interessa el documental molt, igual hagués pogut fer documental, però vaig fer cinema d'animació perquè coneixia a través de l'associació ASIFA a molts animadors i molta gent que treballava amb això. Catalunya sempre a sigut avançada amb això, va nàixer el cinema d'animació a Barcelona.

Considerem que el cinema d'animació es un patrimoni immaterial que política-

ment no se valora. Quines accions podríem dur a terme per aconseguir algo? Quin es el futur d'animació en Espanya? Jo no soc polític, però he patit la política. És la cultura, en general, la que no es considerada, sempre és l'última. Els pressupostos per cultura sempre son els últims, i els regidors de cultura... A vegades en política el que passa és que no posen al més capaç de la especialitat, sinó que posen a un amic, de un amic no sé qui, del cosí que es del partit no sé qué, i llavors passa això, passen aquest conflictes. ES podria dir el mateix de la música o de la música clàssica, del cinema en general. A Catalunya la política cinematogràfica es horrorosa, la generalitat, malgrat que hi ha molts bons creadors, però si es tenen que anar fora, malament.

¿A nivell del patrimoni immaterial que no valoren? No es valora perquè jo crec que hi ha sempre la confusió aquesta, ¿qué es el cinema d'animació? Es una cosa per a nens, es un error garrafal que passa. Evidentment és un patrimoni històric perquè ja he dit que la imatge animada va ser anterior al cinema. Per tant, reivindicar que gràcies a l'animació va nàixer el cinema. No sé, hauríem de canviar els polítics a tots els nivells, a nivell d'estat, a nivell d'autonomia, nivell d'ajuntaments, s'haurien de canviar el chip. Però de moment no veig que canvien. De vegades són iniciatives privades les que treuen a flot una cosa i haurien de ser els polítics.

¿Que accions podríen aportar crear una associació? La tribu. Diguem-ne que la Memòria dels dibuixant es molt rebel, ja saps si coneixes una mica aquest mundillo. Cada u va pel seu compte, i l'època de ASIFA es va acostar molt gent. Que si fes-te soci, explica'ls per què serveix, si costa molt, etc. L'artista és un animal indòmit, vull dir que no li agrada massa associar-se perquè un esta barallat amb l'altre i amb l'altre no sé què. L'hem d'aconseguir, és la manera de avançar, que hi haguí un grup de pressió, què és una associació professional o sindicat. Lo que sigui. I que tiren les coses endavant, cada u va pel seu compte, com les capelletes que digen en Catalunya.

¿Quin futur veus a l'animació Espanyola, si li veus. Sí, jo crec que sí. En primer lloc, perquè tecnològicament, imagina't. De la manera com ho férem nosaltres, que per filmar para una cosa amb 16mm l'havies de portar al laboratori, no sabies si havia sortit bé, si l'havies de repetir, etc. Encara que vaguessis el copión, o la còpia de treball. Ara es instantàniament, que inclús, pots utilitzar una càmera com aquesta [càmera del mòbil] per filmar, fer foto a foto, o una càmera digital. Tecnològicament, si jo començara ara, no pararia de treballar, de fer coses. Futur si, hi ha escoles, que en la meva època no n'hi havia cap de cinema animació. A València no ho sé, però a Catalunya si, a Barcelona ni havien algunes. He donat classes de història d'animació, però és lo de sempre, han de fer com a França. A França el cinema és d'importància

nacional, és decisiu, és un producte cultural, no és com els tomaques o les coliflors. És un producte cultural molt diferent, i llavors, en França l´entenen així, fan ajudes, subvencions, moltes coses, etc. Fa molts anys que dic això, què serviria copiar lo que fan a França, però aquí el ministre de cultura, el regidor de cultura vindrà a la tarda. Un ministre de cultura no més l'he vist assistir a un festival a França, a Annecy (1960). Doncs, hauria de ser així, però aquí no ho es. Supose que aniran canviant, anirà millorant. Malgrat tot, jo crec que soc optimista. Si no fos optimista m'hauria d'haver queda també a un banc prenent el sol, i no soc d'aquests. Pues si et serveix d'alguna cosa tota l'explicació, ha sigut una confessió que no l'havia fet, una confessió secreta fins ara. Si algú li pica...

(BENAVENT,R. 2020d) ENTREVISTA JUANCAR CONCHA _28_2_20 LLEIDA

Rocío: Hola, dinos quién eres y si me das permiso para esta entrevista.

Juan Carlos: Hola soy Juan Carlos Concha y te doy permiso para hacer esta grabación.

Cuéntanos, ¿estas formado en algo que tenga que ver con la animación? Estoy "felizmente deformado" desde hace 23 años. No he estudiado nada parecido; bueno, parecido sí, pero nada en concreto con animación. Estudié diseño gráfico, ilustración, mucho dibujo y aprendí algunas cosillas. Todo muy formal, todo muy profesional. Y luego vine a Barcelona y ahí es donde aprendí todo, trabajando directamente en un estudio. A prendí a hacer clean up primero, que es limpiar dibujos de animación durante tres años. Tuve la suerte de entrar en una especie de "academia militar" del dibujo animado donde solo podíamos realizar eso. Aprendí el oficio allí. No obstante, por mi naturaleza, pues no me quedaba sentado 8 horas en un solo sitio, con lo cual, pude hacer otro tipo de oficios dentro de la animación: algunos fondos, algunos personajes, algún trozo de storyboard, hacer mucha prueba de línea, corregía cosas... y conté con la suerte de estar en el estudio Acció (1989) esa época, donde estuve del 1996 al 2000 con ellos. Allí aprendí todo, bueno casi todo. Luego, monté un estudio y allí aprendí todo lo que es producción y gestión. Bastante sobre producción del 2000 al 2004. Y del 2004 en adelante freelance y, obviamente, aprendiendo muchas otras cosas aún.

Has dicho que montaste un estudio. ¿Cómo se llamaba? El estudio se llamaba Taking Shape (tomando forma) y logramos hacer muchos servicios. Queríamos hacer proyectos propios y nos faltaba experiencia, nos faltaba entender cómo funcionaba la industria y cómo hacerse productor y llenar formularios. Tener otro tipo de expe-

riencias que tienen más relación con la gestión y con el dinero. Nosotros éramos un grupo de dibujantes hippies que lo que queríamos era dibujar y hacer historias. Luego del 2004 en adelante fui freelance por Europa: dirigí un piloto, luego fui a trabajar a Francia en una película en Folimage. Luego volví y trabajé en Chico y Rita (2010) y luego fui a Edimburgo a trabajar con El ilusionista (2010). Volví y así. Una peli por aquí, un proyecto por allá, un pequeño service, etc.

Y, ¿cómo se te ocurrió montar un festival de animación? ¡Ay! Entonces, en paralelo y con muchas inquietudes, hacia unas proyecciones en un bar de cine colombiano. Luego, con una amiga montamos un festival de cine colombiano y entonces entendí cómo se montaba la gestión, las subvenciones, todo eso. Aunque todo lo hacía ella, yo era el director artístico, entonces entendí cómo funcionaba. Con el tiempo, un amigo me propuso: - ¡Hagamos cosas! Cosas como las que hicieron algunos amigos: proyecciones al aire libre de animación, cine colombiano, cine en general. Y entonces empezamos a hacer pequeñas cosillas y le llamamos Nonstop porque era el plan, hacer una proyección al mes de una hora de cortos. Duró tres meses. Al tercer mes estábamos agotados. Si es mucho curro y dedicado por puro placer, era hacer mailings, hacer posters, la programación, etc. Entonces, aunque se llamase Nonstop, decidimos parar y planificarla mejor, eso fue en 2009. Para el 2010 ya se hizo otro formato, preparamos algo con la Pompeu Fabra con el curso que tenía yo de 3D. Hicimos dos sesiones en el auditorio superchulo, el Roc Boronat en Poblenou. Y luego otra vez volvimos a los cines Casablanca que era donde habíamos hecho las 3 sesiones. Hicimos una sesión en el cine y dos días de clases y de charlas y de proyecciones. Salió bastante bien para lo que era. Era como de juego improvisado y se llama Nonstop pero ¿qué es? ¿es un foro? ¿es un festival? Porque un festival tiene como unas condiciones, ¿es una muestra? ¿qué es esto? Fest, fest, ¿cómo de fiesta? Entonces, en 2011 ya lo preparamos mejor, nos ayudó el ayuntamiento de Gràcia, hicimos unos flyers, hicimos unos posters, unos trípticos. Eran tres o cuatro días. Metimos a tres escuelas en el Espai Jove La Fontana con buena proyección, con talleres para niños, ¡un movidón! Ahí sí le pusimos Forum. Un artista ya nos hizo un póster y era en 3 o 4 espacios distintos. Fuimos a [la escuela] 9Zeros, hice una charla en el IDEM, en el Espai Jove La Fontana y en los cines Casablanca, en tres sitios. En 2012, crisis. Todo el mundo con sus paranoias, el equipo se disolvió un poquito. Me quedé solo y pensé: - ¿Sigo? ¿Qué hago? Entonces hice dos eventos muy pequeñitos; dos charlas y una performance de baile-danza y de pintura en directo. Eso fue el 2012, con lo cual hicimos un flyer, poca cosa. Entonces en 2013 fue un giro potente. Entré finalmente el Instituto Francés y se

volvió como el catalizador porque puso dinero para traer a Michel Ocelot. Hicimos postales, hicimos una web, saltó a algo mucho más formal, mucho más bonito, y proyectamos un montón de cortos de él. Hice una masterclass, proyectamos 2 o 3 largos suyos, una exposición, un concierto de cine mudo con concierto en directo. ¡Eso fue tremendo! Un montón de cosas: Instituto Francés, Filmoteca, Espai Jove La Fontana, tres escuelas. Ahora me pregunto: ¿cómo lo hacíamos? Y en 2014 decidimos que se convertiría oficialmente en un festival; ¿Eso qué implica? Pues que tengas buenas copias, un jurado internacional, que haya competición, un premio, etc. ¡Cuántas condiciones! Que no son condiciones legales, solo son condiciones de acuerdos de la comunidad de los festivales. Para que sea realmente un festival considerado entre la comunidad, tiene que tener esas condiciones y también para cumplir condiciones de subvención: buena calidad, el jurado internacional y competición. Entonces, en 2014 se convirtió en festival. Luego trajimos a otro artista internacional, hicimos una web, un premio, masterclass, 7 u 8 espacios, etc. La Filmoteca y el Instituto Francés, que colaboró del 2013 al 2015. En 2015 festival en el Instituto Francés otra vez. Invitamos al brasileño Alê Abreu a que hiciera el póster y, lo mismo, 3 o 4 escuelas.

¿Alê Abreu es el de El niño y el mundo? Sí, el de El niño del mundo (2013). Con los posters hemos tenido siempre suerte con los artistas, son siempre superchulos. Primero fue Juanjo Sáez nos hizo un póster, luego fue John Wilbur un artista de Nueva York, etc. Alê Abreu nos hizo el tercero, del 2015, luego creo que en el 2016 era el artista israelí que se llama Avi Ofer que ha estado mucho en Annecy (1960), tiene algunos premios con sus cortos, es muy original y bueno.El 2017 fue Alessandro Novelli que nos hizo el póster y un miniclip. Y así, el festival desde eso, 2014 ha ido creciendo más o menos. Y en el 2017 entramos en colaboración con el festival Mecal (1998). Entonces hicimos algo que estaba en el aire, se proponía mucho, que es hacer colaboración entre festivales. Entonces planteamos entre Roberto y yo hacer algo juntos. Todo superfluido, entonces hicimos el primer acto, 1ª edición juntos. Entonces compartimos el espacio, compartimos fechas y nos repartimos actividades para no pisarnos. Entonces Nonstop (2013) no hizo proyecciones de cortos en competición, hizo otro tipo de proyecciones y hay un documental en competición y cosas en panorama, retrospectiva y Nonstop (2013) se encarga de todo lo que llaman actividades paralelas. Para nosotros es el núcleo, porque también es: masterclass, conferencia, talleres, exposición, etc. A la par, en el 2016 creció un evento que lo enganchamos a Nonstop (2013), que es como una especie de spin off, era seminario de concept art. Entonces tuvimos la primera experiencia de hacer los dos en las mismas fechas y fue una locura porque

tiene entidad propia, cogió su propio espacio, fue todo un evento muy autónomo sobre concept art. Entonces en 2017 los separamos. Nos fuimos con el festival a las fechas de Mecal (1998) que son en marzo, y continuamos con el seminario en mayo.

¿El Mecal cuándo era? Entonces hacemos esa colaboración Mecal-Non Stop y el seminario. Ya llevamos tres años así (2017-2019). Entonces con Mecal estamos en Santa Mónica y el seminario hemos ido variando. Ahora este año estaremos en el Museo del Diseño, que es un auditorio súper grande.

¿Crees que los festivales de animación en España son necesarios? ¿Por qué? Sí, totalmente. Los festivales son claves en todas partes, no solo en España. Si lo piensas desde una lógica muy simple, es el mercado. La palabra mercado se usa como de un mercado de fruta, de un mercado de alimentos, de objetos, de zapatos, de cualquier mercado de pueblo ¿no? Pues es el sitio donde te encuentras para intercambiar tus oficios, todo lo que tú haces, tus disciplinas. Entonces, es verdad que un festival no es mercado necesariamente, lo cual debería juntarse esfuerzos para que sea festival y mercado. Pero es el punto de encuentro, quiero hacer énfasis en eso. Quiero decir, salen 20 alumnos de animación cada año ¿qué hacen? no hay tantos trabajos, pero, ¿cómo hacen para conocer cómo funciona? pues yendo a los eventos, encontrar a gente con otras perspectivas, conocer que hay diferentes oficios y ver cómo funciona las películas, como es la vida de una peli. Porque, incluso, si entras en un estudio y entras en producción es industria que, vale, fabricamos una película, pero ¿y luego? ¿cómo se distribuye? ¿cómo reacciona el público? ¿cuál es la vida de un corto? ¿cuál es la vida de largo? Todo eso lo sabes en festivales. Hay muchos oficios intermedios que no se conocen si no intercambias con la gente. Entonces, al final, es punto de encuentro, intercambio, hacer red, hacer relaciones personales, relaciones profesionales. Eso no lo haces si no hay espacios para que pasen. Seminarios, congresos, ferias, etc. El festival es clave, si no existieran los festivales existiría otra cosa; ¿dónde vemos tus pelis? pues en una pantalla, con un proyector, en un auditorio. ¿para qué nos juntamos? No voy a viajar unas horas para ir a ver una peli solo, pues pongamos varias para hacer un festival. Pongo pelis desde por la mañana hasta por la noche, entonces. Y habrá gente que venga, se queda a dormir, y ahí creces y luego le llamas festival o como quieras llamarle, pues es juntarse para ver pelis, para hablar de las pelis, juntarse para ver cómo lo hiciste, para ver cómo la vendes, etc. Hay que hacerlo porque si no, ¿cómo transmites tu experiencia? ver otros aprovechan eso, cómo reduces las posibilidades de error si alguien experimenta, vio el resultado, esto es error, esto no; Así no tienes por qué volver a hacerlo ¿no? Aprendes y evolucionas. Yo creo que los

festivales hacen todo ese efecto, el fenómeno de encontrarse, de compartir: - Y tú, ¿qué haces? Y, ¿por qué lo haces de esa forma? Yo lo hice de esta y me funcionó. Es una alimentación constante.

¿Hablas de los festivales en sí o de las producciones que se hacen? De los festivales, de encontrarse. Todos están trabajando y entonces nos encontramos todos en algún sitio. Es un espacio donde intercambias experiencias. Igual podrían llamarse distinto, incluso, si no hay proyecciones, pero es que estamos trabajando para ese lenguaje que se proyecta en una pantalla. Pero podría llamarle, seminario, por ejemplo, es para proyectar, es para hablar del arte que hay detrás de todas las pelis y los videojuegos. Te juntas para eso y es super enriquecedor, es una transmisión de conocimiento tan concreta, tan condensada, tan específica, con una energía tan apasionada. La gente sale sintiendo que aprende, que se lo pasa muy bien y que ha crecido y se siente más fuerte. Pero también el seminario es 3 con días con el mismo grupo de personas todo el día. Es distinto a un festival, creo.

Y de festivales de España, ¿cuáles son los que conoces? Yo conozco, pues este, el Animac (1996), el de Sitges, antes iba mucho a Sitges, lo que pasa es que cuando yo iba sí había el apartado de animación y ya dejó de haberlo como tal. Antes era el Anima't (2000) y estaba ahí específico como festival. Y luego está el Prime the Animation! (2013) que es nuevo, empiezo con estudiantes y ahora se va extendiendo, es joven. Otros como el de Málaga que tiene animación, nunca fui a Animadrid (2000-2011), pero dejó de existir. Fui a Anima Basauri (2004-2012), que dejó de existir también y, luego, hay otros eventos como el 3DWire (2008), que es un mercado. Se fue haciendo festival ahora, también se promueve como festival, pero realmente es un mercado, no creo que llega a ser un festival en toda regla. Y ya, hay muchos a los que no he ido, son pocos los que he ido, pero, tampoco hay muchos. En Barcelona sí, cuando empezamos en 2009 no había nada, de hecho, por eso lo hicimos. Esa parte no la conté, pero es curioso que en 2009 empezamos y no había nada. Fuimos al Instituto Francés, no nos hace caso el director que había en ese momento y, de repente, empiezas a salir cosas. Ahora hay como 5 eventos en Barcelona de animación anual: el Mecal (1998) que hacía cortos desde hace veintitantos años, pero no hacía animación y lleva como 5 años haciéndolo; Mi Primer festival (2007) que es una especie de franquicia, porque hay uno parecido en Francia Mon Premier Festival (2004), entonces no es solo de animación, pero es de niños, es para niños y tiene un 85-90% de animación. Empezamos a pisarnos también en programación, invitados, etc. A pisar relativamente porque me piden información y nos vamos ayudando, pero es más lo que piden que

lo que dan realmente: les he pasado contactos, estructuras, ideas. Nació luego el B4X del VidEffects, un evento de VidEffects, que lleva como 4 años. lo montó un chico que viene de los efectos visuales y también quiso que fuera más cosas. Empezó a invitar gente 2D de animación tradicional; claro, pero si no tiene un programa compacto, no funciona. Y luego, había otro Animayo (2006). Querían hacer algo en Barcelona y lo querían hacer en mayo, cuando les estoy mostrando que hacemos el Nonstop (2013) en mayo. ¡Ah, bueno entonces febrero!, pero sí que vinieron a hacerlo en Barcelona, pero no un festival sino como un summit, eventos con charlas, lo que hacemos nosotros, igual. Algunas escuelas han querido hacer su propio evento y lo están haciendo. La BAU con el Máster de stopmotion, por ejemplo, hace un evento, como una masterclass gratis y viene gente. Hicieron el Animotion Days (2012-2014) pero creo que no lo volvieron a hacer. IDEM después de colaborar con Nonstop (2013), se montó también su summit y hace lo hace una vez al año. Es un día con un montón de productoras. El 3DWire (2008) quería hacer algo aquí también y lo hizo con Mecal (1998). Hacíamos una colaboración los 3 y ya no la hace más 3DWire (2008). Todos como: - ¡Vamos a hacer algo en Barcelona! pues, ¡Colaboremos compañeros! Colaboremos porque estamos haciendo lo mismo, nos estamos pisando el uno al otro, no tiene ningún sentido. Ahora con Mecal (1998) no es fácil, porque es un híbrido raro, pero no nos montamos. Es decir, hubo 1 año o 2 que Mecal (1998) hacía esto: quería invitar a alguien y mientras el Mecal (1998) lo tenía invitaba en marzo y yo en mayo. Te chafa la sesión, ¿no? Porque tampoco es que haya mogollón de gente aquí en la zona De invitados internacionales, traigo siempre que no se conocen, ni están el mundo de animación y ni les interesa. Entonces, para mí, ¿qué pasa? que es mi oficio, los conozco, sé de quién estoy hablando, de qué va, dónde lo puedes encajar, dónde no. Entonces, creo que por eso nos complementamos. Yo hago toda esta parte como el conocimiento del oficio y ellos hacen la programación como festival.

¿Crees que la animación es importante para la industria del cine? Sé que esta pregunta es muy obvia, pero, va en la línea de lo que hablabas, que la animación se empezaba a diluir, ¿no? Que ya estaba dentro de las selecciones oficiales sin necesidad de tener una sección de animación. Hay eventos, como Cannes, Berlín, etc. Los grandes no tienen sección de animación. Bueno, no lo están diluyendo, nunca he estado de otra forma.

Y aquí, ¿qué pasa en España? Bueno, en San Sebastián vas como peli, no vas como animación. También, como Cannes, Berlín, Venecia, Sundance, Toronto. etc. Allí aplicas tu peli como peli no como animación. Creo que en Málaga también quitaron lo

que era animación y en Sitges creo.

¿Crees que estamos tendiendo a eso? En los premios Goya sigue habiendo divisiones. Sí pero no es un festival, es un premio y tienes que hacer categorías. De todas maneras, lo que digo es qué es rara la pregunta porque digamos que el reto es quitarnos la idea y la forma de describirlo: - ¿Hago cine o hago animación?

No, haces cine de animación. Hago cine si y, dentro del cine está el lenguaje ¿no? Distintas formas de contar un cuento. Entonces, no es que la animación ayude a la industria del cine, sino que está dentro ¿El documental ayuda la industria cine? No, el documental, o está bien o está mal, pero está dentro de la industria del cine.

Perdona, matizo la pregunta, en realidad es: ¿la animación española tiene industria? ¿Se considera industria? Yo supongo que hay argumentos y características. Condiciones para que oficialmente se le llame industria o no. Puedo estar equivocado en términos oficiales a nivel laboral. Creo que sí se está considerando industria porque genera no sé cuánto dinero anual. Ni idea. Es decir, oficialmente si es industria, no lo sé, porque no sé cómo funciona. Entonces, mi experiencia es que en los veintipico de años que llevo sube-baja el trabajo, la cantidad de trabajo y la cantidad de posibilidades de que la gente viva de eso. No hay tarifas, no existen las tarifas, no las conozco y, si hay un documento que diga que hay tarifas, no lo conozco, ni conozco quién lo conozca. Entonces, es posible que hay alguien que hizo algún documento y esté por ahí. Pero, no existe realmente. Puedo ir a una empresa y decir:- Bueno, ¿cuánto cuesta un storyboarder? Tanto, esa es la tarifa. Y todos la respetamos y de aquí no te bajan y te subes. No, cada vez es lo mismo: - ¿Cuánto crees que puede valer? y negocias. Y si hay crisis, el precio baja y ahí está el storyboarder de toda la vida que te lo va a hacer por menos precio, porque no hay curro. Por otro lado, han surgido pelis grandes y otros modelos de negocio que no había antes cuando yo empecé, y es que la empresa como Illion tenga convenios, contratos con grandes productoras de Hollywood y puedan hacer convenio de 3 o 4 pelis a precios buenos, decentes, intermedio entre lo que sería España y Hollywood, a mitad de camino. Es lo que está pasando en Europa, pelis de Hollywood hechas en Europa a mitad de precio y todo felices. Habrá alguno que no esté feliz con eso, pero en general, felices porque se crea puestos de trabajo, la gente que aprende mucho más y mejor su oficio, tiene posibilidad de crecer, de mejorar y hay pelis y hay curro y algo de Industria. Entonces, en España, pues hay dos: está Illion, que hace eso y Lightbox, que a veces sí y a veces no. ¿Y el resto? No hay. Sergio Pablos ha hecho esta peli con Netflix, pero no está haciendo otra peli. No sé si eso determina una industria o no, siempre hay curro y puede subir o puede bajar. En

la industria de la hostelería, sube y baja, la industria farmacéutica, etc. pero ni tienen ese hueco. Aquí todos paran y no hay curro porque no hay más.

¿Y en animación sí? Claro, en animación, si no hay peli, mal. Saltas a otra, pero, son cosas aisladas y separas en el tiempo. Luego están las series, un poquito más regulares pero que tampoco hay series constantemente. Y cada productor ha de buscarse la vida. A todos les pasa un poco igual. De repente, hay el súper proyecto: - Eres la hostia, eres el productor del año, qué crack. Y al año siguiente, está hecho una ruina y no tiene proyecto o tiene dos "chorraditas" por ahí y luego vuelve y levántate. Entonces, a nivel de estabilidad, puedes ser productor del año y puede ser una buena época, pero luego ya no tiene nada y lo sabes y que cada proyecto es volver a empezar de cero y rasca la tierra y sembrar y a ver qué sale.

¿Cómo crees que podría mantenerse y estabilizarse? Creo que tiene que ver con muchas circunstancias y que también tengo la tendencia a la comparación, que es buena, si la sabes llevar. Entonces, si te comparas con Francia, y yo lo hacía mucho y cuando trabajé en Francia, pues más. Dices: -Son dos mundos distintos, dos culturas. Entonces, yo me lo digo a mí, igual es mi discurso [interno] pero que tiene que ver con la historia, lo social, la cultura, etc. que haga que sea así. Y después, nadie viene y lo cambia de golpe. Es algo que desde hace siglos es así, cómo percibes las herencias culturales. Es esta herencia tan fuerte de la estética, del arte y el valor que le dan el arte como el valor que le dan a comer, o el valor que le dan al queso, al vino, etc. Nosotros en España es distinto, es menos intenso, es menos tiquismiquis, menos apasionado. El valor del arte, de los museos, de alguien que dibuja, que dibuja y podría llegar a ser artista en Francia, porque allí dibujar es como una decisión de vida y hay un respeto tremendo y tienen los mismos derechos que el profesor, que el que trabaja en la farmacéutica, o en el banco. Tiene unos derechos, tienen unas tarifas, una protección social. Seas dibujante, hace teatro, es un músico, etc. Está dentro de esa estructura, el mismo valor.

¿Quieres decir que invierten? Bueno, que es una estructura global en la que hay agremiaciones y asociaciones y uniones que velan, por eso es un currazo, es una cosa estructural que es un currazo. Todas esas asociaciones tienen convenios con el gobierno y esos convenios se respetan y el gobierno asigna comisiones, fondos, etc. Hay funcionarios dedicados a trabajar por asignar los fondos, evaluar proyectos, un movidón estructural muy potente y tiene que ver con que, cada una de esas personas tiene un valor del arte heredado y un valor de lo que es hacer cine y de lo que es pintar, dibujar, bailar o cantar en su ADN. Entonces, en nuestro ADN hay otra información.

Yo me siento francesa, entonces. Pues es que es global, porque no es de una sola persona ¿por qué aquí somos tontos?" Es tan fácil decir: -Ah, porque aquello, el gobierno, o esto, o la asociación de productores es que no se enteran, son unos pringados, o es muy pobre o muy cutre, o todo a la subvención. Todas las productoras buscan locos, pero, es que es todo, es global y para mí es así y lo compruebo cuando estás con colegas en eventos como este y notas la autoestima baja o la valoración que se hace de ser dibujante o de hacer pelis o animación. El lenguaje, el mismo lenguaje ¿Haces cine o haces animación? Está mal montado, lo tenemos mal integrado. Hemos de integrarlo mejor, vamos a replantearlo.

¿Cuál crees que es el futuro de la animación en España? Son procesos largos. Entonces, creo que de conversar así de los festivales nos vamos reeducando, reafirmando, cogiendo confianza ¡Sí joder, se puede! Pues, vamos todos a asfixiar a Netflix con proyectos y, entonces cambiará. Un estudio haciéndole un service al Señor de los anillos todo online. Luego pasa a Hollywood, le viene desde allí y desde Nueva Zelanda y dices: - ¡Ostras! se puede, guau, qué crack. Entonces, más gente empieza a hacerlo, es como que se contagian. Y traer la agremiación que es más jodida y de repente, nos ponemos de acuerdo 10 y vamos y creamos una asociación y vamos y exigimos. Las instituciones cuando te viene un grupo de gente con la misma idea tienen que oírlos. Muy difícil que no te oiga. Si viene un tío loco pirado solo, aunque no estés loco, aunque sea muy lúcido, pero estás solo, no eres nadie, pero, si te vienen 10 diciendo: -Tenemos que hacer un convenio, los 10 son empresarios, están facturando, generan recursos, pagan impuestos y hay que oírlos. Te juntas entre productores, vas haciendo piña y, poco a poco. Por ejemplo, el Pro-Animats de la Asociación de Productores de Animación de Catalunya, que pertenece a PROA, que es la asociación de productores. Hay una asociación de productores, y luego, la de productores de animación, de documental y de ficción. Son muy activos. Entonces, están haciendo lo que se planteó esta chica, Mar Sáez: -Vamos a proponer a más asociaciones de otro tipo, que no sea solo de animación, ficción y documental, que se junten y se asocien. Está creando ese espíritu de agremiación. Ahora tiene no sé cuántos socios de golpe. Abrieron así a socios de distintas naturalezas y entonces ahí hay más socios.

O sea, no tienes que ser empresa, únicamente. Somos asociación y no solo catalana. Participa de esta asociación y de lo que te interese. Hay que hacer piña. Tú imagínate, especulando, imaginándome si se juntaran todos y al final son 10.000 personas o 500 empresas. Sería un peso serio y entonces los 500 firman un acuerdo y el gobierno tiene que oír, y resulta que el acuerdo lleva tarifas, horarios, temas laborales a tope.

Pero claro, tienes que estar convencido y yo sería el primero en pensar: - Qué pereza, cuánto papel, cuánta historia - pero hay que hacerlo. Esto ya pasó en Francia hace tiempo, hace muchas décadas que dijeron: -Tenemos que organizarnos, porque si no esto no lo saca nadie - Pero eso viene con el cine de actores, agremiaciones, productores. Es el: - ¡Oye, organicémonos! Como te digo, es cultural. Es también social, industrial. Entonces, los cracks de cuando se creó el cine, ya estaban los franceses, ahí juntando cable y rascando metal para crear una máquina que hiciera cine. Ya lo tenían claro.

Al final has dicho que, hay una parte industrial/gubernamental y, por otro lado, la del gremio ¿ibas a decir una tercera o me lo he inventado? Y el artista dice: - Bueno, yo soy artista, quiero vivir de esto y considero que merezco y el arte es mi vida y punto. Entonces hilemos despacito. hilemos fino y, si hablas con tus alumnos te dicen: - ¿Cómo has llegado a hacer animación o a inscribirte en la escuela? ¿Qué tal en tu casa? y tú vas averiguando. El concepto, la creencia de que si eres artista te mueres de hambre, o si estudiaste algo distinto, es una creencia y porque, si tú dices: -Joder, si lo hago bien, vivo mejor que toda mi familia-. Pero hay la creencia de que del arte no puedes vivir. Por lo que sea, pero es que un banquero también se puede morir y entrar en bancarrota; o sea, por muchos motivos puede vivir mal un banquero, un abogado, un médico. El arte es lo mismo: - Lo tienes claro, no lo tienes claro. Eres artista, pintor o cantante- Es un oficio, ¿no? Entonces, te formas, insistes, tienes una pasión. Pues eso, para alguien que no le suena raro, le suena como que el resto de la humanidad, es más feliz el que hace arte. Pero le pasa lo mismo ¿eh? - Me gano la vida como artista-. bueno, pues lo mismo, es un oficio. Entonces, te levantas cada mañana, te despiertas, pintas, cantas, lo haces como que esa es tu vida y yo creo que aquí cuesta ese concepto. Ejemplo_ - ¡Dibujo! pues me levanto, me tomo un café y dibujo- Ya, pero no te ganas la vida, pues ya llegará. Si tú dibujas, ¿qué haces? pues tienes que poner una web, venderte, ir al mercado. ¡Aha!, pues es que hay una feria de arte aquí, luego hay otra allí, hay otra en Italia, luego hay otra en Francia. Si no vas a la feria no vendes tus dibujos, si no tienes una web, no vendes tus dibujos. Entonces, es cultural. Es una lógica cultural, hay que replantearlo creo y contagiar a los demás, contagiarnos entre nosotros. Mira el César Linga, el tío ese ¿cómo lo haces? ¡Solo! Porque hablas con él y te das cuenta que es que su configuración mental es: - Me gusta hacer eso, me sale bien, tengo tiempo y lo hago. Entre proyecto y proyecto contratado, pagado tengo tres meses, ok. - y se saca un pedazo de corto. ¡Claro tío! Es una agresión a tus creencias y mola cómo estás provocando a los demás y cómo puedes hacer lo que te da la

gana bien, con placer y contagiar a los otros. ¿Tú puedes? Que rabia.
Rabia porque hubiera gustado ayudarle yo (risas) Eso, y fíjate tiene que ver con la frustración: - ¿Por qué no lo he hecho yo? ¿Por qué no hago yo mis cosas como las hace él? Con ese espíritu, ese arrojo. Tú también puedes, viajar ayuda. No vamos a hacer como Francia porque es otra cultura, pero podríamos hacer algo interesante. Mira, ¿Sergio Pablos qué ha hecho? Un proyecto joder. Lo vendió, es un bicho raro, y lo ha hecho como le ha parecido a él correcto y lo ha hecho bien. Abrió camino y ahí hay un caminito abierto interesante. Venderle proyectos a Netflix y a ver cuánto dura Netflix, que tampoco sabemos, o Amazon, o Google.
Pues, muchas gracias. Quiero acabar de reescribir mi tesis porque creo que está cambiando el modelo y hay que ir a esas plataformas que están generando otra historia. Están pasando cosas.
Supongo que los festivales tendrán que seguir existiendo... Pues es que el festival es complementario. Una cosa no quita la otra, es complementario. El festival es donde se enseñan las cosas.

(BENAVENT,R. 2018e) ENTREVISTA CAROLINA LÓPEZ _23_9_18 MADRID

Rocío: Dinos, quién eres, a qué te dedicas y si me das permiso para esta entrevista.
Carolina López: Sí hombre para lo que quieras, te doy permiso para lo que necesites de tu tesis y luego haces un documental.
Me gustaría saber un poco tu trayectoria con respecto a la animación en España y en el resto del mundo, pero sobre todo cómo llegaste a formar parte de Animac. Como ya sabes Animac (1996) es el festival que más años lleva de animación en España. Vamos a cumplir este año nuestra 23 edición. Entonces yo llego Animac (1996) en un momento en que era mucho más pequeñito, siempre está organizado por el Ayuntamiento de Lleida y ha tenido ayudas, a lo mejor de otras instituciones. Pero en este momento en el 2000, creo que era 2000-2001, yo entonces estaba trabajando en Sitges dentro del Festival Internacional de Cine Fantástico había una sección, qué es así la cree yo de animación, que se llama Anima't (2000). Entonces en ese momento yo estoy trabajando en Sitges y me llaman del Ayuntamiento y me dicen que tienen este festival de Animac que tenía poquitas ediciones entonces y que se habían quedado sin directora o sin director y que necesitaban a alguien que le diera un poco de rumbo aquello, era una cosa muy pequeñita. Si no encontraban a alguien que se pudiera hacer cargo, dejarían de hacer la actividad. Entonces a mí me dio mucha pena porque pensé: -Bueno pues es un festival que llevaba pocas ediciones, pero que, creo que

cuantos más festivales y más lugares haya para la animación, mejor. Así que cogí el timón del Animac (1996) un par de años y luego pues me fui a hacer otras cosas. Entonces estuvo Isabel Herguera como directora, que la verdad es que lo hizo muy bien. En esos 2 años, cuando corre dirigimos el festival y queríamos centrarnos. Pensé: -Si no es un festival muy grande por lo menos que tenga muchísimo carácter y que la gente lo llegue a conocer por ese carácter. Y dentro de ese carácter yo pensé que lo que faltaba o lo que sería muy interesante sería dirigirlo hacia las piezas más experimentales, hacia la integración de varias disciplinas artísticas en la animación. También porque me siento muy cercana ese tipo de animación, porque vengo de Bellas Artes, luego estudié animación en Inglaterra, pero a mí es la parte de la animación que más me interesa, esa relación con el resto de las disciplinas artísticas, entonces, incluso, Isabel lo llevo mucho más allá, haciendo una programación muy en esa línea. Al cabo de los años, hubo cambios otra vez en la organización del festival y el Ayuntamiento volvió tener la inquietud de hacer como un nuevo giro, querían hacer crecer más a Animac (1996), porque también se había cambiado la sede. Animac (1996) empezó en una sala muy chiquitina en La Caixa, una sala como apenas para 150 personas, una única sala. Luego paso a las más grandes, comerciales, en fin. Cuando construyeron la Llotja qué es el centro de convenciones de Lleida, que era un lugar donde un festival puede crecer porque tiene una sala 1000 personas, otra sala con capacidad para 400 personas para conferencias, tiene unas instalaciones extraordinarias y ahí Animac (1996) podía crecer y organizar más proyecciones, más actividades etc. A pesar de que todo esto coincidió con un momento de crisis a nivel económico, que afecto a las instituciones, a la gestión y a las actividades culturales. Cayeron muchos festivales, incluso, no solo de animación, sino de todo tipo de disciplinas artísticas, y en ese momento de contención justamente fue cuando, queríamos o querían, que creciese más Animac (1996). Lo conseguimos a pesar de todo, con un presupuesto congelado, pero con muchas ganas de tirarlo adelante. Poco a poco, año tras año, fuimos ganando público, actividades, etc. hasta hoy. Un poco esa ha sido mi trayectoria dentro de Animac (1996) y aquí estamos. Además, me gusta que las cosas que han funcionado y lo que me gustan de Animac (1996), por ejemplo, es que no sea competitivo. Ósea que pesar de haber crecido, sigue siendo una muestra no competitiva. Y eso yo creo que crea un ambiente muy especial, porque la gente, tanto los directores, como la gente que viene, pero, sobre todo, los creadores entienden que ya el sólo hecho de participar en Animac (1996) es un premio en sí. Hay dos premios, para ser exactos,

una mejor corto del público y otro la mejor corto infantil, que lo deciden la gente que van a ver las sesiones. Pero en fin, eso realmente, es una de las cosas que a mí me gusta que sean así, ese ambiente tan cercano, es un punto de encuentro, y sobre todo, hemos intentado conseguir que Animac (1996) siga siendo un lugar donde descubres cosas, donde trae gente que a lo mejor no son las figuras obvias de la animación, pero como programadora, cuando hay algo que a mí me hace vibrar, tengo que compartirlo como persona interesada en la cultura, en el cine, en la animación. De ese deseo de compartir, nace, digamos, mi trabajo como programadora. De hecho, lo inicie muy joven porque estaba programando el festival de Sitges con 27 años, cuando mi actividad principal era la de creadora. Realmente, a lo largo de los años, he hecho de mi pasión una profesión. Cuando estaba en Sitges, tenía otras actividades: era realizadora, hacia publicidad, luego estuve unos años en Estados Unidos trabajando, y seguí en distancia, pero colaborando con Sitges. Estuve trabajando en la MTV como creadora también. Para mí, era el equilibrio perfecto, entre la creación y el compartir toda una serie de piezas, maneras de hacer, autores y demás, que me hacen vibrar y que a mí me gustan, ese es mi deseo principal como comisaría o como programadora cultural.
Cuando hablas de la época de la crisis de los festivales, que empezaron a caer muchos de ficción y de otro tipo, etc ¿De qué año estamos hablando más o menos? C: Pues de hace 10 años aproximadamente, 2008.
¿Actualmente en qué edición estamos de Animac? Creo que vamos a celebrar la 23ª edición, que este año lo vamos a dedicar al stop motion. Otra de las cosas que me parece que funciona bien desde el inicio, y por eso cuando entré en esta nueva etapa a dirigir lo tenía claro que no quería cambiar, era la imagen del Animac (1996) a cargo de Carles Porta. Carles Porta siempre ha hecho los carteles, ha creado la imagen, incluso al principio, él era el que maquetaba el catálogo y todo. Hace las cortinillas también, y realmente, a mí me gusta mucho el trabajo de Carles porque hay una continuidad de un autor, y se nota que es humano. Al mismo tiempo cada año se reinventa y cada año hace propuestas distintas, adecuadas, no solamente al tema que tratamos ese año. Cada año es un tema: un año fue la mano del artista, otro año más tenía que ver con el documental, otro con futuros femeninos y el cine animación de mujeres. Entonces, Carles siempre sabe, usando incluso técnicas diferentes estéticamente, me parece un buen director de arte e ilustrador fantástico. Es un lujo que pueda contar con él. Además, la Puck Cinema Caravan que es un proyecto de Carles Porta con un socio que tiene de Tombs Creatius. Anteriormente, los anteriores directores, sé que estuvo una chica que trabajaba en Televisión Española, me parece y el fundador de

Animac (1996). Al principio, no se llamaban Animac (1996), se llamaba Cinemagic 96. Fue un año de Cinemagic 96 y es además una persona que hizo mucho en los años de desierto que no había festivales de animación. Él organiza muchas actividades y me parece que llegó a presidir ASIFA Catalunya. Jordi Artigues fue el primer director de la primera edición de Animac (1996) que se llamó Cinemagic 96. Además, es realizador de animación amateur de animación experimental y abstracta.

¿Cómo ves el futuro de Animac (1996)? Muy bien, primero porque a pesar de que, en ese momento de crisis, de que muchos festivales cayeron y demás; sin embargo coincidía con un momento extraordinario en la creatividad en animación, incluso, en la producción. Entonces gracias a eso, tenía sentido todo, porque claro, si hubiera habido una crisis que no se hubiera producido nada, pues ya no tenía sentido que hubiera un festival, pero es que tenía más sentido que nunca. Realmente cada vez más: por un lado, los más independiente, con todo el tema de lo digital, cada vez era más fácil hacer animación en casa, la proliferación de escuelas en España también - que es un lugar muy importante para hacer ese primer corto y cortos que luego tienen un recorrido en festivales, porque muchas veces tienen una calidad como los cortos profesionales - entonces, coincidió con ese gran momento de producción de creatividad en animación y es una cosa que sigue creciendo. Sigue creciendo en todos los ámbitos, no solamente en el ámbito de autor o experimental, que igual es el que a nosotros nos interesa más en Animac (1996). Sino también, en el ámbito comercial. Cada vez son más y mejores las producciones de animación y las piezas híbridas, también. La animación cada vez llega más sitios, ahora que haya animación documental y la gente ya nos extraña tanto como antes. Hay animación para adultos también y la gente empieza a verla -cuando digo la gente, me refiero al gran público- Los conocedores de la animación sabemos, desde hace años, que ni la animación es para niños, ni que la animación solo es dibujo ni 3D, que hay muchísimas más técnicas. Todo eso lo sabemos. Es bonito que, gracias a festivales, pero también gracias a Vimeo, gracias a YouTube, gracias a la posibilidad de compartir todo por redes. Cada vez la animación forma [más] parte de esa cultura visual. Entonces, a medida que crece una apreciación, es interesante que haya lugares que valoren esa apreciación por la animación. En este caso, ya hay lugares donde se pueda hablar de animación, dónde se puede compartir con los creadores cómo hacen esas películas, se pueden ver en pantallas más grandes que las del ordenador o la del móvil, que es como normalmente las consumimos. Ver una película en una pantalla grande también es un placer, porque muchas de ellas han sido hechas para verse en pantalla grande. Sobre todo, eso, ese

punto de encuentro y esa trasmisión del conocimiento entre los autores, entre el público, los estudiantes. En ese sentido, a Animac (1996 yo le auguro, esté como directora o no, un largo y buen futuro, porque hay producción, hay autores y hay interés. Y hay industria, que, aunque sea una de las patas menores de Animac (1996), está ahí también. Podría decir qué Animac (1996) se sustenta sobre tres patas: 1- mostrar las películas. Somos una plataforma que muestra en las mejores condiciones las películas; 2- la pedagogía y el conocimiento. Hacemos actividades que muchas veces sirven a las dos partes a la vez. Como las conferencias, por ejemplo, que tiene una parte pedagógica, pero también, muchas veces, estás viendo el trabajo de esos autores. Y habría una tercera, que quizá no es la más importante, pero está ahí, que es: 3- La de la industria. Más que industria a mí me gusta pensar que Animac (1996) es un lugar para la pre-industria. Es un lugar donde acuden cada año muchísimos estudiantes de animación, gente que sabe perfectamente lo que es la animación y que busca un programa que les motive, donde descubrir y ver cosas nuevas. Son gente que, en uno, dos, tres años van a estar en el mercado laboral. Están los animadores-artistas (directores), que tienen muy claro que quieren seguir su carrera, pero hay otros que quieren incorporarse a lo mejor en el ámbito de otras producciones. Entonces, para eso, también Animac (1996) tiene una parte que le llamamos Networking and pitch, qué es una especie de lugar de encuentro, donde mostrar los proyectos, vienen profesionales para conocer a sus nuevos talentos, etc. Entonces, ese escalón que hay entre la universidad, o cuándo acabas la escuela y lo profesional, pues intentamos suavizarlo un poquito con ciertas actividades.

¿Cuál es tu criterio del porque funcionan unos festivales si y otros no? Para que exista un festival, por supuesto tiene que haber una voluntad política, porque en este país sin una ley de mecenazgo como dios manda y que realmente, no anima demasiado a las empresas a que inviertan en cultura, seguimos dependiendo en gran medida de las instituciones públicas, al menos los festivales. Entonces, por supuesto, tiene que haber una voluntad política para que un festival se lleve a cabo y en el momento en que esa voluntad política no existe, es muy difícil tirar adelante un festival con toda su complejidad, con todos sus gastos y con todo. Al final está muy bien y todos ponemos de nuestra parte, pero realmente organizar un festival, muchas veces es un trabajo de amor, en el que todos empleamos fines de semana y hacemos mucho más de lo que realmente se te pide que hagas, porque quieres que aquello salga y salga bien. Pero tiene que haber un mínimo, creo la gente que trabaja en cultura también tiene que vivir, tienen sus familias y no puede ser que, porque la gente trabaja en algo que

le gusta, cobre menos que una persona que tiene un trabajo de funcionario, o que está de tendero, o de cajero en el Mercadona. Es un trabajo como otro cualquiera. El trabajo de gestión cultural cuesta hacerlo entender, porque te guste tu trabajo o porque hagas un trabajo relacionado con el arte o con la cultura, parece que con eso es suficiente. Pues no, creo en la profesionalización de la cultura y de la gestión, y de la gestión cultural. Entonces, a pesar de que tiene que haber una voluntad política, no quiere decir que los festivales pertenezcan a los políticos. Porque es verdad, que sí un festival funciona, ese festival es de la gente, ya es desde la ciudad. Con Animac (1996) pasa eso, la gente lo hace suyo y es maravilloso, lo hace suyo a nivel local, a nivel nacional, porque fijaros cómo venís de Valencia, de Madrid, de Barcelona, etc. Viene gente de todos los lados. Es ese momento maravilloso en que la gente lo hace suyo, ya es indestructible, porque los políticos, aunque quieran y aunque no les interese, no lo van a poder dejar de apoyar, porque saben que haya muchísima gente que lo apoya. ¡Es el power to the people!, hay muchísima gente que lo pide y lo reclama. Entonces, es una combinación de ambas cosas lo que mantiene los festivales.

¿Cuáles crees que son las claves o parámetros específicos que hacen que un festival funcione o no? La receta mágica ¿no? (Risas) Primero, como en todas las cosas, debes tener resuelta la parte económica. Porque tú puedes soñar en hacer 1000 actividades, nosotros cada año tenemos 100 ideas, de invitados o de cosas que podríamos hacer, que se pueden mejorar, y de esas 100 solamente puedes llevar a cabo 20, 30. Pero lo bueno es eso, siempre tener ideas, siempre tener un plan, y sobre todo, es fundamental un programa impecable. Las cosas se tienen que trabajar a corto, medio y largo plazo. Si tú quieres que a ese medio-largo plazo, el festival se mantenga, tienes que crear una programación donde la gente que viene cada año sepa que ahí van a encontrar cosas interesantes, eso es fundamental. Y dentro de la programación, se incluye, no solamente las proyecciones de las películas, sino también las conferencias, los invitados que vienen y saber encontrar tus públicos, y hablo en plural. Cuando programas, no solamente es las películas que elige, si no donde las colocas en la parrilla, es fundamental. Porque una misma película que sea un éxito o un fracaso en el festival, depende dónde la has colocado. Eso es una de las cuestiones y lo enlazaría con la creatividad que puedes tener, como director o como programador, para inventarse historias. Tanto en la promoción del festival, como durante el festival, decir, por ejemplo, “Short and Sweet”, que se está repitiendo en Animario (2018). Pues esto fue algo que vimos que en las sesiones infantiles del Petit Animac, nos funcionan fantásticamente bien. Las recomendamos a partir de 3 años porque es cuando los niños

entran en una sala oscura y ya no tienen tanto miedo y pueden estar sentaditos un rato, viendo una sesión de media hora o tres cuartos, o incluso, una hora. Pero los más pequeños, nos dábamos cuenta de que entraban en la sala las mamás, con los carritos y que todos aquellos bebés de 0 a 3, no tenían un espacio en Animac (1996) y había mucha gente. Entonces dije: - Pues vamos a inventarnos algo, y me inventé el Short and Sweet que son cortitos, muy cortitos, de calidad e independientes y con de técnicas diferentes, para que los enanos ya chiquitines puedan experimentar y ver cosas de animación en libertad, no están en una sala, están en un sitio abierto, con una pantalla donde ellos pueden saltar, se pueden sentar, puedes dar la voltereta o hacer la croqueta. Pueden expresarse con su cuerpo delante de todo aquello que están viendo. Es un poco intentar también detectar dónde están los públicos o qué necesidades hay de la gente que viene e intentar solventarlas.

También hablabas de esa parte que es cada vez más necesaria de feedback de pitch, de la industria. Eso también es importante. Hoy día, todos los festivales tienen un pitch y proyectos y cada vez más, también eso de work in progress o el en construcción, que le llamamos nosotros. Ya es un habitual de todos los festivales. Annecy (1960) fue el primero que tuvo eso. También hay modas dentro de los festivales, hay oleadas, pero intento ser como coherente y sincera y decir: - A ver, realmente, que no podemos hacer esas 100 cosas que nos gustaría hacer, sino que solo podemos hacer 25, pues vamos a afinar, vamos a ver exactamente qué es lo que importa, que es lo que sirve para algo. Entonces hay que saber dirigir muy bien los esfuerzos y los recursos que tienes. Hay años que dices, ahora es fundamental cambiar la página web, bueno pues ese año a lo mejor tienes que dejar de hacer otras cosas para hacer eso. También hay que intentar saber qué hacer con los recursos que tienes para que tengan un mayor, no sé si llamarle impacto, o que atraigan a la gente, que sientan que aquello le sirve desde un punto de vista artístico, de abrirle su cabeza, o también [a nivel] profesional. No solo conseguir inspiración, sino también conocer a gente, formar parte de los pitchs, de las presentaciones de proyectos, etc. Luego también, hay que estar al día de las tecnologías, no solamente en cuanto al último software, que se puede hacer con él, talleres. La educación que también es importante. También en el propio festival, cómo organizas todo el tema de las entradas, cómo organizar toda una serie de cosas y cómo aplicar esa tecnología también a las metodologías de trabajo con tu equipo. Hay toda una parte que es como un teatro, tú estás viendo del telón para fuera, pero nosotros estamos allí dentro, con toda la organización. Y ahí también es importante aplicar tecnología, aplicar creatividad y eficiencia, al final. Es

casi como una empresa, tienes que funcionar con los recursos humanos que tienes, intentando optimizar todo y saber dónde colocar a cada uno. Por ejemplo, a mí me encanta trabajar en equipo y lo que me gusta es que realmente la gente, por supuesto, todos al final tienes que hacer trabajo que no les gusta, intento que los equipos hagan aquello que más les gusta y que más les motiva, porque van a ser los mejores en eso. Sin embargo, si les pones en un trabajo que odian, al final ni van a ser eficientes y encima van a ser muy infelices. Por supuesto que hay cosas que a lo mejor no le gustan a nadie, pues nos lo repartimos entre todas. Que, además, no sé cómo, pero muchas veces los equipos de producción son de mujeres o de algunos de los que mejor funcionan, yo no sé si es por este tema (Risas) bueno ahí ya entraríamos en otros temas de patriarcado. Pero he tenido mucha suerte siempre y he tenido equipos muy buenos. De repente dices: - Mira, esta chica que tal, resulta que la veo yo que es muy buena con los textos. Ponte con el catálogo. Y ¡boom! lo hace fenomenal, y a lo mejor el catálogo estaba en manos de otra que estaba allí como que no acababa aquello de cuajar. También es saber detectar cuando estás en un equipo, porque muchas veces las funciones se difuminan. A ver, que hay otros equipos mucho más profesionales donde las funciones están mucho más determinadas. Pero al final es verdad que, en los festivales, muchas veces, se trabajan un poco, no te diré de manera precaria, pero se hace más trabajo por el personal que tienes. Y entonces, al final, todas tenemos que ser un poquito multitasking. Es importante detectar qué es lo que hace bien cada persona para que aquello salga adelante.

¿Consideras que los animadores van a los festivales y por lo tanto los festivales se hacen para los animadores? Porque anteriormente los animadores hacían sus animaciones y si iban al festival era como el momento de que salgo de mi cueva. ¿Cómo ves esa tendencia? ¿Se está cambiando? Antes te hablaba de públicos, ¿no? A mí me gusta pensar en públicos, no en un público. No existe un público unitario, existen varios públicos. Por ejemplo, en Animac (1996) hay actividades e intereses para públicos muy diferentes y los tenemos bastante localizados. Entonces tienes a lo mejor un público familiar, que no tiene nada que ver, con ese público del que hablas de animadores que vienen: jóvenes animadores, e incluso, estudiantes, vamos gente que iniciada. Si tengo un programa para familias y otro para animadores, los puedo poner a la vez porque son dos públicos diferentes. Sin embargo, es una calamidad cuando pones dos cosas familiares a la vez o dos cosas para animadores a la vez. O por ejemplo hay un público profesional que sabes que no te va a ir a una sesión de cortos porque ellos vienen a ver la parte de televisión o la conferencia dónde ha ve-

nido a lo mejor alguien o una jornada del Subprograma Media o cualquier otra cosa. Me puedo permitir programar en varios sitios a la vez y por eso te digo que el dónde colocas las cosas es también es importante. Parte de las cuestiones a pensar cuando estás dirigiendo un festival, es a qué públicos o a qué público va dirigida esa sesión y como la colocas en la parrilla. El hecho de que los animadores vayan a festivales, si es algo que antes a lo mejor iban a uno o a ninguno, y ahora tiene muchísima más oferta, con lo cual está bien también, porque los animadores, como dices, tendemos a encerrarnos en nuestra cueva. En lugar de salir una vez al año, salir tres o cinco veces al año, tampoco está mal. (Risas) Es un poco de broma. Cada vez se tiene más en cuenta a los creadores en los festivales y con todas esas series de conferencias, de compartir el conocimiento, más. Fíjate que en la era de la información y en la era de Internet, en la era en la que tú, supuestamente desde tu casa, puedes tener acceso a todos los contenidos, es cuando la gente más estamos viajando, estamos cogiendo aviones, cogiendo trenes, yendo de arriba a abajo. Afortunadamente, seguimos siendo personas y valoramos ese contacto humano y personal, y los festivales también están para eso.

¿Cuándo te refieres a los públicos también es la audiencia no? Si es la audiencia, pero claro la audiencia, el concepto la masa como no existe. Te dicen: -Tú eres masa? ¡No! Yo soy animadora. ¡Pues no solo! Soy gestora cultural, soy una persona con ojos curiosos, o simplemente que me gusta descubrir, soy una consumidora cultural o no, o soy una persona que paso por la calle y realmente digo anda que es esto la animación, voy a descubrirlo. Hay muchos tipos diferentes de público y lo que no puedes hacer es meterlos a todos en una única bolsa porque hay que saber muy bien encontrar qué cosas. Es un camino de ida y vuelta. Tu propones unas cosas que el público no se espera y descubre, y otras veces, tienes las antenas orientadas y sabes que eso puede funcionar porque hay cierta apreciación. Lógicamente tienes que estar metido en este "mundillo" para ver un poquito. Y luego, tu gusto personal claro. Yo lógicamente intento encontrar actividades, para varios públicos, pero al final no puedo escapar de lo que soy, de mis gustos y como dice Švankmajer : "no tienes nada más valioso que tus obsesiones" o sea si a ti te gusta algo y crees en ello, vas a ser capaz de transmitirlo muchísimo mejor que otra cosa que ni te va ni te viene. Desde siempre he programado cosas que me gustan, porque si no como voy a defenderlas como comisaría o programadora.

Antes había festivales y muestras, pero ahora hay como muchos tipos de formatos. ¿Qué otros formatos conoces? Si los mercados, las conferencias, como te digo cada

vez hay más ciclos, hay muchas maneras.

Por ejemplo, como antes que ibas al cine y te pasaban un corto de animación español antes de una película. ¿Eso se podría llegar a conseguir de nuevo en los cines? Si claro, pero eso se tendría que legislar. Eso va a ser muy difícil que un distribuidor te diga: -Pues mira, voy a poner un corto de autor antes de una película. Eso es muy difícil, tú fíjate. Claro ahí ya estás con las distribuidoras, y realmente, creo que o hay una voluntad desde arriba o nada.

Esta genial Animario (2018). Cuéntanos un poco como surgió y cuál es tu función. Animario (2018) nace de la voluntad, por un lado, de la dirección de Matadero [Madrid] de la nueva directora Rosa Ferre y su interés por la animación, y por otro lado, por Cineteca, qué es el cine que hay dentro de Matadero, dónde se llevan a cabo muchas proyecciones a lo largo del año, de documentales sobre todo. Es dónde se hace Documenta Madrid(2004). Entonces, por una parte, tenían una propuesta muy chula encima de la mesa del festival mexicano de la Ciudad de México Animasivo (2008) con Rodrigo González que es su director y Lucia Cavalchini, su directora, y que querían de alguna manera llevarla a cabo. Justo en el momento de entrar Rosa a dirigir todo Matadero. Ella viene con su propio programa y agenda que quiere hacer, entre ellas, tenía la idea de la creación de un Festival de Animación y así es como nace Animario (2018), con esa doble voluntad de Matadero y de Cineteca. Ellos tenían unas fechas próximas, porque cuando me lo dicen a 4 meses vista, lo primero es echarme las manos a la cabeza y decir: -Cuatro meses para idear y montar de cero un festival, ¡es muy heavy! Entonces entro como comisaría invitada, qué es lo que me piden que haga, y es básicamente ayudar en el arranque y hacer una serie de propuestas en cuanto a la programación. Realmente, me parecen muy buenas noticias que haya un festival en Madrid, que viene de alguna manera a cubrir el hueco que había dejado Animadrid (2000-2011), y que, de momento, es la primera edición, pero creo que la gente lo ha cogido con muchas ganas. En esta 1ª edición, hemos hecho un programa sencillito, tranquilo, donde tú desde la mañana a la tarde-noche puedes ir a todo. No es de estos festivales donde ya empezamos a solapar cosas. Este primer año vamos muy tranquilos porque el tiempo que hemos tenido han sido 4 meses como te digo, y hemos preferido hacer poco y bien, que mucho y mal. Creo que ya se ve la intención del festival, creo que es importante cada vez que nace un nuevo festival que tenga un carácter y el carácter de Animario de entrada es un carácter que viene del propio ADN de matadero qué es un centro de creación y del ADN también de Cineteca qué es un lugar para el documental. Animasivo (2008) también es un festival que le dedica bas-

tante energía a la animación documental, nace con este acento en la creación y con animación documental, luego hay sesiones y espacio para muchas más cosas, pero es importante este carácter. Con respecto a la creación, además de invitar a gente como de residencias o apostar por piezas más experimentales, o aquí [Matadero], que es un centro de creación, de danza, de teatro y otras artes. Esta relación con otras disciplinas artísticas que me encanta, porque es también lo que más me interesa de la animación. También hemos creado un premio a la producción, que eso la verdad es que son muy buenas noticias para los autores, y, sobre todo, en un momento complicado de la producción. Al final de la producción, porque arrancas un proyecto difícil, lo produces, ese es más difícil todavía, pero a veces ya acabarlo, es como cuando se te han acabado todos los recursos. Además, es bonito que este premio no solamente va a ser para productora, sino también para autores y autoras. No hace falta que vayas de la mano de un productor, con lo cual, es un centro de creación para artistas y hay la sensibilidad de hacerlo abierto a todos los artistas autores.

¿De animación independiente? Si, animación independiente. A ver, porque la animación comercial ya tiene sus propias convocatorias, y porque para un largometraje que se va a quedar en el cine. 18000 € no es nada, sin embargo, para un autor eso le puede ir de ahí o no, el poder acabar su película. Queremos que con este premio que se puedan acabar proyectos que valgan la pena, que estén ya en marcha y que necesiten de ese último empujón.

(BENAVENT,R.2021f) ENTREVISTA SARA ÁLVAREZ _12_02_21 VALENCIA

Rocío: Hola Sara, dinos quién eres, a qué te dedicas.

Sara: Hola, yo soy Sara Álvarez, soy profesora de la Universidad Politécnica de Valencia y me dedico a la docencia y la investigación, principalmente. También organizamos muchas cosas desde el grupo de Animación UPV.

Cuéntanos, la formación que tienes o si estás especializada en animación o algo vinculado a la animación y si has estudiado algo especializado. Bueno yo he estudiado Bellas Artes, pues del plan antiguo, pues ha habido varios planes luego. Me licencie en el 1996, lo que implica que la facultad Bellas Artes de la UPV era muy diferente a lo que es hoy en día. En ese momento no había animación, pero tampoco había estudios animación, en general. Bellas Artes tenía 5 especialidades claras que eran dibujo, grabado, escultura, pintura y restauración, por lo que era un concepto de las bellas artes más tradicional. En 4º curso hice una asignatura que se llamaba movimiento que estaba relacionada con el dibujo, y dentro de esta asignatura, había

una pequeña práctica que tenía que ver con la animación. Ese fue mi primer contacto con la animación, y me apasionó. A pesar de que, si hoy en día piensas los medios que teníamos, eran tremendamente rudimentarios (Risas) y grababas aproximadamente un número de frames, era todo muy raro y hoy en día suena todo muy extraño. Pero, de repente, podías ver cómo se movían las cosas, las posibilidades que te ofrecía, de contar en el tiempo, ni siquiera le añadíamos música, estábamos hablando de mover elementos, dibujos, y lo primero que hice fue con recortes, cut out, algo con una ranita de papiroflexia. Fue a partir de ahí, que ya me fui vinculando a la animación y empezaron muchos cursos. En aquel entonces se hacían cursos pues de 40-50 horas con invitados profesionales que impartían cursos y en este caso, eran de animación. Aprovechando que venían muchos profesores de Cuba del ICAIC, empezaron a hacer cursos de postgrado. Básicamente allí empecé a hacer animación, aparte de que luego se puso en marcha un doctorado, pero sobre todo aprendí en estos cursos con: Priit Pärn, el director estonio; Feren Cakó que es húngaro; Juan Padrón, por supuesto. También estuvieron Miguel Vidal, Aramis Acosta o Isabel Herguera. Venían muchos artistas y muchos vinculados a la animación independiente porque era en Bellas Artes. Bellas Artes era más tradicional, pero empezaban cosas nuevas, a través de los cursos de postgrado. Igual que empezaba a ver más cosas sobre comic, animación o cosas de otro tipo, que no se impartían dentro de los estudios formales. Luego, con el siguiente plan de estudios, empezó a ver animación en Bellas Artes, pero cuando yo estudiaba, todavía no estaba dentro plan de estudios. Lo que si pude hacer fue el doctorado con un programa de animación.

Pero que eran, ¿Cómo líneas aparte? Si, dentro de Bellas Artes había como líneas de intensificación, era como una especialidad de animación y pudo entrar en esta línea gente como, por ejemplo, Mari Carmen Poveda, Manuel Ferri, David Caballer que es animador stop-motion valenciano. Justo cuando acabé la carrera, empezaba en el nuevo plan de estudios un curso de animación: primero una asignatura solamente, luego otra asignatura, a lo mejor 3º, 4º, 5º podías hacer animación, pero eran las asignaturas enormes. También proyectos 2, que era una asignatura troncal que tenía unos 36 créditos [casi un Máster]. Había clase anual 2 días a la semana unas 6 horas. Dos por la mañana, ibas al taller y solo hacías animación. Es como otra idea porque es como un año de Master prácticamente. Era muy diferente todo: el concepto, lo que se hacía, los medios que había. No se puede comparar.

Toda esta experiencia con los animadores que iban viniendo de fuera era muy interesante, porque te habría un mundo de posibilidades. Por ejemplo, con Feren Cakó

hacíamos animación con arena, con Priit Pärn, hablábamos de guion partiendo del paradigma clásico, pero también rompiendo un poco los esquemas, jugando con el absurdo. Como la animación trabaja de una manera libre y fantástica y al mismo tiempo muy organizada, pues te enseñaban otras cosas. Isabel Herrera, Juan Padrón, Aramis Acosta, Miguel Vidal, etc. Hubo una presencia muy fuerte sobre todo del ICAIC de Cuba. Entonces ellos serán los que enseñaban animación tradicional: dibujando y pintando en el acetato, stop motion, recortes [cut out], arena, y, sobre todo, explorábamos. Hicimos algún spot publicitario, cortos, hacíamos un montón de cosas, era como un poco un descubrimiento. Pablo Llorens también hizo algunas cosas por allí, y luego poco a poco, se fueron poniendo en marcha los títulos de especialización, pero eso fue muchos años después. Básicamente, mi formación era una formación en Bellas Artes, estos cursos hechos con animadores y directores internacionales, y luego, prácticas en empresa, dónde empecé a trabajar en series de animación de stop motion con plastilina. Así que un poco ese es mi background.

Muy interesante. Entonces sí que podríamos decir que tienes una formación en animación. Bueno si, a ver... yo es que pienso que tengo una formación en Bellas Artes sobre todo. Porque creo que mi formación es Bellas Artes, lo que pasa que sí que he hecho muchos cursos de animación, pero digamos que a lo mejor es una cosa de identidad más bien, que me identifico más con Bellas Artes porque soy un poco más versátil, me interesa la pintura, el dibujo, etc. Creo que tengo una base más sólida de Bellas Artes. Igual es una cuestión de intereses. En ese momento era lo que se podía hacer también porque estaba un poco como entre la pintura y la animación. Luego sí que he trabajado en series, pero siempre he pensado que no era lo mío exactamente. Mi perfil artístico me pesaba más, a lo mejor es una cosa un poco de definición, ¿no? Que pienso que soy más de Bellas Artes que de animación, luego hecho muchas cosas, he escrito muchas cosas y, ¿De dónde eres? No lo sé. (Risas)

¿Y tú, de quién eres? ¿Quién eres? ¿Qué eres? Me identifico más con Bellas Artes, pero si tengo formación. Hoy en día hay formación especializada, o masters de animación, grados de animación, todo eso no había cuando estudié. Pienso que la animación tiene muchas veces perfiles artísticos, no tienes por qué haber estudiado animación, a lo mejor es más interesante que hayas estudiado escultura, si estás trabajando en estructuras, modelados o riggs, por ejemplo. No tienes por qué tener una formación en animación según el rol que desempeñes en un equipo. También veíamos mucha animación, veíamos muchos cortos, en aquel momento, los profesores traían VHS del festival de Annecy (1960) que era dónde podían comprar un montón de películas

de otros lugares. Veíamos películas de los pioneros como Norman McLaren, Caroline Leaf, etc. Hoy en día todo esto es que ha cambiado radicalmente, con las plataformas todo lo que puedes ver online, en abierto o abonándote a donde sea, pero antes era muy difícil. Imagínate, ¡no había internet! (Risas) No había móviles, no había Instagram, Facebook, etc.

¿Qué festivales especializados conoces? Festivales especializados en animación conozco muchísimo porque hay millones. En España hay bastantes y fuera España muchos más. Además, hoy en día tienes acceso a tanta información que ves todo lo que hay que no conoces y es apabullante. Hay muchos a nivel europeo que siguen a la cabeza como el festival de Annecy (1996), Zagreb (1972) o Anima (1982) de Bruselas que lleva también muchos años. En España, algunos desaparecieron como Animadrid (2000-2011) qué fue un festival que durante 10 años era también un punto de encuentro importante.

Hay otros que tienen mucha trayectoria como Animac (1996) que este año celebra su 25º aniversario y el 3DWire (2009) lleva ya una trayectoria muy importante con un formato de mercado. Cada festival tiene su propia personalidad dentro de lo que hay en España.

¿Consideras que hay muchos festivales de animación en España? No, muchos no, pero que hay festivales de animación en España. No tantos, porque es un mundo profesional relativamente pequeño. Sí los festivales se orientan hacia los profesionales como punto de encuentro, puedes tener citas limitadas. Si se orientan un poco más hacia el público general, es otra cosa, si es para que den a conocer lo que es el cine de animación. Antiguamente no había nada, estaba Animadrid (2000-2011) como cita obligada, Animac (1996), Anima't (2000) en Sitges, Animayo (2006) que lleva también muchos años, Mundos Digitales (2001), etc. Muchos [festivales] no hay.

Claro, si lo comparas con festivales generalistas es como un 25%. Por eso te decía, que muchos no hay, hay los que puede haber. Ojalá hubieran más, ¿no? O no, a lo mejor es mejor que se vayan ubicando. Lo que te quiero decir es que, las cosas que estaban bien formuladas van a durar y las que no, no van a durar. Si, es muy importante que las cosas sean sólidas, porque, por ejemplo, Animadrid (2000-2011) era un festival que tenía dinero, podían contar con dinero para celebrar un festival potente que reunía a mucha gente y desapareció. Era una apuesta muy concreta de políticos específicos, que a lo mejor no tenía un proyecto tan sólido detrás, o que pudieran sobrevivir a un cambio político, o a una ayuda económica. Estaban en Pozuelo de Alarcón que tampoco era tan accesible, había un bus siempre que te llevaba, pero no

sé muy bien cuál fue el motivo, pero creo que estaba muy vinculado a una apuesta política de un equipo que decide apostar por eso, da dinero y en el momento que no [interesa], desaparece.

Si es así, porque la entrevista con Pedro Medina salía esto. Era una apuesta política y en un momento determinado cambia del partido y se acabó todo. Pero pienso, 10 años te daban para intentar ser autosuficiente ¿no? A la larga presentar el proyecto en otros lugares, un festival con una trayectoria, etc. Que además hacían publicaciones, libros, tenían un catálogo y todo. Una parte enorme debía costar el catálogo. Eran tiempos de imprimir, de autobús que lleva para aquí y para allá, de las pancartas, y piensas: - Es mucho dinero de comunicación. A lo mejor puedes hacerlo de otra manera, ¿no? En otros lugares o en otro formato más pequeño. Hacer un proceso de adaptación. Creo que si sabes qué es "el festival" y tiene un peso en el sector, que no solamente es un cargo [político] que me dan esta ayuda, lo hago y ya, sino que crees en él proyecto y quieres que siga adelante. Puedes conseguirlo.

Sí, pero por ejemplo, ahora que lo pienso y ahora que lo dices, Animac (1996) a lo mejor, deja de tener la ayuda al Ayuntamiento y también moriría, por esa regla de tres. No lo creo. Animac (1996), sé que un año tuvieron un recorte económico brutal. De hecho, Animac (1996) antes debía tener un presupuesto muy grande y hubo un cambio político. No tengo mucha información de esto, pero hubo un cambio político y paso a gestionarlo l'Ajuntament de Lleida. No solo que les dieran ayudas, sino que los técnicos, o parte del equipo técnico, fueron los propios técnicos de l'Ajuntament quiénes llevaban la gestión del festival. Antes, Animac (1996) lo llevaba un equipo externo. Entonces, había una ayuda importante y un equipo gestor de confianza, de la directora, que en aquel momento era Isabel Herrera, llevaban el festival y traían gente de todas partes, estaba genial. El miedo era, a ver qué pasaba con ese recorte tan brutal. Sin embargo, Animac (1996) se ha mantenido muy bien, a lo mejor lo notaron más ellos internamente que el público, porque el evento está como muy consolidado. El perfil que tiene, el impacto en la ciudad, todas las escuelas que van a ver cine de animación, etc. Al final, estás convirtiendo a todo el público de una ciudad, que desde pequeños están viendo animación, una animación diferente a la comercial, otras propuestas, otras historias, otras estéticas. Hacen una función brutal. Tiene un reconocimiento nacional e internacional importante. No sería una buena estrategia de ningún color político no apoyar el festival, porque va mucha gente de muchos sitios. La ciudad recibe dinero de la gente que va allí, que come esos días, y que está por la ciudad. Es un proyecto muy interesante, muy sólido.

Lleva muchos años si...Si lleva muchos años y ha pasado por muchas cosas: diferentes direcciones, diferentes presupuestos y han conseguido implicar a un equipo de un ayuntamiento haciendo que sea una cosa de la ciudad. Es un evento de la ciudad dentro de los eventos culturales, eso está muy bien.

¿Crees que los festivales de animación en España son necesarios? ¡Si! (Risas) No es he trabajado ningún otro festival porque no vengo del mundo festivales. He asistido a muchos festivales, pero no es algo que fuera un objetivo lo de crear un festival. Surgió como fruto de cosas que íbamos haciendo, como otras cosas que hemos hecho que han desembocado en cosas nuevas, pero no era una idea previa estilo: - ¿Hacemos un festival? ¡No! Sino que, empezamos haciendo una cosa pequeña que acabo convirtiéndose en un festival, pero en un principio, la idea era hacer actividades de animación. Juntar escuelas o estudiantes y ver el trabajo de otros lugares, ese era el origen. A raíz de una idea de Busto [que propuso]: - Oye, ¿Por qué no intercambiamos cortos con estas dos escuelas y los proyectamos? Entonces era casi como un cinefórum o como una proyección en la facultad. Poco a poco, surgió la oportunidad de colaborar con Cinema Jove (1986), se lo propusimos, preparamos un programa, con su cortinilla y como la experiencia fue muy buena, se decidió repetir, pero en un principio era más una pequeña muestra. Al ir creciendo de manera natural, necesitaba una forma de un festival porque si no: ¿Cuantos cortos seleccionas? ¿Cuántos dejas fuera? ¿Y qué pasa si seleccionas solo de Europa? ¿Dejas fuera los valencianos?, cuando son los que están aquí y los que pueden asistir; ¿Y no pueden participar? ¿Sólo pueden ir a ver? Había que abrirlo porque no vas a invitar a 50 escuelas, tendrás que hacer unas elecciones y lo mejor se muestra. Ha sido un proceso más natural.

¿Más orgánico? Orgánicos si, y a lo mejor si lo ves ahora, si lo miras con perspectiva, era lógico hacer un festival. En la UPV se montó un festival primero, que lo movió María Navarro desde el Vicerrectorado de Alumnado, Cultura y Deporte de la UPV, pero eso acabó un “poquito” mal.

¿Cómo se llamaba ese festival? No sé si era Festival de Cine y Video de Animación (2000), no me acuerdo mucho. Fue solo una edición, creo, y el primero fue una cuestión política, hubo un poco de enfrentamiento, entre quien debía de liderar el festival, en resumidas cuentas. Prime The Animation! New Talent International Festival (2013), no nació con la idea de ser un festival, pero en la UPV hubo dos previos, es verdad: el de María Navarro, y unos años después, Ani-mar. Festival internacional d’animació. Premi Miguel Guillem (2012) se llamaba, que lo dirigió María Ángeles López.

¿Entre quién y quién era la disputa que comentas? Entre María Navarro y Carmen

Lloret, que en aquel momento era la catedrática y directora de animación [del grupo de investigación de Bellas Artes de la UPV]. Básicamente, desde el Vicerrectorado de Cultura de la UPV se puso en marcha este festival, sin contar con la gente que estaba dando animación en ese momento en la Facultad. Fue un mal enfoque de inicio y cuando nos llegó la información del festival, nos llegaron los folletos sobre el festival, directamente: - Una universidad que tiene un grupo [de investigación] que está haciendo animación, que está haciendo cursos, que está poniendo en marcha cosas y desde Vicerrectorado poner en marcha un evento de ese tipo, pues no parece que sea la mejor manera. Creo que seguramente sería desconocimiento, pero es una mala manera de organizar algo desde una entidad que debería de aunar a todos los que están trabajando en este tema.

¿Y duró un año o no duro ni un año? Si hubo una edición y funcionó muy bien. Pero tuvieron un enfrentamiento directo porque la catedrática animación se plantó y dijo que no podía ser. Había una persona, María Navarro, que era la técnica de cultura en ese momento, y la directora del festival, que sería su propuesta, su idea y todo, pero dijeron que no, porque estamos aquí trabajando en esto, y si fuera en cualquier otra área de la UPV dirías: ¿Perdona? Vamos a montar un congreso sobre construcción de coches, motores al margen de lo que se está haciendo dentro de la universidad. Pero luego si traían los folletos del festival para que los difundiéramos entre nuestros alumnos para que vengan. Se montó una bronca grande y hubo un enfrentamiento, incluso se llevaron a juicio y ganó María Navarro.

¿Cómo? (sorpresa) Si, ganó el juicio. No recuerdo bien en qué consistió el resultado o que pasó, lo mejor le indemnizaron, pero pasó porque en realidad ella tenía un contrato como técnico en cultura. El festival, en todo caso, estaba creando desde la UPV. En ese momento, yo acababa de entrar en la universidad y no sé mucho los detalles, pero lo que pasa siempre en todas partes: por no sentarse a hablar y solucionarlo, se acabó el festival. Esa es la repercusión negativa que tuvo para todo el mundo. Y la segunda edición, fue más cortito, faltaba proyecto, solidez. Se decía: - Hay que retomar, hay que hacer un festival. Pero al final las cosas, o las montas bien o no es tan fácil, porque luego implica un montón de trabajo y tienes que creer en el proyecto. Tienes que creer en lo que haces.

¿Y Ani-mar? Ani-mar. Festival internacional d'animació (2012), es el que te digo que se hizo una edición y hubo un premio, Premi Miguel Guillem, pero no se volvió a hacer. También diría que, a nivel interno de grupo [de investigación], fue un momento un poco complicado, porque algunos compañeros estaban de baja, Miquel [Guillem] es-

taba mal. A lo mejor a nivel de grupo íbamos muy desbordados, y está idea, siempre la había querido llevar a cabo Miquel. Lo de montar un festival, de hecho, Ani-mar era un título que había pensado él siempre. Estas cosas debes tener una ilusión y una motivación superior a que haya un festival, porque o crees mucho en él o vas, te sientas, te tomas una cerveza, hablas con la gente y no te preocupas de nada. Estás allí, disfrutando, que es mucho mejor.

Prime The Animation! (2013) no salió así. Al final ha acabado siendo un festival, pero realmente empezó como una reunión de películas de estudiantes, y luego, poco a poco, pues fue tomando este perfil. Era más por la selección de contenidos y por contar con gente que teníamos relación, con escuelas de Valencia e internacionales, que otra cosa. Eran escuelas con las que teníamos relación: de Erasmus, de encuentros con profesores, a través de invitados que venían a Valencia. Pero pensaba: - ¿Porque a estos les invitamos y a estos no? Y al final surgió el festival: porque era una manera de poder invitar a todo el mundo y de que la selección fuera una motivación para que los estudiantes presentarse obras y puedan ver qué hacen en otros países.

¿Cuántas ediciones lleva el festival? Hemos celebrado 8 [ediciones] (2020) y estamos preparando la 9ª Edición (2021). Cómo festival en realidad lleva menos, porque se convirtió un festival en la 5ª edición (2017) y al principio era muestra no competitiva. Entonces, será el cuarto año que el festival es competitivo.

¿Qué diferencia hay entre muestra y festival? ¿Cuándo te conviertes en un festival? Al abrir la participación y depender de un jurado de selección. Al principio era muestra porque lo que hacíamos era una selección direccional, lo que nosotros hacíamos era invitar a "X" escuelas, que iban aumentando cada año, y pedirles un número de cortos para un programa de una o media hora. Era muestra porque realmente consistía en seleccionar una serie de trabajos y mostrarlos. A lo mejor había alguna charla invitada, pero básicamente era una muestra de trabajos. A partir del 4º año (2016), que ya participaron al menos 10 escuelas. Fue algo como: el primer año (2013) 3 [escuelas], el segundo año (2014) 4 [escuelas], luego ampliamos, y al final eran unas 10 escuelas. Entonces, ¿Qué haces con el siguiente paso? Porque en ese año de 10, ya había muchas que se habían quedado fuera. También hacíamos un pequeño encuentro, qué llamamos el encuentro profesional. Dónde los estudiantes podían presentar sus portafolios y sus proyectos a expertos que venían para darles feedback, organizábamos mesas redondas entre profesionales y estudiantes, etc. Había muchos participantes que también tenían sus cortos y queríamos ver los de otras escuelas. Podían mostrarlo y hacer un pich del proyecto, y lo mismo nos pasaba

con otras universidades. Íbamos ampliando redes y queríamos que más gente pudiese estar mostrando sus trabajos. Entonces el 5º año (2017) dijimos: Ya llevamos un recorrido; ya sabemos cómo va esto; demos el paso y que se pueda presentar quien quiera; invitamos a las escuelas que conocemos, pero lo abrimos mucho más y se selecciona una cantidad de horas que proyectar porque los cortos eran de muchos sitios. Ese fue el motivo, y por eso ha ido cambiando a festival. La diferencia básica es que era que se hacía competitivo, y la selección dependía del jurado, no de que las escuelas mandaran un pack de cortos.

Y ahora, ¿cuántas escuelas tenéis? ¿Cuántas participan, más o menos? ¿Son diferentes a las que teníais? Si, son muchísimas más. La diferencia fundamental y es que no solamente hay cortos de estudiantes, sino que también hay óperas primas. Nos centramos sobre todo en la franja del nuevo talento, porque los cortos de estudiantes normalmente muestran es su corto final de estudios. Y después, están otros cortos, que son ópera prima de preprofesionales o profesionales que presentan su primera obra o dirigen por primera vez. Es mostrar el talento de la gente joven, la frescura de estos trabajos que también es muy interesante, porque cuando estás empezando y eres un estudiante, eres más osado, más arriesgado y haces cosas con más libertad. Hay cosas muy brillantes. Hoy en día, la técnica, el talento, esas habilidades, los estudiantes las tienen muy desarrolladas. La tecnología ha permitido que los resultados, muchas veces, sean muy potentes. También hay escuelas impresionantes. Intentamos que haya mucha variedad y no solamente de las escuelas más reconocidas. El festival intenta que haya visibilidad de muchas nacionalidades, de temas, etc. Equilibrar un poco para mostrar que ocurren en el mundo de la animación, en muchos lugares distintos.

¿Y ahora el festival es solo proyecciones o tiene algún tipo de actividad más? ¿Qué apartados tiene el festival que tenga relevancia, a parte de las proyecciones como en todos? Si, tiene las proyecciones de competición que está especializado solo en cortos.

¿Por qué solo en cortometraje de animación? Por qué los estudiantes hacen cortos, es muy raro que hagan series o largos. La animación es como un trabajo de "hormiguita". Entonces, un corto en sí ya es mucho. A lo mejor, alguna vez, hemos recibido un corto de 20 minutos, pero yo diría que más de 10-12 minutos, es muy raro que se hagan. Muchas veces son equipos de 4 personas, incluso algunos individuales. En animación es más complicado. Decidimos acotar la competición a cortos, entonces son cortos animación del último año y que hayan sido desarrollados, como estudian-

te o como ópera prima. Y luego, sí que se proyectan largometrajes u otro tipo de formatos, pero fuera de competición. Entonces, hay presentación de largos dependiendo un poco de temas o de colaboraciones que hacemos con la Filmoteca de Valencia o hacemos programas especiales de un catálogo de una distribuidora, de un artista, homenajes, etc. Se trata también de conocer animación, de ver qué cosas interesantes, o retrospectivas de autores que parecen destacados por su trabajo.

A parte de las proyecciones, ¿Que más cosas tenéis? Hay charlas, siempre hay charlas, encuentros con artistas que presentan sus trabajos, o el proceso de trabajo, o diálogos. También [charlas] teóricas que hablan un poco sobre la animación o la historia la animación. La jornada profesional, que una jornada más extensa, dedicada al trabajo de jóvenes artistas que pueden presentar sus proyectos que todavía no tienen acabados, o el portfolio o la reel para conseguir un feedback de profesionales. También suele haber unas charlas, pero están más dirigidas a la formación profesional, es decir a un perfil más profesionalizado.

No entiendo las diferencias entre charlas normales y las profesionales. Simplemente que hay charlas, en general, que hablan del trabajo de autores: un autor muestra su trabajo, un proyecto, su proceso de técnico, por ejemplo. Pero en estas otras charlas [profesionales] están más dirigidas a: cómo crear tu portafolio, qué tipo de trabajo se hace, etc. Dando consejos para aquellos interesados en integrarse en el mundo profesional o en acceder a ciertos estudios. Unas charlas son más formativas, y las otras, son de interés general sobre animación, la teoría, los conceptos, un repaso a la obra de un autor. Es un poco diferente, porque al final son charlas en general y encuentros con autores, sobre todo.

Cómo última pregunta, con respecto a Prime The Animation!, ¿cómo valorarías la experiencia después de casi 10 años? Muy positiva en general. Es mucho trabajo, porque somos un equipo no profesional, [ya que] no nos dedicamos a eso. Digamos que, es un equipo de profesores, alumnos, colaboradores, que han estado durante mucho tiempo, que han creído en el proyecto y que lo llevan a cabo, pero no es un trabajo al que nos dedicamos en exclusiva. Está muy bien porque permite cristalizar muchas cosas que hacemos como: ver cortos o pensar y hablar sobre animación, encuentros entre estudiantes y profesionales, etc. Merece mucho la pena, a pesar del trabajo que implica. También es muy ilusionante porque te hace reflexionar sobre un montón de cosas de animación, escuchar a gente, reciclarte, ver un poco por donde evolucionan las tendencias, conocer a gente de muchos sitios, etc. Lo que tiene un festival de encuentro, y también, pienso que para los estudiantes, aunque esto es

hablar por ellos, creo que es ilusionante, porque les hace ver que ellos pueden estar ahí algún día, con su corto; también cuál es el nivel que existe, más allá de tu centro de estudios. Actualmente, tienen acceso a todo con internet, pero allí ves cortos mezclados: de grandes empresas con un presupuesto enorme; publicidad que vale millones; cosas más humildes; pequeños ensayos, etc. Y aquí, estás viendo cosas que hacen estudiantes que han acabado, a tu mismo nivel, cosas que se hacen en otros sitios. Esto te hace pensar, desde que te puede interesar ir a estudiar a otra escuela en un momento dado, hasta hacer un curso, etc. Hay mucho nivel en lo que se presenta, y en general, el nivel es alto. Es un "un baño de realidad" de lo que se está haciendo, del perfil de cada escuela, te abre la mente.

Una pregunta así personal, ¿Tú sigues viendo animación y por qué crees que la gente deja de ver animación?¿Como que si sigo viendo animación? Ni entendía [la pregunta] porque como la veo todo el rato. Veo mucha animación, y empecé a ver mucha animación especialmente en la carrera, cuando empecé el doctorado, fundamentalmente. Entonces no tenías plataforma, ni libre acceso a cortos, pero recuerdo La Noche Temática (1995), La noche más corta (1994), estos recopilatorios de publicidad que eran brutales, etc. Recuerdo, un especial de animación, que me marco mucho, era un especial de animación en Canal+ que incluía dos largos: Vampiros en La Habana (1985) de Juan Padrón y Cuando el viento sopla (1986) (When the Wind Blows) de Murakami, qué me impactó mucho por el uso de la técnica, mezclaba 2D con maquetas. y por el tema, una era de risa y de humor, muy divertida y absurda, y la otra era, muy cruda y dura pero muy tierna, porque tenía dos abuelitos de protagonistas. Me acompañan todavía en la mente. En la carrera empecé a ver muchas cosas y luego no dejé de ver, pero sí que hubo un corte entre mi infancia y.… me imagino que deje de ver animación porque la veía en la tele, fundamentalmente. Seguro que hay algún tiempo en que no vi, pero cuando descubrí la animación más independiente, allí seguir viendo muchísimo, y desde entonces, no he parado. Hoy me parece más difícil parar porque hay muchas opciones para no dejar de ver animación. Hay para más públicos, te llegan vídeos que te comparten hasta en grupos de WhatsApp. La gente lo ve porque le llama la atención, hay muchos anuncios en la tele hechos con animación, lo que pasa que siga viendo este prejuicio de asociar la animación a niños o a público infantil. Hay adultos que no se lo plantea, no saben que pueden ver animación para adultos. Se quedan muy sorprendidos, pero a lo mejor la gente identifica la animación con ir al cine y ver una película de Pixar. Pero si ves buena animación te llega mucho, te impacta. Lo que te decía de prejuicios, por asociar la animación a un

público infantil. No te lo planteas, no lo piensas que es algo que puede ser interesante pero no hay costumbre.

¿Crees que eso va a cambiar ahora con las nuevas tecnologías, las nuevas plataformas y demás? Creo que hay mucha gente joven que consume animación. A parte de Anime, que hay muchos fans, hay gente joven que ve cortos, películas, etc. Les gusta la animación, y si esta gente está viendo animación ahora, probablemente la vera en un futuro. Mucha más gente ve animación, pero no sé si es tanto por las plataformas, pero también tienen que acompañar esto desde críticas, artículos, noticias. Que la gente lo oiga y le genere interés y curiosidad. Porque a veces sale un anuncio, un artículo, y dice: - ¡Qué interesante! He oído que está muy bien esta película, ¿Vamos a verla? Un poco funciona así el público más ajeno al mundo de la animación.

Remarcando un poco tu tesis, sobre la diferenciación del cine más comercial y el cine más "artístico". ¿Tú crees que existen esas dos vertientes y que nunca van a unirse? La animación es animación en general, y hay muchos proyectos que son comerciales y artísticos a la vez, digamos. Una cosa es como la animación abstracta o la más independiente, que alguna, a lo mejor ni siquiera está creada para ver en salas de cine. Igual está creada para verse en una sala exposición. Pero en general en animación hay películas que tienen un toque artístico. Además, con el avance en las tecnologías esto cambiado mucho, porque las cosas que antes era imposible hacer en una producción más grande, hoy en día es mucho más fácil y accesible. Entonces, tampoco hago una raya, no hago una separación. Lo que pasa es que, si tú ves una serie en la tele o largometraje, obviamente se intenta amortizar y vender, que lo emitan. Son objetivos muy específicos. No creo que haya una raya separada, pero si hay una diferencia entre comercial y más independiente. Tienen circuitos que se encuentran, pero son muy marcados, es raro ver películas muy independientes en televisión, por ejemplo, y las series en festivales no lo ves, las ves más en mercados. Son foros distintos.

¿Que percepción tienes de las ayudas que se dan respecto al audiovisual y en particular a la animación, tanto a nivel local, como a nivel nacional e internacional? No sé si puedo hablar mucho de esto porque no conozco. En animación, falta inversión. A lo mejor falta hasta conocimiento por parte de los que dan las ayudas, no de los comités que evalúan, pero sí de entender que la animación implica mucho tiempo de producción, equipos más grandes y que es muy caro de producir. Por otro lado, puede ser rentable y es una fuente de ingresos económicos. La animación es un valor económico en sí mismo. Seguro que dan menos ayudas, porque hay más producción de cine [ficción], pero no lo sé muy bien. A nivel internacional cambia tanto dependiendo el país. El apoyo a la cultura cambia muchísimo entre Francia y España no

se puede comparar, por ejemplo. Se apoya muy poco al cine, a la cultura, etc. Allí tienen muy claro que la cultura tiene un valor muy importante y se apoya con dinero, aquí producimos mucho por pasión, por querer por encima de todo. Se llevan adelante películas y proyectos, pero no puedes competir, a veces, con los presupuestos en otros lugares. Pasa lo mismo que con la investigación, es lo mismo. En ese sentido tenemos siempre un poco de precariedad.

¿Porque no se reivindica eso desde alguna asociación? ¿Conoces alguna asociación o sindicato de animación que exista y que reivindique este tipo de ayudas? A ver asociaciones ha habido y hay, quién quiere reivindica, si se quiere reivindicar. Desde el ICAA (Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales de España) aborda todo el cine. La animación es una parte dentro del cine, hay que hacerse oír y hacer valer. No sé cómo funciona, pero me imagino que, si hay una cantidad dinero, al cine generalistas de ficción no le va a apetecer perder parte de su dinero para que la animación tenga más. Habrá que ir reivindicando y haciendo un trabajo, desde dentro, para defender los proyectos. Al final lo que se genera son proyectos de películas interesantes y cosas que se debe apoyar para que salgan adelante. Al final la gente que se ha ido metiendo en el ICAA eso por lo que estás luchando, porque se reconozca más, haya ayudas, para que se entienda qué en la industria cultural de la animación tiene mucho peso en el cine, en el videojuego, en un montón de cosas. No sé mucho sobre porcentajes de ayudas, siempre se dice que, en otros sitios, hay mucho más apoyo. También estaría bien apoyo privado en la producción.

Iba más por el tema del asociacionismo, porque me honestamente me sorprende que no haya una asociación que reivindique los derechos de los animadores, por ejemplo. Yo si fuera animadora la montaría. Si que esta AVEPA (Asociación Valenciana de Empresas y Productores de Animación) o DIBOOS, hay asociaciones.

Son empresariales. Claro, ese es el tema, cuando hay asociaciones, normalmente son asociaciones de productores, pero asociación asociaciones de trabajadores tipo la asociación de ilustradores [de Madrid] (APIM) no hay y debería haber. Debería haber y no sé muy bien porque no hay, al final defiendes desde los sueldos la profesión. La asociación de ilustradores son una super referencia para esto, pero tiene que salir por parte de los propios trabajadores. A lo mejor los profesionales que ya están trabajando, van teniendo encargos y tienen una trayectoria. Pero cada vez hay más gente y muchas escuelas, centros de formación, etc. Hay mucha más gente y hay muchas más posibilidades de montar industria de las que había. Hoy en día hay también una fuerza de trabajo. Mucha gente formada en animación que podría trabajar

en animación 3D, 2D y no sé porque no hay esta iniciativa. A veces, en los festivales y encuentros profesionales, se habla de estas cosas, pero se queda más en compartir la información, no tanto en reivindicar y unirse como colectivo.

¿Crees que, en el caso de los festivales, generan comunidad?? Si se hablará más de esto, a través de los festivales se intentará crear una red. Creo que lo hacen. Iniciativas como 3DWire (2009), creo que han hecho mucho, porque generan sinergias entre los profesionales, como una familia que se reúne para hablar de trabajo y para ver lo que hay en el sector de la animación española. Los que ya están trabajando, a lo mejor, no necesitas luchar tanto por este tipo de cosas. Sería muy positivo porque ayudaría que la gente tuviese un trabajo mejor remunerado, con más derechos, como un poco proteger la profesión. Tengo una visión un poco desde fueran.

Antes los festivales tenían como reclamo el hecho de que ibas y veías cosas que no podías ver en otros lados, pero ahora con "la democratización digital", puedes acceder mucho más fácil. ¿Crees que se siguen viendo cosas que no se pueden ver en otros lados que no sea en los festivales? y por otro, ¿Que tipologías de festival crees que existe o podrías determinar? Si se te ocurre alguno. Sobre todo, durante el tiempo de vida de un corto, por ejemplo. Luego los cortos se abren y los puedes ver en los Vimeos de los autores, pero durante un tiempo están haciendo recorrido por los festivales y es dónde los puedes ver. Ves novedades, o lo que se está haciendo ahora, la nueva obra del autor que sigues. También hay otra cosa, sí que son necesarios, ves novedades, y por otro lado, hay una selección. Hay festival es que me gustan mucho y me gusta porque sé que lo que voy a ver es interesante, o tienes de perfil determinado. Entonces, tú puedes seleccionar un canal de Filmin o de una plataforma, y ver según qué cosas, pero ir a un festival es que alguien ha seleccionado, programado y organizado las películas de una manera, por temáticas o por programas. Hay un discurso detrás del festival. Esto es muy interesante porque te abre y te une proyectos que vas a ver, porque el festival considera que esto tiene interés, o que aporta algo nuevo. A mí me parece que es importante este trabajo siempre que alguien presente algo, hay un trabajo detrás de diseño, selección, de elegir lo que se pone. Hay un jurado que también elige por criterios profesionales y de calidad. Merece la pena, son importantes, y por supuesto, son lugares de encuentro y de crear comunidad, absolutamente. En tu casa, tú solo, puedes poner un comentario en el chat, pero no se puede comparar. Comunidad totalmente. El punto fuerte en un festival es el encuentro, pero merece la pena hacer el festival antes que no hacerlo porque no puedas por confinamiento, por ejemplo. Por ejemplo, me interesa mucho la opción que han abierto los

festivales online para poder ver las películas que de otra manera. Muchas veces te las pierdes, porque en un festival, a veces, prefieres hablar con alguien, encontrarte, etc. y te pasas algunas o se te solapan o no puedes asistir algún pase. Entonces, el poder ver en sala grande y con gente, pero al mismo tiempo, saber que puedes ver otras cosas que te interesan online, eso me parece súper interesante. Poder verlos más de una vez, incluso.

Te refieres al online, ¿Por qué crees que a partir de esta situación del Covid-19 se va a valorar más lo que significan los festivales? ¿Cómo prevés el futuro de los festivales de la animación? Yo ya no preveo el futuro de nada. (Risas) La verdad es que no lo sé. Pienso que sí, que abre la puerta, pero igual que la abrió la tele a la carta o las plataformas que parecía que se iba a acabar y ya están aquí. No es que se vaya a acabar o no, es que ya estamos hace mucho tiempo conviviendo con ello y creo que aporta mucho. Actualmente la vida que llevamos todos es muy importantes poder elegir en el momento que tienes libre, o que tienes un rato para poder disfrutar y poderlo ver bien o verlo en casa, aunque no pueda salir. Yo creo que eso es una ventaja. No es lo mismo, pero es una ventaja, porque a veces hay cosas que me hubiera perdido y que me ha encantado poder ver. A lo mejor no puedes viajar para ver ciertas cosas o no te puedes permitir un billete de avión, o un alojamiento. Creo que, ante todo, merece la pena priorizar el que las cosas se vean. Así ayudas a fomentar la cultura, el pensamiento en torno a la animación y la animación de calidad. En realidad, es una contribución importante a la alfabetización audiovisual, a la cultura, el cine, porque la animación es cine y ver cosas que no son las que te programan. En plataformas lo haces un poco más a la carta, si no sabes mucho, a veces ves algo y no te gusta. Te puede pasar con animación y ya no ves más, porque has elegido mal una vez. En un festival creo que descubres cosas que están con ese filtro pasado.

¿Cómo os habéis adaptado a la situación del Coronavirus como festival? Porque lo que noto es que habido dos tendencias: una que era cambio de fechas, era como que todos los festivales están ahí en plan: - Espera un momento, ¿lo hacemos dentro de un mes o no lo hacemos este año? Pero, luego se vio que eso no iba a ningún lado y hubo gente que dijo: - Vamos a cambiar las fechas y ya, y otra, que dijo lo pasamos a formato digital. Entonces ahora, ¿Cuál es ahora la previsión en pro de la experiencia que hemos tenido? Nosotros apostamos por no cambiar fechas y mantener. No prescindir de la edición. Eso también es muy importante, mantener la continuidad. Si hay un cambio de fecha que sea por un motivo justificado. Nosotros, por ejemplo, Prime The Animation! el primer año que era muestra, fue en junio porque estaba dentro

de Cinema Jove, pero pensamos que no podía ser porque en octubre hacíamos un evento especial por el Día Mundial de la animación. Que haya una cita única al año celebrando el día mundial de la animación que tiene más sentido que en junio. Al final decidimos cambiar la fecha por ese motivo, pero fue el segundo año (2014) que ya tenía un poquito más de entidad. Es importante mantener la fecha y el evento, adaptarse merece la pena, es importante, porque hay muchos otros eventos que se solapan y es una pena. Creo que este cambio nos ha abierto los ojos para muchas ventajas, y para cosas que luego pueden quedar, porque en los festivales pasan cosas súper interesantes, si has ido y lo has vivido, genial, pero si no, te lo has perdido. Y a lo mejor, puede interesar a mucha gente, incluso años después de que haya sucedido. Por ejemplo, una charla, escuchar algo, alguien que está escribiendo un artículo, haciendo una tesis, que simplemente sigue a un autor que le encanta y de repente se encuentra con ese repositorio. Al final todo es conocimiento. Entonces, especialmente con las charlas, me ha parecido muy interesante que quede en la nube, es cómo amortizar el dinero invertido, el hacer llegar a la gente toda esta información.

¿Quieres decir que a lo mejor la hibridación ha venido para quedarse?

Creo que sí. Somos bastante híbridos ya, en general, en el mundo, y en estos tiempos de confinamiento, obligatoriamente. Habrá que encontrar la medida y equilibrar la experiencia física y presencial, con lo que ocurre online. A lo mejor, también mejorar la calidad de lo que ocurre presencialmente para que de verdad la gente vaya a eso, y también consuma lo que haya online. Habrá que darle vueltas para encontrar la medida justa. Creo que enriquece, a lo mejor ahora mismo no lo podemos vivir plenamente, porque seguimos medio confinados, porque hay que tomar tantas medidas, que no se puede vivir la experiencia plena. Festivales como La Cabina (2008) que sí que habían vivido lo de proyectar películas en Filmin antes del confinamiento. Recuerdo que Sara Mansanet me dijo que se habían quedado muy sorprendida de que la gente lo consultaba, se llenaba la sala, porque decían: -Ya verás, ahora no vendrá la gente... pero luego, mucha gente volvía a consultar o gente que no podía ir veía las películas, etc. Tenían miedo de que, al abrir online, pero luego se sorprendieron.

Los kits de festival (merchandising), que a la gente le encantan, ahora mismo ya no se si esto tiene mucho sentido por la hibridación esta que comentábamos. ¿Qué cosas crees que son super necesarias que tenga un kit mínimo Tú que ha sido a muchos ¿Qué es lo que has echado de menos? Porque a lo mejor que te regalen merchandising del festival, por ejemplo, en Annecy la gente se vuelve loca por conseguir un pack. Pero yo me volvía loca por tener el catálogo, no sé cada uno tiene

sus cositas. Si prefiero el catálogo también. Por ejemplo, es práctico tener la acreditación con el nombre, (Risas) que es muy de congreso. Más cosas prácticas que me interesan a mí, que haya postales, o que la gente reparta algo de su corto, me parece interesante y me gusta. Pero lo que más me suele interesar es el catálogo, y luego, la bolsa mola tenerla porque hace como piña entre la gente, que sabes que son del evento. También te facilita que te acercas a alguien dices: ¿Ah qué tal? ¿Estás en el festival? ¿Una cerveza? (Risas) Es como una manera fácil de entrar a la gente, de hablar. Hay muchas cosas que pueden ser bonitas, una chapa o cosas de ese tipo, pero luego cuando has ido a millones y al final tienes demasiados.

El otro día vi una charla que salía Irene Chica, algo del 3DWire, y de repente me fijo y tenía detrás todas las bolsas de Press Kit de todos los festivales a los que había ido. ¡Qué risa! y es que la gente los colecciona. Si es un poco colección, pero a mí me gusta más el catálogo porque puedes acceder al programa del festival. Como recordar, qué año fue, a quién invitaron o que cortos hubo, etc.

¿Vosotras también teneis catálogos, ¿no? Y luego también tenéis exposiciones. Si es verdad. Eso tiene mucho que ver con Bellas Artes también, es cómo mostrar de otra forma el trabajo, otras propuestas, que se pueda acceder al arte, o a lo que detrás: al proceso de trabajo en animación, y también que sea importante, la proyección expositiva. A veces, tengo la impresión de que animación, se exponen las cosas muy mal. No me gusta. Si de verdad, tú puedes exponer una cosa pensando en la proyección, pensando en el diseño de sala, en el recorrido, etc. Algunas veces, es como pongo unas vitrinas y ya está. yo creo que se puede pensar las exposiciones de una manera muy potente.

¿Lo de las tipologías no me has dicho si percibes algunas? Lo que se me ocurre así muy rápido es: perfil festival - perfil mercado, eso es un poco la diferencia. Son eventos diferentes y algunos que son un poco híbridos. Hay algunos que son más encuentro entre profesionales y que tienen un objetivo de ver que se hace, o incluso, de compra de cortos como Clermont-Ferrand (1979), por ejemplo. O el 3Dwire (2009) en España que es un mercado más que un festival, porque tú no vas tanto a ver, como a escuchar charlas. Puedes ver cosas, pero realmente lo que más te interesa allí es encontrarte con la gente. Es más, un foro de encuentro, de trabajo, de divertirte de ponerte al día y de trabajo. Por ejemplo, Cartoon Movie (1999) o Cartoon Springboard (2015) son eventos profesionales de comprar, colaborar y participar. Y por ejemplo Annecy (1960) lo tiene separado, porque tiene el MIFAAnnecy International Animation Film Market (2008) y el festival. Esa es la principal diferencia. Y luego por temática:

Mundos Digitales (2001) es de 3D, otros que a lo mejor son más artísticos cómo Animac (1996) o Animayo (2006) que por la programación que tienen entiendo que están mucho más enfocados a la industria. A lo mejor veo: que se orientan a la industria o la animación independiente. Si tú vas al 3DWire (2009) está estás yendo a un encuentro entre profesionales, y si tú vas a Animac (1996) también hay muchos profesionales, pero vas a encontrar otro tipo de público. El público al que va enfocado cambia el perfil, si vas a Sitges (1968) es cine terror. Entonces, un poco por temática, técnica y perfil profesional o de público.

A lo mejor habría que poner otra que sería de estudiantes. También, pero los estudiantes van a todos los festivales. Por ejemplo, vas Animac (1996), hay muchos estudiantes de diferentes escuelas.

Si, pero no está hecho para ellos. No, de estudiantes solo, no hay tantos.

Por eso. Solo está Prime The Animation! (Risa) Creo que no tiene tanto interés hacer un festival para estudiantes. (Ironía)

Pero son el futuro, ¿no? Son la joya de la corona. (Risas) Lo mejor de lo mejor, lo mejor de cada casa. Ya lo veremos en unos años.

¿Cuál crees que es el futuro de la animación en España? Sé que no quieres prever el futuro, pero si ves pero hay un background. Incluso en valencia, ¿Ves una tendencia hacia una profesionalización de eso? Y el asociacionismo y todo ese tipo de cosas en pro de las nuevas tecnologías, de las nuevas plataformas que han favorecido que se vea más animación de autor, ¿va en long tail o va en picado?

Veo un futuro positivo en la animación española, en general. Creo que va a mejor, porque cada vez es más profesional, cada vez hay más gente preparada, y es más fácil mantener equipos, relativamente. Falta inversión, fundamentalmente, pero hay más opciones, hay más gente y más posibilidad de hacer cosas. Creo que el asociacionismo o la colaboración sería bueno y es muy importante. Hay mucha gente que colabora, por ejemplo, en stop motion en Valencia tiene una tradición enorme, y creo que entre ellos colaboran muchas veces. La gente se une y trabajan juntos. Pero estaría bien que hubiera algo más grande de colaboración, o algunos estudios de la animación, que nosotras sabemos el sitio (Risas) en el Cabañal. Algo tipo, primero una nave, luego dos. Que puedas tomar algo enfrente y haya un jardín. (Risas) Se me ocurre.

Estaría muy guay eh.

Ese es el futuro, ¿vale? Yo lo voy a dejar aquí y a ver si alguien habré la botella (Risas) y sería muy bonito.

(BENAVENT, 2021t) ALESSANDRO D'URSO _25/02/2021 15:01:30 ONLINE

Dinos quién eres y ¿A qué te dedicas?
Soy Alessandro d'Urso, director y organizador del Festival Cortoons
¿Qué formación tienes? ¿Alguna de ellas es una formación en animación específicamente? No
¿La animación es necesaria para el desarrollo cognitivo del ser humano? Sin dudas
¿Consideras que la animación es un patrimonio inmaterial necesario para la cultura actual? Necesario
¿La animación tiene esa parte "mágica" de poder hablar de cualquier tema de una manera diferente? Argumenta tu respuesta Si, este año han llegado cortometrajes de 105 países, está claro que hay diferentes maneras de hablar del mismo tema
¿Has trabajado o trabajas en animación? ¿Qué tipo de encargos o proyectos? Expón ejemplos de obras o proyectos que hayas hecho, estás haciendo o harás. Nunca he trabajado en animación, mejor así para ser director artístico
¿Hace cuantos años que trabajas en el sector de la animación? ¿Aquí o a nivel internacional? 20 años a nivel internacional
¿Se puede vivir de la animación en España? ¿Eres autónomo o contratado? No, no se puede vivir
¿Existen tarifas de animación? ¿Sabrías decir que convenio te corresponde para tu contratación? No tengo idea
Si alguna vez has hecho distribución de tus obras o proyecto en los que has colaborado ¿Recomendarías distribuirlo o que te lo distribuyan? Claro
¿Cómo recomendarías llevar la distribución de una obra a alguien que acaba de hacer una por primera vez? La distribución es un trabajo más complicado de la realización
¿Los festivales ayudan al cortometraje o las obras animadas a visibilizarse? ¿Por qué? Son la única manera de dar visibilidad a un cortometraje
¿Los festivales ayudan a los animadores y a los nuevos talentos? ¿En qué sentido? Con la visibilidad internacional
¿Son necesarios los festivales de animación en España? ¿Por qué? El cine es cultura de verdad
Si pudieras imaginar tu festival de animación ideal ¿Cómo sería? ¿Intenta describir que debería de tener de "pack básico" un festival de éxito para ti? Temas importantes: Ubicación, duración, públicos, trabajadores, pagos (exhibición, vuelos, dietas), merchandising, etc. Lo imagino en un pueblo enteramente dedicado al festival para

una semana
¿Por qué crees que algunos desaparecen? Falta de dinero
¿Te satisface ir a festivales? ¿Por qué? Me encanta la animación
¿Los festivales deberían de ser gratuitos? Argumenta tus respuestas No, la cultura no hay que ser gratuita, barata pero no gratuita.
¿Los festivales deberían de pagar por derechos de exhibición a los autores? Tal vez
¿Te beneficia asistir a festivales? ¿Por qué? Explica en qué sentido. El confronto es fundamental
¿Crees que los festivales de animación benefician al público en general? ¿Por qué? Porqué hablan en manera diferente
¿Cuánto crees que cuesta hacer un festival? Puedes poner un rango de precios en pro de tus experiencias en este tipo de eventos. Entre 40.000 y 100.000 euros
¿Generan comunidad los festivales de animación? ¿Por qué? No mucho
¿Conoces alguna asociación de animación o de animadores en España? Si
A partir de la situación del Covid-19 ¿Crees que se va a valorar más o menos lo que significa hacer animación en España? Espero se va a valorar más
¿Cómo crees que esta crisis va afectar a los futuros festivales de cine de animación? Si se van a ver modificados
¿Cuál crees que es el futuro de los festivales de animación en España? Futuro incierto....
¿Cuáles crees que serían los cambios necesarios en el sector de la animación para ser industria? Más colaboración entre los festivales
¿Considera que la innovación y la creatividad son fundamentales para la gestión de los festivales de cine de animación? Sí
Durante la pandemia hemos visto que algunos festivales de animación internacionales han tenido que cerrar sus puertas porque no puedes sobrevivir ¿Que tendencias observas que ha habido en los últimos años respecto al formato? y ¿Hacia dónde crees que van transformarse los nuevos festivales de animación post-covid? ¿Por qué? Muchos serán online
¿Cree que los festivales de cine de animación sobreviven gracias a las subvenciones públicas? Sí
¿Cree que sería beneficioso realizar propuestas conjuntas con otros festivales? Sí

(BENAVENT, 2021w) DIANA CORTÉS _02/03/2021 23:57:35 ONLINE
Dinos quién eres y ¿A qué te dedicas?

Soy Diana Cortés. Animadora, editora y motion grapher (entre otras muchas cosas). Y directora del festival de animación de Alcoi, Animalcoi

¿Qué formación tienes? ¿Alguna de ellas es una formación en animación específicamente? Soy licenciada en BBAA en la facultad de San Carlos (UPV) y me especialicé en animación y narración figurativa.

¿La animación es necesaria para el desarrollo cognitivo del ser humano? Pues no sé si necesaria, pero como arte yo diría que muy importante

¿Consideras que la animación es un patrimonio inmaterial necesario para la cultura actual? Sí, mucho

¿La animación tiene esa parte "mágica" de poder hablar de cualquier tema de una manera diferente? Argumenta tu respuesta La animación para mí ha sido siempre la herramienta. Por qué tiene todo el juego que le des y se adapta a todo: desde poner en una película tus sentimientos, hasta hacer publicidad, educar, dar rienda suelta a tu parte más divertida, crear empresa, abarca mil mundos y mil ideas. Y tiene tantas formas plásticas que puedes hacer cualquier cosa con ellas y llegar a todos los mundos; desde los más internos hasta límites inimaginables

¿Has trabajado o trabajas en animación? ¿Qué tipo de encargos o proyectos? Expón ejemplos de obras o proyectos que hayas hecho, estás haciendo o harás. He trabajado como animadora de stop motion para la serie "Caracolímpicos", como compositing en la serie "Bugwatch", como motion grapher para C9, en estudios de publicidad y diseño y productoras, como Kikuru, Visual Crea, Cultural, Index Producciones y espero hacer mucho más

¿Hace cuantos años que trabajas en el sector de la animación? ¿Aquí o a nivel internacional?

Buf, mi primer trabajo de animación fue en el 2000. Pero no siempre he trabajado en animación desde entonces. Por desgracia, nunca a nivel internacional (ojalá)

¿Se puede vivir de la animación en España? ¿Eres autónomo o contratado? Se puede, pero son contados los que lo hacen dignamente. Depende del proyecto se paga mal y se trabaja mucho. Hay mucho animador en España trabajando en producciones extranjeras. Yo soy autónoma

¿Existen tarifas de animación? ¿Sabrías decir que convenio te corresponde para tu contratación? No, o no los conozco los convenios de animación. De hecho, me parece algo importante. Creo que se deberían crear asociaciones o sindicatos que promovieran la creación de convenios de animación y poder tener precios correctos de venta y sueldos correctos a nivel laboral. El mundo del audiovisual es muy ambiguo en estos

temas y, muchas veces, aparece la precariedad laboral

¿Crees que hay industria de la animación española? Si es afirmativo, ¿Crees que hay suficiente inversión estatal? Argumenta tu respuesta Hay industria de animación española, y muy buena. Por desgracia no tiene suficiente inversión. Solo unos pocos privilegiados alcanzan las subvenciones. Se premia mucho la experiencia y poco los nuevos proyectos y la animación siempre es la última en recibir ayudas. Los talentos se van rápidamente del mercado laboral de animación precario español

Si alguna vez has hecho distribución de tus obras o proyecto en los que has colaborado ¿Recomendarías distribuirlo o que te lo distribuyan? No he distribuido mis obras o proyectos

¿Cómo recomendarías llevar la distribución de una obra a alguien que acaba de hacer una por primera vez? Pues lo primero la movería por festivales. Le recomendaría sobre todo eso, y hablar con profesionales sobre su trabajo y cuál sería el circuito adecuado y luego vería precios y maneras de que se viera en festivales internacionales y en plataformas.

¿Los festivales ayudan al cortometraje o las obras animadas a visibilizarse? ¿Por qué? Ayudan mucho, ya que los circuitos de los cortos animados, por desgracia, son muy limitados. Hoy en día, gracias a las plataformas, han ganado un poco de espacio, pero sin duda alguna los cortos tienen su máxima difusión en festivales.

¿Los festivales ayudan a los animadores y a los nuevos talentos? ¿En qué sentido? Les ayudan exponiendo su trabajo, con los pitch para mejorar sus proyectos, con el intercambio de conocimiento, aprendiendo de los demás, conociendo gente... lo que no sé es como no les ayudan.

¿Qué festivales especializados de animación conoces? ¿Cuáles no has conocido? A grandes rasgos Annecy (no he ido, pero sigo soñando), Animayo, Pixelatl, Animac (al único que he podido acudir presencialmente), Prime the animation, Cartoon Springboard, 3d wire, Annie Awards, Otawa international festival...

¿Son necesarios los festivales de animación en España? ¿Por qué? Sí. Para darla a conocer y para qué se cree comunidad. Y para que se reconozca más la animación y se invierta más

Teniendo en cuenta tu participación en festivales de animación en general ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Y qué carencias has encontrado? Me ha encantado conocer gente: profesionales, estudiantes, gestores. Me apasiona ver proyectos nuevos. Ver proyecciones sin fin, exposiciones. Ir a conferencias... No hay nada que no me guste, la verdad. Carencias... pues no sé, en el caso de Animac, que es al que he

podido ir, nada. En el caso de Annecy, que es caro, jajaja. Creo que en general están bien montados y en la mayoría de casos, bien publicitados, que es necesario.
Si pudieras imaginar tu festival de animación ideal ¿Cómo sería? ¿Intenta describir que debería de tener de "pack básico" un festival de éxito para ti? Temas importantes: Ubicación, duración, públicos, trabajadores, pagos (exhibición, vuelos, dietas), merchandising, etc.
Sería un festival que llenara la ciudad. Con eventos sobre la animación: exposiciones, conciertos, cenas, fiestas... aparte del festival en sí con proyecciones, talleres, conferencias, masterclass, premios, pitchs... para todas las edades. Seria genial poder contratar a bastante gente y traer a profesionales con dietas y todo pagado. Y por supuesto camisetas, pins, bolsas de nuestra mascota. Y las proyecciones y demás todo gratuito.
¿Por qué crees que algunos desaparecen? Falta de ayudas y presupuesto
¿Qué partes ves esenciales en un festival de animación actual?
Eventos teóricos
Fondos para la producción
Tecnologías
Talleres y formación
Actividades paralelas
Espacios de networking
Exhibiciones al aire libre
Mercado de venta
Fiestas
Promoción de las producciones locales
Acuerdos con festivales internacionales de primera línea
Exposiciones
Workshops
Conferencias
Mesas redondas
Actividades en centros educativos
¿Te satisface ir a festivales? ¿Por qué? Mucho. Por qué me apasiona este tipo de eventos
¿Los festivales deberían de ser gratuitos? Argumenta tus respuestas Sí. Sé que no es la respuesta correcta, ya que las cosas deben tener su coste y hay mucho trabajo detrás, pero pienso que las subvenciones y ayudas deberían trabajar por ahí: si que-

remos acercar la animación a la gente debemos hacerla sino gratuita lo más barata posible.

¿Los festivales deberían de pagar por derechos de exhibición a los autores? Pues depende. Creo que, si el trabajo se presenta por primera vez y/o a algún premio del festival no, pero si son películas que son reclamadas por el festival para ser proyectadas por su interés sí.

¿Te beneficia asistir a festivales? ¿Por qué? Explica en qué sentido. Muchísimo. Me enriquecen, aprendo mucho, intento conocer gente, ver nuevos trabajos, nuevas técnicas...

¿Crees que los festivales de animación benefician al público en general? ¿Por qué? Sí. Por qué el gran público sigue siendo un desconocedor de todo lo que se realiza bajo el paraguas de la animación. Y creo que pueden descubrir un gran mundo.

¿Cuánto crees que cuesta hacer un festival? Puedes poner un rango de precios en pro de tus experiencias en este tipo de eventos. Pues entre 35.000 y 100.000 dependiendo de la envergadura, creo yo

¿Generan comunidad los festivales de animación? ¿Por qué? Claro que las generan. Creo que el fin de un festival es justo eso: los encuentros, los contactos, los diálogos sobre la animación, sobre los problemas de llevar a cabo proyectos... además de mostrar el talento y las historias de los creadores.

¿Conoces alguna asociación de animación o de animadores en España? MIA

¿Cuál crees que es el futuro de la animación en España? ¿Cómo lo ves y por dónde pasa? Pues debería ser muy bueno porqué hace falta mucho audiovisual y mucha animación hoy en día tanto para cine como para contenidos online, el problema, como siempre es la financiación y la falta de apoyo a la cultura en general y al audiovisual en particular. Con todo el talento que hay y las producciones que se están generando no entiendo como solo hay una película nominada a los Goya, por ejemplo, y solo puede significar falta de apoyo económico

A partir de la situación del Covid-19 ¿Crees que se va a valorar más o menos lo que significa hacer animación en España? No creo que aprendamos mucho, la verdad.

¿Cuáles han sido los efectos que han sufrido o van a sufrir antes, durante y después de la crisis del Covid19? ¿Por qué? Retrasamos la primera edición del festival al 2021 y cruzamos los dedos. Empezamos el festival con unas jornadas virtuales en las fechas donde tendría que haber sido el festival

¿Cómo crees que esta crisis va afectar a los futuros festivales de cine de animación? Si se van a ver modificados

¿Puedes señalar alguna estrategia novedosa que hayas observado? Creo que las proyecciones y conferencias virtuales han venido para quedarse
¿Cuál crees que es el futuro de los festivales de animación en España? Espero que bueno, pero nunca se sabe.
¿Cuáles crees que serían los cambios necesarios en el sector de la animación para ser industria? Mejor financiación, asociaciones, convenios, buenos salarios, ...
¿Considera que la innovación y la creatividad son fundamentales para la gestión de los festivales de cine de animación? Sí
Durante la pandemia hemos visto que algunos festivales de animación internacionales han tenido que cerrar sus puertas porque no puedes sobrevivir ¿Que tendencias observas que ha habido en los últimos años respecto al formato? y ¿Hacia **dónde crees que van transformarse los nuevos festivales de animación post-covid? ¿Por qué?** Creo que volverán a surgir nuevo festivales, creo que el formato mixto (virtual-presencial) ha venido para quedarse, creo que las crisis con cambios y este traerán cosas buenas y malas al sector. Veremos qué pasa.
¿Cree que los festivales de cine de animación sobreviven gracias a las subvenciones públicas? Sí
¿Cree que sería beneficioso realizar propuestas conjuntas con otros festivales? Sí

(BENAVENT, 2016g) ENTREVISTA GUADALUPE ARENSBURG_01_12_16 MADRID
Rocío: Vale, pues dinos, quién eres, a qué te dedicas y si me das permiso para esta entrevista.
Guadalupe: Bueno pues soy Guadalupe Arensburg, soy la directora del departamento de adquisiciones de cortometrajes de Movistar + y desde este lugar me encargo de comprar tanto los cortometrajes de animación y de ficción, como series de animación de episodios cortos, de menos de 5 minutos para emitir en nuestros canales. También me encargo de analizar y seleccionar los proyectos de coproducción, que producimos a través del Proyecto Corto de Movistar +, que son 6 ayudas al año de 9000 € cada una, tanto para ficción, como para animación. Una para la coproducción de cortometrajes, cuatro de ellas en las damos en colaboración con festivales Medina del Campo (1988) en abril, el festival Cinema Jove (1986) en julio, el festival 3DWire (2008) qué es para un proyecto de animación en octubre y en el festival de Cine de Gijón (1963) en noviembre. Y las dos restantes, las seleccionamos directamente desde Movistar +. Cuando los premios del Proyecto Corto se otorgan en el marco de festivales, la condición es que el proyecto tiene que estar finalizado para ser estrenado en la

gala de inauguración de la siguiente edición del festival. Y cuando los proyectos, los dos restantes, que damos directamente en Movistar +, les damos un año para llevar adelante el proyecto. A excepción, del proyecto de animación en el marco del festival 3Wire (2013) que tienen 2 años, porque un proyecto de animación requiere mucho más tiempo para ser realizado, y, además, más tiempo para poder conseguir otras fuentes de financiación que puedan llevar adelante el proyecto. Este sistema de co-producciones, Proyecto Corto Movistar +, nació en el año 1997cuando por primera vez un cortometraje español fue nominado a los Óscar. Fue el cortometraje de ficción Esposados (1996) del canario Juan Carlos Fresnadillo. Desde Canal + en ese momento, porque hasta el año pasado éramos Canal +(2015), pertenecíamos al grupo Prisa ahora somos Movistar +, desde que nos compró Telefónica. Pero en ese momento se toma la decisión de pasar de ser simplemente comprar compradores y programadores de cortos, a implicarnos en la coproducción de cortometrajes de los nuevos talentos del corto español a través del Proyecto Corto. Juntos hemos coproducido, hasta el momento, más de 150 cortometrajes, y la particularidad, en relación a las coproducciones, es que está muy vinculada el tema de la animación, por qué durante los años 90's no recibíamos casi proyectos de animación y podemos decir que, el 95% de las coproducciones realizadas a través del Proyecto Corto eran para proyectos de cortometrajes de imagen real. A partir de los de la década del 2000, la animación en España experimenta un boom sin precedentes en el cortometraje. Y empezamos a coproducir más proyectos de animación, de los seis proyectos que se presentan 3 suelen ser de animación y los otros 3 de imagen real. Los directores/as que ya en la escuela logran realizar un cortometraje que tiene presencia en festivales y que gana premios, posteriormente, cuando realicen un cortometraje a nivel profesional, va a poder seguir dejando la impronta de una mirada original, de autor, de un universo propio. Para nosotros, es muy importante empezar por las escuelas de animación, ya que generalmente recibimos los cortometrajes de las escuelas más importantes del mundo y vemos los de cada promoción, cada año. De ahí vamos seleccionando, dos o tres cortometrajes de cada de cada promoción, que luego nos van a permitir hacer un seguimiento de estos creadores cuando empiecen a hacer sus trabajos a nivel profesional y empiecen a tener presencia en festivales y ganar premios. Igual que es muy importante estar en los festivales porque es la guía natural y directa para poder seleccionar cortometrajes. También, otra cosa que es evidente, es que hay ciertos cortometrajes que tienen presencia durante todo el año en festivales de todos los continentes del mundo. Son cortometrajes que por tener algo que los define como

una particularidad, hace que gusten tanto a la crítica como el público de cualquier parte del mundo. Como compradores, es muy importante poder detectar estos cortometrajes que tienen presencia en festivales de todo el mundo, que ganan premios en festivales de todo el mundo y que tienen que estar en nuestra programación. Entonces nuestra manera de seleccionar cortometrajes es básicamente en los festivales y los cortometrajes que destacan festivales de todo el mundo.

¿Las escuelas y los nuevos creadores por tu experiencia, a raíz de ahí siguen haciendo animación? Absolutamente, los directores y directoras de animación que destacan con sus trabajos de graduación en sus escuelas, generalmente en el 80% de los casos, continúan realizando cortometrajes, y de esa forma, con una mirada propia, un universo particular. Generalmente hoy en día, las escuelas dan una formación muy buena y hay grandes escuelas. Por otro lado, también, no cabe duda de que los trabajos de graduación son los trabajos, donde la libertad a nivel expresivo es mucho mayor. Es donde realmente los estudiantes pueden desplegar toda su creatividad, pueden imponer todo el riesgo que quieran a sus obras, pueden generar los trabajos más experimentales que uno encuentra y en los festivales siempre préstamos mucha atención. Porque los trabajos de las secciones oficiales de los festivales son trabajos más profesionales, donde ya hay otras imposiciones: tanto por parte de los productores, si hay coproductores, si hay cadenas de televisión implicadas con pre compras sobre el proyecto. Estoy ya artísticamente impone ciertos marcos y ciertas barreras a nivel de expresión, lamentablemente. Sin embargo, en los cortos de escuela es donde se nota que la creatividad, la libertad absoluta y qué es ahí donde los autor realmente desplegar sus universos de una manera mucho más libre.

Contacto actual con la animación. Nosotros compramos unos entre 110 y 130 cortometrajes por año, y podemos decir que el 65% son internacionales y el 35% nacionales. Y de estos porcentajes, que casi la mitad son cortometrajes de animación. La animación es muy atractiva, porque a través de la animación se pueden crear universos que ningún otro medio puede generar, porque la animación tiene un poder de alegórico y poético que no tiene la imagen real. En televisión es muy importante el concepto de poder atraer a un espectador que esté haciendo zapping y que de repente vea una imagen que le resulte fascinante y que quiera quedarse en esa imagen. La animación nos proporciona esto, los cortometrajes de animación hay tantas posibilidades como materiales existen, entonces esto hace que haya una diversidad increíble en cuanto lo que se está produciendo hoy en día. También es cierto que la animación ha experimentado un boom increíble, que se está haciendo muchísima más anima-

ción que hace 20 años y para televisión es muy atractiva, porque una imagen en animación te aporta muchísimo. Es como el cortometraje es donde ves que cada frame puede ser un cuadro y eso nos viene fenomenal para programar. Así que intentamos estar en festivales, intentamos seleccionar los cortos más recientes para poder darle a nuestros abonados lo más nuevo en animación y de imagen real. El vínculo con la animación es total, en el sentido de que hay que estar ahí, viendo que cortos que funcionan de escuelas, cortos funcionan en los festivales, cortos que ganan premios, que cortos son seleccionados en los grandes festivales, nominados a los Óscar, etc. Es una labor de mucho seguimiento. Y así como, en otros aspectos del audiovisual con el largometraje, en las series, en el documental, hay muchas fuentes que te permiten saber qué es lo que está en el primer nivel. En el cortometraje, o estás metido dentro de la industria y está se pudiendo tener acceso a todas estos trabajos de escuela, de festivales que ganan premios o es muy difícil obtener información por otras fuentes. Porque casi no hay publicaciones, hay distribuidoras que han ido surgiendo los últimos años, pero realmente hay que hacer una gran labor de seguimiento y de años y años para ir siguiendo los nuevos cortometrajes de los grandes directores y directoras de animación, esperando para saber cuándo van a estrenar su próximo cortometraje para poder tenerlos en nuestro canal.

¿Qué festivales de animación de España? En general así…En España claro, el panorama se ha empobrecido tanto realmente, que es una pena, porque antes podíamos ir aún muchísimos más festivales de los que haya horas. Íbamos a Animadrid (2000-2001) que fue realmente muy importante para todo el sector de la animación nacional. Era un punto de encuentro fundamental para los profesionales, para los creadores, para toda la gente vinculada la animación y desgraciadamente desapareció. El festival de animación de Córdoba Animacor (2005) era otra cita muy importante que tampoco podemos contar con ella hoy en día. Hoy tenemos a Animayo (2006), tenemos Mundo Digitales (2018), tenemos 3DWire (2008) que para nosotros es una cita imprescindible porque podemos hacer un seguimiento de todos estos nuevos contenidos digitales, videojuegos, que están relacionados con animación, y es el festival donde decidimos incorporar nuestro Proyecto Corto dedicado a la animación. En el 3DWire (2008) que se hace cada año en Segovia en el mes de octubre. Por supuesto, fundamental para toda la gente que nos dedicamos a la compra de cortometrajes, el festival de Annecy (1960) que se lleva a cabo en junio en Francia y donde se congrega toda la industria de la animación internacional. Nosotros podemos tener acceso a selecciones, a la sección oficial donde hay alrededor de unos 80 cortometrajes de

animación de todo el mundo, la sección fuera de concurso, la sección de cortos de escuela, la sección de especiales de televisión, de series de televisión, y, además, podemos hacer citas y entrevistarnos con los distribuidores con los que trabajamos, productores, directores, etc. Esa es nuestra cita fundamental y hace 21 años que acudo al festival de Annecy y realmente es en este festival donde compramos la mayor parte de los cortometrajes de animación que van a ir conformando nuestras programaciones a lo largo del año.

Como citas imprescindibles de festivales de animación que hoy en día podemos tener en España tenemos a tres: 3DWire (2008) qué es el Festival de animación videojuegos y contenidos digitales, con quienes tenemos un vínculo directo porque es ahí donde hemos incorporado nuestro premio Proyecto Corto a un proyecto de animación, y donde además podemos entrar en contacto con todos los nuevos contenidos digitales, videojuegos que están vinculados a la animación, sin duda. Por supuesto también el Animac (1996) de Lleida qué es un festival con una trayectoria muy amplia y sólida, donde también siempre se han hecho cosas muy interesantes y se siguen haciendo. Lamentablemente hay muchos festivales que han ido desapareciendo, sobre todo, por temas de la crisis y también por el modelo mismo en el que se sustenta un festival. Casi el 100% de la financiación se lleva a cabo a través de ayudas públicas y esto hace que cuando en España han dejado de existir ayudas públicas, pues los festivales hayan ido quedando en el camino. Por ejemplo, perdimos Animadrid (2000-2011) que era cita indispensable para todos los que estamos vinculados a la industria de la animación, Animacor (2005), también lo perdimos. Es verdad que es lógico que con todo este avance y profesionalización que ha experimentado la animación en España durante los últimos años se hayan ido creando nuevos festivales, pero también es cierto que, había muchos festivales que estaban muy consolidados y que no pudieron hacer frente a la falta de subvenciones, y han sido una enorme pérdida para todos los que los que podíamos llevar a cabo nuestro trabajo en este ámbito.

¿Qué crees que es la causa de que sus festivales hayan muerto nivel de subvención y de sistema que tiene autoridad de gestión? El problema con los festivales de cine y la desaparición de los festivales yo creo que tiene mucho que ver, en primer lugar, con el tema del dinero público y que los festivales se han sustentado siempre y se han financiado a través de dinero público. De todas formas, yo no me dedico al tema los festivales y creo que no soy la persona más indicada para contestar esta pregunta, pero sí que intuyo que puede tener que ver este motivo. También es cierto que como hemos visto en los últimos años, lo que ha ocurrido con la cultura, no solo con los

festivales de cine, sino con toda la cultura en nuestro país. Como cuando falta dinero y cuando tenemos gobiernos de derecha, la cultura parece que es algo que no sirve, que da miedo, que es peligroso, entonces uno piensa que todo esto también puede tener que ver con el acabar con todo este tipo de manifestaciones culturales, que son tan valiosas y tan importantes para muchísima gente. Queda evidenciado que hoy en día, no es una prioridad para nuestro gobierno y que no tiene el valor real que otras personas consideramos que tiene. Cuando uno ve lo que se hace en torno al cortometraje, el cortometraje de animación y a la cultura en general en países como Francia, uno se da cuenta de la importancia que tienen para las instituciones estatales y gubernamentales, que consideran que realmente es primordial proteger la cultura de su propio país. Francia tiene unas instituciones en torno al cortometraje, que realmente incentivan la producción, incentivan la financiación, hacen que la cultura francesa y los cortometrajes franceses se vean en todo el mundo, se cuiden, se mimen y sean considerados como algo fundamental para el desarrollo del país. Esto es algo que nosotros no tenemos en España lamentablemente y que considero que es un bastión fundamental para poder preservar la cultura propia.

La formación considero que es muy importante, la formación de las audiencias. Uno también se da cuenta que pocos se educa a los jóvenes en temas de cortometraje, en temas de animación, y la diferencia en relación a países como Francia, por ejemplo. En el festival del Clermont-Ferrand34 (1979), por ejemplo, ves que hay colas de familias enteras esperando media hora para poder ver un cortometrajes. Entonces la educación también es primordial, para poder luego, en el futuro, proteger la cultura propia y los formatos que no son tan valorados a nivel comercial pero que tienen un valor excepcional a nivel cultural y de identidad de un propio país.

Que se le dé la importancia que se debe y por qué es necesario eso. Creo que es fundamental que existan los festivales de animación porque como he dicho antes, es donde, tanto los profesionales como el público interesado en animación, pueden acceder a la producción anual, mundial e internacional. Lamentablemente, si tuviéramos otras vías donde poder ver animación, podríamos hacer uso de ellas y podríamos conocer que es lo que se está haciendo, que es lo que se está creando, pero lamentablemente, no tenemos otros canales para poder empaparnos y nutrirnos de estas obras, que son obras que realmente dejan huella. Yo llevo 21 años viendo animación y hay infinidad de cortometrajes de animación, que nunca he podido olvidar, que se han quedado pegados a mi piel y a mi memoria, y que me han nutrido como persona, que me han llenado y que han dado sentido y existencia realmente. Esto es

así porque he tenido el privilegio de poder estar en festivales y poder ver estas obras. Desearía que otra gente pudiera experimentar este regalo que yo he podido tener, que la vida me ha ofrecido gracias a mi trabajo. Pero lamentablemente es algo que muy pocos podemos acceder, somos los que podemos estar en los festivales y podemos empaparnos de estas obras y de estos trabajos de animación. Por otro lado, requieren un nivel de esfuerzo y de dinero y de inversión económica tan enorme, que es un acto de valentía llevar a cabo un proyecto de animación. Cuando yo veo productores que están durante 5 años siguiendo, confiando para poder sacar adelante sus proyectos, para poder levantar la financiación necesaria, para poder conseguir coproducciones con países, para poder hacer pre compras de televisiones. Está trayectoria de años y años, que de repente ves que esto ha sido realizado y que han podido salir a delante y que han hecho el largometraje o el cortometraje y que se está mostrando los festivales. Uno realmente tiene una conciencia de la verdadera dimensión de lo que implica llevar adelante un trabajo de animación. Es muy difícil, hay que tener muchísima fe en los proyectos y hacen falta muchas fuentes de financiación diferentes. Entonces, realmente los festivales tienen que estar ahí, no podemos privarnos de un contexto que es el que nos permite acceder a estos trabajos que nos van a hacer ser mejores personas y aportarnos vida y conocimiento intelectual. Realmente, uno se da cuenta de que la animación, es un lenguaje universal y hay trabajos que han podido disfrutar audiencias de todas partes del mundo y que han tenido el mismo sentido a nivel vital en una persona de cualquier nacionalidad, que hable cualquier lengua, que haya recibido cualquier cultura. Eso realmente es algo muy importante, tiene una dimensión muy profunda, y si nos damos cuenta que gracias a los festivales podemos experimentar estas cosas, pues nos evidencia que los festivales son importantísimos, más allá, de que personalmente, para llevar a cabo mi labor profesional necesito estar en los festivales.

El futuro de la animación española, ¿Cómo lo ves?. El futuro de la animación española yo lo veo maravilloso. Tenemos un futuro muy prometedor, porque hemos logrado transitar un camino que ha sido muy importante y que nos ha situado en un lugar muy diferente al que estábamos hace 10 años. En este momento la animación española está presente. Está presente en los festivales, está presente en los compradores de televisiones de todo el mundo. Cuando me encuentro con mis colegas que compran para Canal + Francia, que compran para Arte, para Alemania, para Bélgica, para Argentina, etc. Todos, tienen un conocimiento de la animación española. Y me preguntan: - ¿Cuándo va a hacer un nuevo corto Alberto Vázquez?, ¿cuándo va a ha-

cer su nuevo corto Sam?, ¿cuándo va a sacar su primer largometraje? Hemos logrado que la animación española esté incorporada en los profesionales de la animación internacional. Yo creo que el futuro de la animación en España no le queda otra vía que seguir creciendo, que seguir consolidándose, seguir ampliando horizontes y seguir generando producciones de calidad que puedan estar en festivales y que puedan estar en la mente de los grandes actores de la animación internacional. Es realmente sorprendente este discurso, porque lo que es evidente es que cada vez hay menos ayudas y cada vez es más difícil sacar adelante estas producciones. Ese es el valor que tenemos en España, que somos capaces de generar producciones de una calidad impecable, a pesar de contar con unas ayudas que son, en ciertos casos, vergonzosas. Entonces, a pesar de que es muy triste, que sea nuestra realidad sea así, porque lo ideal sería poder sentir que uno está apoyado por instituciones y por un estado que realmente valora sus producciones culturales. Pero a pesar de eso, es increíble ver cómo se sigue produciendo y cómo sigue el talento estando tan presente. Cuanto hay talento en la creación, en la producción, en los guiones, en la parte artística como en la parte técnica, por poco dinero que haya, el talento siempre se va a sobreponer a las posibilidades económicas. Y eso es lo que nos pasa hoy en día en España, que hay muchísimo talento, que, a pesar de contar con muy poco apoyo financiero, finalmente se sigue convirtiendo en realidad. Porque el talento es una necesidad, que se imponen a cualquier dificultad.

La especialización de plataforma plataformas. Creo que todas las vías que se vayan imponiendo en los que la animación tenga un lugar primordial, o único, son importantes, sin duda. Siempre es mucho más fácil, cuando uno está interesado en la animación, poder acceder a un blog, o una plataforma, o aún canal, dónde tú vas a tener exclusivamente trabajos de animación. Lo que pasa, es que también hay que tener en cuenta que la animación en nuestro país tampoco lleva tantos años. Lleva muchos años, pero con figuras aisladas que han sido muy importantes en la historia de la animación mundial, pero, sin embargo, el poder contar con festivales, directores, productoras, distribuidoras especializadas en animación en nuestra historia es bastante reciente en ese sentido. Me encantaría poder ver un canal dedicado a la animación, una plataforma la VOD dedicada a la animación. Todo lo que tenga sentido hoy en día, en relación a la animación, en algún momento, confío que se verá y vamos a llegar, porque es hacia dónde nos dirigimos. Es verdad, que la animación siempre se ha vinculado como al animación infantil, fundamentalmente porque las televisiones compran animación para niños, entonces esto hace que las productoras produzcan

animación para niños. Si quieres vivir de la animación y quieres producir animación, es mucho más fácil que hagas un proyecto infantil porque el 90% de las televisiones lo que emiten, es animación para niños. Entonces hay muchos hay muy pocas productoras que arriesgan en producir animación para adultos. Es cierto que cada vez más, los productos dirigidos a los niños de animación tienen una mayor aceptación por los adultos, porque obviamente se ha conseguido que haya muchas series que pueden tener dos miradas y dos lecturas: los niños se pueden entretener y les puede gustar mucho, y que también, a los adultos nos encantan. Sin embargo, siguen existiendo canales de televisión que compran animación para adultos, nosotros (Movistar +) somos un buen ejemplo, compramos muchísima animación para adultos, de hecho, Movistar + no es un canal orientado a los niños y compramos muy poca animación infantil. Más para toda la familia, justamente eso es lo que nosotros buscamos, animación para adultos y animación familiar. Y también, cuando una productora produce animación para adultos, a pesar de que va a encontrar muchos menos canales a quienes poder venderles su producto, es cierto que se va a encontrar con muchísima menos competencia. Entonces, como productor uno tiene que valorar. Hay muchas productoras que hacen animación infantil, para poder salir adelante y ganar dinero, pero que muchas veces quieren producir, pero sus proyectos personales están dirigidos a una audiencia adulta.

Valoración animación española. No me gustaría pensar que la animación española está más valorada fuera que en España, realmente.

(BENAVENT,R. 2020h) ENTREVISTA ALFRED SESMA_29_3_20 LLEIDA

Rocío: Val, diguis qui eres, a què et dediques i si hem dones permís per a aquesta entrevista.

Alfred: Soc l'Alfred Sesma i ara estic treballant amb una distribuïdora de cinema infantil que es diu Park Màgic, però abans vaig estar, entre altres moltes coses, coordinant 11 anys l'Animac (1996). Després vaig organitzar un petit festival que es deia Toon a Ville (2011) de sèries d'animació infantil, a Sant Cugat del Vallés i Barcelona.

¿Tens alguna formació en animació? D'animació no. Tinc d'història de l'art, cooperació internacional, gestió cultural i un curs de producció i distribució de cinema amb Paco Rodríguez.

Jo també ho vaig fer. (Rises) També té altre de producció amb Mr.Colh de la Belli Ramírez. Meu estava pensant l'altre dia, pot ser quan sigui gran. (Rises) Aquest soc jo a grans trets.

¿Com vares arribar a treballar a l'Animac (1996)?Jo a la universitat estava treballant al cineclub i feia de projeccionista ja a Barcelona. Mantenia molta relació amb Lleida i anava venint. Quan me vaig assabentar que començava l'Animac, que es va dir Cinemagic 96, el primer any amb l'Eladi i l'Artigas, Fredi, l'Alicia i aquella gent. Aleshores hem vaig presentar un bon dia i li vaig dir que a mi m'agradaria col·laborar amb això, i em van dir: - Ale! molt bé, ja eres col·laborador. El primer any vaig estar fent gestió de còpies, també he estat en la cabina i portant sacs de pel·lícules, amunt i avall. Des del primer any hi soc, d'alguna manera. Durant els tres primers anys estaven amb l'Artigues

¿Quins anys fou això?

Doncs 1996, 1997,1998, 1999 o 1995, 1996, 1997, 1998, més o menys.

Es que jo tinc antes que l'Animac va començar l'any 1996. L'Animac comença però no com un festival, sinó com una activitat vinculada al Centenari del cinema, i es plantejava com un acte puntual, fer un cicle d'animació. Els inicis de l'Animac son una història que es perd als confins dels temps i que genera varies versions, algunes contradictòries... però no es la pregunta aquesta. (Rises) . Aleshores vaig estar aquests quatre anys, el de l'Artigues que era el Cinemagic96, més els tres de la Marigel Alonso. Vaig estar col·laborant però sense cobrar un duro i carretejant sacs i veient lo que passava des de fora. En aquell moment, al 1999 vaig estar fent un postgrau que es feia aquí a la Universitat de Lleida, i amb un acompanya vam decidir muntar una empresa de gestió cultural, que en aquell moment era un concepte que no existia a Lleida. Estaven tot just començant, i un bon dia vàrem rebre una trucada del Antoni Llevot, regidor de cultura de l'Ajuntament de Lleida i la cosa va anar més o menys així: Ens va preguntar si sabíem i parlàvem anglès. Li vam dir que sí, era mentida, però vam dir que si. I ens va dir que hi havia un canvi en la direcció de l'Animac, que tot l'equip que hi havia abans, marxava. Que entrava una nova directora que era Carolina López que es comprometia a fer la programació però no a tota la part de producció. Necessitaven a algú per fer tota la part de producció del festival y que entre els tècnics de l'ajuntament no hi havia ningú que tinguera formació en producció. Si l'equip és important, i els recursos i tot el que vulguis, però hi ha festivals amb molts diners que no tenen carisma i hi ha festivals amb molt poc que tenen molt, al final la gent prefereix els que tenen carisma.

Doncs això, vaig estar 9 anys més amb la Isabel Herguera, total 11 [anys] a l'Animac. La meva feina, per dir-ho d'alguna manera, era gerència, per entendre'ns. La Isabel feia tots els continguts i jo gestionava tota la producció, i que lo que la Isabel s'havia

imaginat fos factible. També feia tota la part de relacions amb les Administracions, i d'estira i arronsa amb els polítics. Supose que, amb aquest estira i arronsa, vaig estirar massa o ells tenien una corda massa curta i es vam acabar malament amb l'Ajuntament i van decidir prescindir de nosaltres. Quan l'Ajuntament ho va decidir la Isabel va decidir que no volia continuar com a directora sense nosaltres.

¿De quin any estem parlant, perdó? 2011. Van passar un mesos de impàs, que no sabíem ben bé que volia l'Ajuntament. La regidora era la Montse Parra i Lluís Santmartín, que és un personatge clau en tota esta història, ja que era el que estava de tècnic a l'Ajuntament, que ja s'ha jubilat fa un any o dos. Aleshores hem vaig quedar sense la feina de l'Animac amb tot un projecte que estàvem començant que era un fòrum de coproducció. Ho vam fer aquí la primera vegada, va anar bastant bé i va estar molt potent. Però l'Ajuntament va renunciar a fer-ho. Aleshores vaig pensar: ¿Que faig jo ara? El 2011 va ser el meu últim any.

Era un fòrum de coproducció d'animació? Va venir tothom. Si algun dia localitzes el catàleg d'aquell foro es molt potent. Lo que es el foro ho dirigia el Xavi Mas, que segurament ara és l'espanyol que esta guanyant més pasta amb animació. Bueno hi han d'altres, però ell ara està treballant de distribuïdor de PGS Entertainment que es la distribuïdora francesa que porta entre altres a Alvin y las Ardillas, per exemple. Es una empresa francesa i es dedica a fer venta internacional de contingut d'animació. Amb ell vam fer aquest fòrum, i gràcies a ell va venir molta gent molt potent, però ja es va deixar de fer. Jo vaig dir de fer un altre festival a un altre puesto. Aleshores me vaig liar la manta al cap i vam fer un projecte. A nivell de continu hi ha una mancança de España dels continguts d'animació infantil i continguts per televisió. Al final el gran "negoci" reial de l'animació és a la televisió infantil, televisió o lo que sigui avui en dia, que son moltes coses. I està el 3dWire (2009), que més o menys, fa un joc intermediari, que bascula entre moltes coses, però la idea era fer un festival específic de series de televisió infantils d'animació a Barcelona. I ho vàrem fer en un format molt de networking, de facilitar molt la comunicació entre els professionals d'aquí i de fora. Ho vàrem fer tres anys, els dos primers a Sant Cugat amb ESADE i hem portat al Stephen Hillenburg el creador de Bob Esponja i al Mark Osborne de Kung Fu Panda, agent de Corea, etc. Després férem un tercer any a Barcelona a la Virreina amb fons de la generalitat i una mica del Ministeri i de l'Ajuntament. Però la intenció d'un altre concepte. En certa manera (açò és un parèntesis, perquè és una part important) però un festival però sí, es una ruïna econòmica, o sigui, no hi ha manera de que un festival, tal com està plantejat avui en dia, sigui econòmicament sostenibles sense un 95% de

recursos públics, val? Si amb recursos públics, que és legítim, hi han moltes coses que son tan sols viable amb recursos públics. Però és veritat que els festivals generen tot una sèrie d'actius, que rarament se posen en valor. Per exemple, un valor de marca, un valor de perceptors de continguts, etc. Un valor de coneixement de xarxa i de posicionament en el mercat, en certa manera, de visibilitat. Tot el projecte de Toon a Ville (2011) una vegada adreçat, era construir un festival amb un branding potent, per a que després generar altre tipus de contingut, que sí que tinguéssim un volum de negoci clar i que poguessin anar al mercat. Això es una mica el que vaig proposar a l'Ajuntament de Lleida, que era una mica el perquè havia anat a l'Animac (1996) i per proposar això, segurament en van fer fora per això, perquè ho van interpretar d'una manera una mica equivocada, diguem-ho així.

Aleshores vàrem fer Toon a Ville (2011), que va durar aquest tres anys, però arran d'això va sortir tot un concepte d'un producte de guies turístiques amb realitat augmentada. Primer amb Brosmind que es un estudi de disseny de Barcelona, després amb Guillermo García Cast, que tenia un estudi de comunicació a Barcelona que es Soon in Tokyo. Amb allò vam estar desenvolupant un prototip amb el que vam estar uns 2 o 3 anys, perquè era en paral·lel. Vam captar finançament Europeu de una cosa que es deia Creatives Eye, de desenvolupament de prototips de productes tecnològics i creatius. Vam incorporar un soci capitalista que va ficar pasta al projecte i vam estar explorant això. Però al final, com passa amb la majoria d'aquestes start up's, la època gloriosa de les start up's: -Tenim crisis, pues ens fem tots emprenedors! Pues es va acabar durant el projecte i no va continuar. Finals del 2014, el projecte ja estava desactivat, i hem vam proposar anar-me a Park Màgic per portar-ne la distribució, i ací estem, mirant dibuixos animats i comprant els que m'agraden. Esta es la meva feina ara.

I després els mobilitzes a on? A cines, a teles, a plataformes. Comprem tots, all rights, i això és la meva peripècia en el món de l'animació. (Rises)

Respecte a festivals d'animació que hagis conegut o coneixes? Quins són? Una llista força llarga. ¿A España o a tot el món? (Rises) Mundos Digitales (2001), on no he estat mai. 3DWire (2009), Animayo (2006), a Lanzarote y varios puestos. Ho fan en las Palmas, a Lanzarote, fan també coses a Barcelona, unes a Madrid, pot ser a Los Angeles. El Damián Perea va fent els seus projectes. NonStopBarcelona (2009) del Juan Carlos Concha, Anima't (2000) com a secció de Sitges. Animainzón (2003), que era un festival d'animació al costat de Zaragoza. Propostes així, potents i sòlides, bueno i ara a començat això la Carolina López a Madrid, Animario (2018). També l'Aitor Ondarreida,

te el seu festival a Deba, Animadeba (2008)..I després, han organitzat algun Cartoon (1988) digital. Ah! i el de València, el Prime The Animation! (2013) I abans n'hi havia un altra cosa també, pot ser de stop motion o algo així…Stop Motion Barcelona Short Film Festival (2017).

No sé si et refereixes al que es diu Cortoons (2016) en Gandia. D'un italià que tenía un altre festival. Aquest no hem sona. També s'ha fet a València el Cartoon 360º (2014), el Springboard (2015), però abans és va fer el 360 a Barcelona i a Girona, crec que el van fer algo també. Però això ja és un altre història. I no sé, hi han més...hem deixo molts?

No. Si no hi ha tants. El tema es este no? Perquè no hi han més?. Bueno també tal i com funcionen els festivals de cine, jo crec que hi han molts pocs festivals que neixen del coneixement sòlid del sector i de la vocació clara per treballar pel sector. I en canvi molts festivals que neixen de la passió pel cinema. Aleshores hi ha molta cosa que és així més vivencial i entusiasta, que estructural i consistent. Fa uns anys, ja fa un món, i no se citar la referencia, per vaig llegir un estudi d'un investigador cultural europeu, d'aquesta cosa que existeix a Europa que deia que cada vegada existeixen menys, que havia fet un anàlisis de festivals culturals a Europa de moltes disciplines, intentant fer com la genealogia, com que passa amb els festivals. I havia identificat un patró que es complia en tots els festivals culturals europeus. Això ho vaig llegir, pot ser, al 2007 o 2008. Quan teu explico ja veuràs com pots embotir tots els festivals europeus que coneguis, més o menys. Els festivals acostumen a néixer des de la passió, la energia, els contactes i d'un món de gent entusiasta que tirem en davant un festival. Aleshores un comença el festival un poc així, sense acabar de saber ben bé moltes coses. Hi ha una primera fase, que sol durar uns 3 anys, durant la qual es van fent les coses més o menys funcionen. La majoria de festivals passats aquests anys s'acaben, perquè s'acaben els contactes, s'acaba la energia, s'acaba el: - Ja no treballes més gratis per tu, ho he fet 3 anys, no hem pots demanar més favors!. Ja no li pots tornar a demanar al mateix col·lega que fa animació stop motion que torni a fer el taller que ha fet 3 anys, perquè ja ho ha fet 3 anys. Aleshores se t'esgoten i allí ja pensaves que l'Ajuntament ens acabaria donant diners, no ens ho donen, i mira que es va prometre que ens ho donarien. Teníem un projecte per la Unió Europea, però ara ens hem adonat que no hi ha manera i per tant, aquí la majoria de festivals, van fora, val? Els que aguanten es perquè hi ha algú molt pesat o per què aconsegueixen allí a algú. Entra en una segona fase que també acostuma a durar uns 3 anys, que es d'aprendre l'ofici, Penses fins ara lo que hem fet ha sigut una empastada, perquè ho hem fet així, asistemàticament,

sense ofici. Però ja quan ja no tens el confort dels amiguets, ni de res, et tens que posar les piles, però com que no hi ha facultats que t'acaben d'explicar això i això s'aprèn a hòsties. Pues durant 3 anys vas rebent hòsties, si vas aguantant i passats aquests 3 anys dius: -Ara ja sé com funciona això. Ara ja ho puc fer, no? Aleshores entres en una dinàmica, però és on desapareixen un altre grapat, ja van quedant menys. I aleshores aquí, arribats els 6 anys, que dius: - Ara ja sé el que vull i ja sé com fer-ho. Anem a fer-ho bé. I entres en una nova fase de 3 anys de fer-ho bé. Fins arribar als 9 anys que ja has aconseguit, ja diu la gent: -Aquest festival està bé. Aquest festival funciona, està molt ben parit i tot encaixa. Els objectius que es planteja els assoleix, aquesta cosa que es terminar coses, etc. I arribats els 9 anys ja tens com el confort, molt relatiu, perquè s'estem movent encara amb finançaments raquítics i en un país on la cultura està en lo que esta. Arribats aquest 9 anys, la cosa ja va pam, pam, pam...i pot ser, que quan arribaràs als 12 anys estaràs en condicions de dir : - Ara estem en el punt que pot ser ens podem començar a plantejar captar recursos que vinguin de altres puestos, de patrocinadors o d'altres administracions, o poder, doncs de una manera consistent, entrar amb projectes europeus de finançament. O en altres dinàmiques amb el sector que permeten desenvolupar tot tipus de accions colaterals. Però això fins als 12 anys no. Això deia aquest senyor.

L'Animac está en la 4ª fase ja, no? Quan entres en l'última fase ja, a viure! Anys! Amb l'Animac passa això 100%. Quan els vaig llegir vaig pensar: - Aquest tio ens ha estat espiant, però després quan saps d'altres festivals si que tots segueixen aquest patró. Seran menys anys, seran 4, seran 2, serà un. Per que en el fons es una lògica molt lògica. Que es que les coses van així, i rarament existeix el festival que des del primer dia té recursos. No conec a España cap festival que hagi nascut des de un pla. Es un pla a 6 anys, això no passa. La gent va a salto de mata sempre i la gent descobreix el que pot fer amb el festival a mesura que va fent i amb el cap dels anys. Que es una mica el que li ha passat al 3DWire també si et fixes.

Encara no han arribat als 12 anys. Si, però ja estan en aquesta fase de que ara tothom reconeix 3DWire, de que comencem els Premis Quirino (2018), i ara d'aquí dos dies... ja estan produint coses i ja tenen capacitat d'aixecar pasta d'altres llocs, però també han seguit aquest patró. I ja et dic que és aplicable a molts puestos. Supose que ho vaig llegir en aquella època, estudiava en un Think Tank que estava a Barcelona, que es perd amb política cultural europea sobretot, que feien consultoria, coordinar projectes i estes coses. Ells organitzaven un postgrau de cooperació cultural i vaig estar fent el curs de postgrau de cooperació cultural allà. Que es una cosa que va fundar el

Eduard Delgado (1949-2004), que es un dels fundadors de l'ofici de la gestió cultural a España i a Europa. I l'Alfons Martinell, que després va estar de secretari general de cooperació cultural o una cosa així. Pues jo crec que va ser a partir del butlletí que tenien en aquella època, que el vaig descobrir o alguna cosa. Son els que van començar a fer el CERC, centre d'estudis i recursos culturals de Barcelona. Eren els que estaven darrere de tot això al inici. En aquella època, els gloriosos noranta 90's on la cultura havia de ser-ho tot! (Rises) I que algú se la creia, després ja no.

Realment creus que els festivals d'animació en España son necessaris? El problema dels festivals d'animació es que es una paraula que s'utilitza per a massa coses i s'utilitza com alternativa a mostra, o exhibició, o pantalla, diguem-ne, pal·liativa de la deficiència d'oferta en animació en altres canals. Doncs això és que hi han festivals que si no vas allí a veure coses, no les voràs enlloc, però això és una programació al final. Per a mí un festival, en un sentit pur de la paraula, no és això. Tot és necessari, però son coses diferents. Aquesta funció d'exhibició de continguts, de si vols veure animació d'autor i no la trobes en ningun lloc més, ves a veure-la aquí. Això al 2000 tenía un sentit, i ara en té un altre, perquè l'accés als continguts és molt diferent. Per tant, festivals que soles s'expliquen per això, ara s'han de posar les piles, perquè ara és molt més fàcil veure qualsevol cosa des de casa, que anant a un festival. Després hi han festivals que son un festival còctel, festival networking, festival que es on se troba la gent i se saluda, que no es veuen al cap de tot l'any, i son allò festivals taberna (Rises) on vas i et fas unes copes, on és molt més important això que deia al principi el carisma que la programació. La majoria de gent que hi va, les pel·lícules que es projecten, o ja les ha vist o ja les veuràs. Prefereix fer una copa amb la Rocio, que anar a veure l'última pel·lícula aquella que s'ha descobert. Doncs saps que, ja la vore a Netflix o al Youtube o ja me la pesarà un col·lega que té una copia. Aleshores, aquest festivals "recepción en casa de embajador" son important també. Els festivals taberna també son importants però son això. Fes això ben fet i crea un clima de comunicació, crea espais, crea l'aura que ho fa propici.

Després hi han festivals d'un perfil més de formació, de motivació, d'inspiració per a estudiants, joves creador. Això és un altre tipus de festival, suplementari a les diferents escoles que puguin haver, de trobada entre estudiants, que l'alcohol ja no ha de tenir tanta presencia perquè son menors i per tant ho has d'evitar (Rises). Malgrat tot, son espais diferents, o sigui els senyors Darkman, si que seran amables amb els estudiants, però si parlem d'anar de copes, no aniran amb els estudiants. Si tu vols crear un espai per què els professionals de la indústria i el sector s'ajunten, es un una cosa,

però si vols crear una espai per a la gent que comenci a fer negocis, es un altra. Has de fer un discurs molt més, fins i tot des de la programació, molt més pedagògic, allò de heu de veure això, heu de veure això altre, i es un altre enfoc molt diferent a qualsevol dels altres dos. I després, ja totes les variants estan els festivals estrictament professionals que van a, fòrums de coproducció per a projectes que estan començant i que estan buscant finançament, o mercats de venta de contingut, o festivals que van molt enfocats a la posada en valor dels continguts de cara al mercat. Son coses diferents, totes son necessàries.

Penso que es una trampa, fer una cosa volent fer altra, o dir que estàs fent una cosa quan estàs fent l'altra, o treballar per una cosa quan on tens el potencial es en un altre lloc. Penso que son pocs els festivals que han de trobar el seu lloc al món. Que al final tots funcionen, perquè tothom està content, perquè com no vas a estar content si et fiquen pel·lícules, dels col·legues. Crec que en Espanya, en general, hem fallat per que no hem sigut capaços de acabar de encaixar els esdeveniments que hi han escampats pel país amb la seva funció concreta. Al final tot es un engranatge, o sigui, un festival, per exemple, Animainzón (2003) es molt honest. Lo que volen allí es que la gent de Ainzón vegi pel·lícules d'animació, perfecte. Molt bé, un festival coherent, fan això i porten a algú d'Espanya, perquè mola més que presenti la pel·lícula el director. Perfecte, xapó!, Això és una cosa. Però que té aquest festival que es tan imprescindible per al sector com el Cartoon nosecuantos del mercat de finançament nosecuantos, que al final si no tens gent que mira coses, doncs no tindràs mercat per vendre. O sigui, no estic fent una jerarquia de que uns son més importants que els altres, però si que son coses diferents.

Està genial perquè ningú hem diu com una classificació i tampoc he trobat cap persona que els classifiquen. Jo també he intentat fer una classificació com tu, a demés molt pareguda. No hi ha molta gent que pensi sobre això, tinc la sensació. No hi ha molta gent que estigui reflexionant sobre els festivals. En general a Espanya em sembla que hi ha molta "improvisació", molt d'amateurisme. Molt poc rigor a l'hora de concebre quina feina estàs fent, perquè la estàs fent i quins objectius persegueixes i per tant, com ha de ser, quins recursos necessites i d'on han de venir. No jo no me he trobat gaire gent amb qui pugui parlar d'aquestes coses.

Perquè a mí un poc també hem manca açò. Ho qüestione, i la gent com que mai s'ha parat a pensar.

Bueno, perquè al final com que estem a festivals que en un 90% estan finançats amb recursos públics. En aquest país pocs han sigut els polítics i els tècnics que s'han pres

la cultura seriosament i amb rigor. Al final aconseguir els diners o aconseguir la plaça per tal feina té més a veure amb la "tonteria" que amb això que estem parlant. Per exemple, jo soc molt amic de la gent de 3DWire i crec que han fet aquest procés, de passar des de un principi de les rises, a que ara tenen ja molt clar que volen fer, cap a on volen anar i es veu que han après amb els anys. Això sona súper paternalista. (Rises) Jo també n'hi après amb els anys i a moltes coses hem après plegats per landa, però si m'identifico amb ells, més enllà que m'agradi més o menys el que fan, que m'agrada, però m'identifico amb ells perquè ho han entès, ho han vist clar, etc. No veig a tot arreu això.

Jo si tinc una crítica respecte a això, pel fet del Congres de Quirino (2018). Que dius, era una idea brutal i de cop i volta, dos anys i au. Ja s'ha acabat? No.

No sé si s'ha acabat però de moment no està alhora que els premis, per exemple, ni que el fòrum de coproducció. A el congres.

Si el congrés, que era algo molt necessari per a l'animació espanyola des de el meu criteri. També està GREDITS de la BAU. Una cosa que també he après amb el temps ¿Quants anys tens tu ara?

Jo trenta sis. Eres deu anys més jove. Jo amb 36 pot ser no ho sabia, però es molt important diferenciar objectius i estratègies. De vegades la gent confon una cosa amb l'altra. Una cosa es el que vols aconseguir i l'altra com ho fas. Jo crec que amb els Premis Quirino (2018) han aconseguir l'objectiu que buscaven

Per suposat. Les estratègies les pots anar canviant, si assoleixes els objectius. Els objectius es el que no es serio canviar-los. És a dir, crec que ells han aconseguit l'objectiu que pretenien: tenir un posicionament en l'espai iberoamericà com interlocutors d'Espanya, i com ser la porta d'entrada, molt clarissimament. Això seu diria a ells, no crec que sigui cap secret. I això és una feina molt ben feta que se l'han currat ells i ho han aconseguit. Però anaven cap aquí, per si cau un congrés, o amb el premi ja hi ha prou, o pot ser no cal ni una cosa ni l'altra. Quan vaig concebre Toon a Ville (2011), tenia clar que era necessari sobretot un festival taberna. Un lloc on determinant talent d'aquí, que a vegades va molt despistat i que està molt desconnectat Estava molt desconnectat del que estava passant fora, perquè al final aquí també ens ho fem solets i estem molt bé. Era necessari que aquest talent connectés amb perfils equivalents a l'escenari internacional no fica en una mateixa taula a un inversor de una major i un animador d'estudi de stop motion d'aquí. Sinó, que un animador de stop motion d'aquí que te visió de fer projecció comercial amb un animador stop motion de fora que s'està menejant pels mercat i que sap com funciona, poden emfatitzar. La idea

era connectar aquesta gent, i per això no hem feia falta programació. Tot el concepte del festival va començar amb un sopar. La part principal d'aquest festival es un sopar.
Va en serio? Un sopar? La idea era portar a tres invitats molt potents, 3 o 4.diferents. Vuic en total, més el que passa amb aquest casos. Si porto al Stephen Hillenburg cap aquí, doncs fem una sessió i que ens pressent-hi la producció.
L'aprofitem no? L'aprofitem ja que ho tenim. Jo li vaig dir: - Et convido a vindre aquí a Barcelona un cap de setmana i menjarem aquí, anirem a veure Barça-Madrid amb una penya de l'Hospitalet. (Rises) I t'ocuparé mig hora, assoles et demano mig hora. A la presentació que va venir ell, pues va venir més gent de públic. Aleshores, tot i que el plantejament eren 8 persones, sempre se suma algú més, i al sopar pues érem trenta.
Tots? Tots no, els vam anant escollint, tu vine, vine al sopar. Pues hi havia la gent de Tomavistas, Stor Fisk (Pablo, Jordi i Verónica). Hi havia gent que va anant apareixent. Però era aquesta la lògica, anar de sopar.
Parlant de formats, aquest format va ser diferent, no?A partir del sopar, després de les sessions, les lliçons i ja que estem aquí. Teníem clar el que anaven buscant era allò altre, i de fet ho vam aconseguir. Vam connectar Brosmind amb Hillenburg, mola. I vam fer coses junts.
Aleshores, creus que son necessaris els festivals o no? A: Si que son necessaris, però quan estan mal fets, fan nosa. Perquè fan nosa? Perquè pertorben el lògic relat d'algunes coses. Aleshores descompensen en cert punt. Que poden fer nosa d'una manera més tòxica o menys.
I creus que la seua existència general industria de l'animació? Ara mateix els festivals d'aquí? Industria? Caldria veure si existeix l'industria. Hem trove a molts espanyols abans a Berlin o a Annecy, que aquí. El 3DWire si que ha generat industria, a mogut coses, a fet que aquest conegués a aquest i això fa que tal i qual. Això si que es important. Quan en algun moment, vam poder activar alguna cosa. Exemple, Guillermo García Carsi va acabant treballant a la Disney va ser perquè hi va conèixer a la persona adequada, això es indústria si, però a un nivell molt micro. Amb lo del fòrum de coproducció si que vam generar coses perquè després d'allò va haver empreses que van trobar coproductor. A l'Animac no conec al detall de quins son els resultats que poden sortir. Ningú ve a l'Animac buscant finançament. Si ve a l'Animac buscant finançament ve una mica perdut. Tampoc crec que siga el lloc. Si busques finançament per a animació, no crec que ningú vingui a Espanya a cap dels esdeveniments a buscar-ne, perquè n'hi han d'altres llocs i perquè ja es un mercat global on ja està Cartoon Fòrum (1989), ja està a Annecy (1960) i el MIFA (2008) o ja està el Malmö o

Varsòvia que ja fan aquesta feina. Després hi ha aquest cercles del Springboard, que no sé coma anat i si ha funcionat.

Si que ha funcionat perquè això ja duu molt anys, jo crec. Al final el Cartoon (1988) també munta una mica de circuïts perquè li paguen, pot fer-ho, però al final el negoci es fa a Bordeaux o a Toulouse, això son com succedanis, perquè hi ha tota una sèrie de gent de l'administració que viu de organitzar coses d'aquestes. Pues l'organitza i té pasta per a fer-ho. Entre pagar-li a un "mindundi" o pagar-li al Cartoon, pues pensaran, pues Cartoon funcionarà millor, per tant jo també entenc als tècnics i polítics que deixen fer coses al Cartoon, perquè és més segur.

Bueno y perquè té finançament Europeu. Clar. No el esdeveniment d'aquí.

Com que no? Cartoon Springboard ací? No, te finançament europeu Cartoon? Nota l'organització?

Clar. El esdeveniment puntual d'aquí no sé si en tindrà, pot ser.

Bueno no crec que canviï molt. Ells tenen la seva organització i simplement lloguen l'espai i ho fan enllà. Amb pasta del govern valencià?

Es Europea la pasta que posen i la gent que va a l'esdeveniment, que paguen una pasta també. I la Generalitat i el Ministeri supose, no m'he fixat en els logos.

Si pot ser que la generalitat també. Però Cartoon no gasta diners a València.

No ho sé ja. Els diners se'ls gasten en altres coses. No sé a València, per quan se va fer el Cartoon a Catalunya, a Barcelona, va costar molts diners a la generalitat, molts.

Segurament a nosaltres també. (Rises) Que era el mateix cas que s'oferia, però clar, entenc que prefereixen donar lo al Cartoon que a l'Alfred. (Rises) Carisma i aura. Cartoon té carisma i aura, per tant val diners.

Tu creus que Cartoon té carisma i aura? Si, i tant. Te'n al consell de cultura de la Generalitat Valenciana com a Cartoon (1988) i ves com a Prime The Animation! (2013).

¿Però això no es carisma i aura? Això son diners e imatge i màrqueting. Disney moltes vegades no té ni carisma ni aura. Si Bueno, no estic dient aura en pla Walter Benjamin d'aura artístic i excel·lent, no. Aura vol dir que la gent, en tu, veu més el que ets. Te veu més gros, més gran del que realment ets i en canvi ni ha gent que es veu més petita. Veus per parlar d'aquesta manera es pel que ja no treballo per a l'administració. (Rises) Massa romanços hem semblen.

A mi hem passaria el mateix. Però jo al final he acabant empatitzant també ella, perquè no hi ha pressió per cap lloc per a que les coses es facin ben fetes. Si ningú pressiona quina motivació per complicar-te la vida, vas a lo fàcil i segur. Ningú es queixarà si el govern de la Generalitat de Catalunya dona cent mil euros, o docent, o tres cents

mil euros a Cartoon (1988) per organitzar, en canvi, sí seu donen al casal de nasqué, o a 9 Zeros, o al Concha. Si li diuen: - Concha organitza'm això, te aquí tota la pasta. Tindríem molt problemes, perquè es tornaríem exigents, perquè li dones això a ell i no meu dones a mi, etc.. Hi hauria que crear un protocol i seria tot molt complicat. Amb lo qual és més fàcil donar-li a Cartoon (1988) que ningú li tos res i ja està. Aina hem trac un problema i ningú hem pot dir que no estic fent res per l'animació a Catalunya.

I quin futur li veus a l'animació espanyola? A alguns professionals de l'animació espanyola lis veig un futur extraordinari i a alguns creadors també. Algunes empreses també i d'altres, no. A vegades utilitzem com "l'Animació espanyola" d'una manera una mica rim bombant, quan no existeix com a col·lectiu.

Que això es un dels problemes? O no, perquè, jo es que no soc nacionalista(Rises). M'importa un bledo. Soc molt català, però no soc nacionalista. Jo prefereixo veure algo bo italià o hongarès que algo dolent d'aquí. Hem sembla que tota la gent que te dos dit de front ho pensa. Jo no tinc perquè defensar a algú que està fent les coses malament aquí pel senzill fet de que es compatriota. Crec que determinada visió, excessivament nacionalista de algunes coses ens a fet mal, i no parlo de Catalunya, parlo a nivell espanyol. Molt poca capacitat d'autocrítica, de molt de voler amagar la merda al sota de la catifa, de molts discursos altisonants, "libros blancos" de la animació, etc Son una risa.

M'he recorde un dia amb Paco Rodríguez que diguem que son els llibres negres de l'animació. Però clar, veu aquell toxo així (gest amb la mà indicant el grossor), xifres allí extraordinàries i el tècnic, pot ser no es idiota, però que diu: -Però que bien me viene esto, porque con esto ya justifico, se lo enseño al político, i com que des del sector hi ha poca gent que s'atreveix a dir res. I qui ho diu s'arrisca a perdre les quatre ambrunes que té capacitat d'agafar d'aquí o d'allà. Perquè per a que he de començar a fer enemics i no, jo no vuic fer mala sang amb ningú. Aleshores la gent calla i aleshores alguns que diuen: -Mira jo ja passe perquè no tinc ganes de res. Això és dolent pel sector, penso.

I amb l'arribada de les noves plataformes. Perquè trove una dicotomia no? Per exemple, l'animació més comercial i l'animació més independent - artística. Hi una dicotomia un poc… Jo es que tampoc hi crec en aquesta diferència, perquè jo conec gent de l'animació d'autor que viu molt millor que gent de l'animació comercial. Al final no es una qüestió de quan factures, sinó de modelo de negoci. Hi ha gent en aquest país que ja fa molt anys que viu de fer un curro a l'any. Ja té el seu secret, ja té els seus festivals, ja té els seus premis, ja ha pillat uns dinerets de Catalunya, uns del

País Vasc, uns del Ministeri. Fa una coproducció amb Bèlgica, ja saben com produir i ja van entrant en rutina i van fent els seus curts. Son 3 o 4 i es paguen els seus curts i estan contents i feliços. No fan animació comercial, però funciona molt millor. Això o el nou Pocoyo (2005), que ha fet una inversió allí i això és industria i ocuparem a 300 persones i al cap de tres anys aquella empresa ja no existeix. Que es més comercial? Una cosa o l'altra? Jo si fos inversor, preferiria ficar diners amb els que cada any me donen beneficis, per pocs que siguin. Jo és que soc una persona una mica cobardica, no m'arrisque. Hem de fugir de aquesta diferencia. Hem de fugir de parlar de que això es comercial i lo no comercial. Cada model de negoci, cada producte, té el seu model de negoci que s'ajusta i la gent que vol fer un tipus de producte més indepent, més d'autor. Ha de perdre la por i l'angúnia d'assumir que lo seu també és un negoci i que els diners també tenen que veure amb lo que fa ell. Per tant, ha de saber fer bé els pressupostos ha de saber de finançament. Això ni l'embruta ni el fa un creador més indigne, es part de la seva feina. Son les dos coses.

Com van a saber tot això, si no existís cap gremi que els defenga? Bueno això se'ls explica a les escoles. Jo no sé si a les escoles d'animació expliquen sobre producció, sobre finançament, sobre distribució. O soles expliquen sobre com modelar i sobre com fer renders i sobre com dissenyar. Crec que si son escoles d'animació les que estan formant gent per que visca del negoci, això es deuria d'explicar. La majoria de les escoles d'animació d'aquest país estan formant obrers, obrers de la industria, estan formant al "machaca". No estan formant a algú empresaris de l'animació. No hem sona que hagi cap escola. Paco Rodríguez i els seus màsters online i cursos, però la resta, no veig. L'U-tad hem sona que fa alguna cosa, i no sé a València si feu algo o no. Al menys en aquesta línia. Aleshores te vas trobant cada any la camada, la quinta de joves amb grans projectes, dissenys extraordinaris, teasers de 5 minuts d'una sèrie que estan desenvolupant, una bíblia així (gest) i tot de puta mare i els preguntes: -¿Com ho pagaràs? Oh! (cara supressiva) Aleshores te comencen a dir coses que no tenen cap sentit. I als dos anys ja no els veus més. El Cèsar per exemple, es un tio que ha trobat molt bé el seu mercat. Ell sap que vol fer les seves pel·lícules, no deixa de fer les, i en paral·lel pues se busca curros. A trobat un estil de vida. Viatja una temporada, esta allà, i després se'n va al poble de Soria (Rises) i va fent "curtets". Cada any treu el seu curt, que això també li ajuda a anar a festivals, va guanyant premis i li paguen el curt, i a part, va de festivals en festivals conegüent gent, i de cop: -Jo estic buscant a algú i ell está allí. Hi ha capacitat de fer diners si trobes com fer-ho. Perquè obres un canal de Youtube y busques "suscritos". El Pablo Llorens, ho està intentant això, no

sé com li va.

A mi m'haguera agradat fer una tesis molt més internacional, però ho he tingut que acotar amb l'animació espanyola. Si que existeix l'animació espanyola, amb el fet i tot de que al final els productors espanyols tenen que anar a demanar diners a les Instituciones espanyoles. Si que existeix una realitat que es local i que és diferent a cada lloc. Es diferent aquí que a Alemanya i existeixen uns broadcasters que aquí son els que son, i en altres llocs són diferents. Esta clar.

(BENAVENT, 2015k) ENTREVISTA EMILIO MARTÍ 28_11_2015 VALENCIA

Rocío- Cuéntanos quién eres y qué formación tienes.

Emilio- Soy Emilio Martín (València, 1978) tengo formación de animador de la Facultad de Bellas Artes de Valencia en el Politécnico. Con una beca de la Unión Europea del programa Media en Alemania y en Weimar University, pero he ejercido más que de animación ya que he hecho otras cosas en audiovisual como el documental de animación. En los últimos 4 años más centrado con mi propia obra como coordinador de grupos de animación y con Mario Torrecillas y PDA en dibujos animados.

¿Sabías que ibas a dedicarte a esto cuando empezaste? Aún no me dedico a esto creo. De niño sí que dibujaba, me gustan los dibujos animados, siempre piensas que es una opción, lo que pasa es que cuando empecé Bellas Artes ya no me gustaba, a pesar de que no había llegado a hacer animación. Cuando estudié solo daban los dos últimos años de carrera. Entonces me dejé la carrera y ahí de pronto ya no iba a ser animador. Entonces he ido y he vuelto varias veces, con el arte en general y con la animación, desde luego.

¿Ves actualmente animación? Sí sobre todo largometrajes, qué es lo que más me gusta. Más que ver cortos que me cuesta cuando encontrar el momento. Excepto, festivales que de vez en cuando miro cortometrajes para alguna investigación si veo cortos. Y series veo lo clásico de las producciones americanas: The Simpsons (1989), Padre de Familia (1999), Robot Chicken (2005). Sí veo animación.

¿Qué tipo de animaciones ves? ¿Son 2D o 3D? Los largos cuando son 3D no le hago feos, me gusta mucho. Pero la verdad es que no me doy cuenta de si una cosa es 2D o 3D. El 2D se parece mucho visualmente también a veces a la 3D.

¿Dejaste en algún un momento de ver animación? Creo que no, siempre he visto. Hay un estudio ese que dicen que la gente ve animación de pequeño y luego de adolescentes se rebotan y dejan de verla hasta que tienen hijos. Estoy seguro de que he visto animación siempre.

Entonces, ¿Podemos decir que haces animación? Si hago animación y me gano la vida o hago dinero con la animación. Aquí en Valencia tengo algunos encargos y también lo que estoy empezando a hacer ahora es ir a los sitios y usar la animación como arte terapeuta o como coordinando equipos. También estoy empezando con institutos valencianos a hacer dibujos animados. Es diferente, mi firma está por coordinar, es un trabajo mucho más colaborativo. Y luego lo de PDA en Barcelona.

¿Qué es lo que más te gusta de la animación? Tanto de hacer como de ver. A ver, de hacer animación me gusta mucho cómo te permite absorberte, meterte dentro de ella, toda esta parte me gusta. La parte más mecánica también me gusta mucho. Te metes ahí, tienes mogollón de trabajo por delante, te ocupa mucho tiempo y eso me gusta mucho. Lo que me gusta de ver animación es que es igual que cuando creas. A veces estoy con muy enrevesado con un guion, que es una cosa que me pasa en general, lo de enrevesarme, porque quiero meter muchísimo y en animación eso es peor porque como puedes hacer todo lo que quieras, nada te inhibe, eso es genial. Luego verlo es una maravilla. Como Miyazaki o cualquier cosa de Pixar, todo cabe, todo vale ahí. Como Inside Out (Del revés) (2015). Estamos dentro de un cerebro y te lo crees enseguida.

¿Qué es lo que menos te gusta la animación? A ver, no me ha gustado nunca cuando hago técnicas bajo cámara, como óleo o arena, que lo he hecho tres veces por probar. Me pone histérico, no puedo pensar, vamos que no puedo. Luego, esto no es cosa de la animación como espectador en sí, pero la animación 3D, tal y como los americanos la han empezado a hacer, sea un canon, y que cuando hacemos animación en España sea idéntica a esa. Y que toda la animación del mundo se hace básicamente igual. En el 3D ahora se nota más, está menos avanzado y hay menos fluidez de forma. Hay muy poca gente que esté haciendo en largos animación 3D diferente. Eso siempre me ha dado pena. Cuando veamos pelis en 3D sean todas clavadas, a excepción de la gente de Paramotion Films (2002) y dos o tres más, es todo igual. A parte, en España, esta cosa que estamos haciendo de hacer películas para el mercado americano directamente es triste, se pierden temas, se pierde esencia.

¿Cuánto tiempo inviertes o tardas en hacer un cortometraje o algo de lo que has hecho? Desanimado (2011) que fue una animación que está muy limitada. A parte lo de la rotoscopia, que empezó saliendo por ahí toda la idea. Eso fue un año y pico de trabajo. Además, en ese momento podía estar todos los días dedicados, o incluyendo fines de semana. Es algo que he vuelto a poder hacer, no voy a tener esa posibilidad de estar todo el tiempo así durante un año. Ahora llevo mucho más tiempo, voy a sal-

tos, pero llevo un par de años dándole vueltas a un guion, al desarrollo de la imagen de otro corto que sería más largo. Estamos en casi media hora, pero esta preproducción me está costando. Pienso que ya es demasiado, llevo 3 años en ella. También, hay algunos encargos de un par de meses, un corto de 4 minutos o así, según para lo que sea y el tipo de animación que lleve.

¿Y cómo valoras la experiencia de hacer animación? Lo que hago como arte terapeuta con animación y con chicos adolescentes, a nivel personal es una herramienta buena para conocerte mejor, para ventilar temas, para encontrar respuestas creativas y el mero trabajo productivo cuándo terminan, siempre es elevador. Otra cosa es que luego contar otra cosa y quieras volver a meterte ahí. A nivel personal me ha enriquecido mucho.

¿Conoces algún festival de animación en general? Conozco muchos festivales de animación en general, porque Desanimado (2011) estuvo en un montón. No solo en festivales de animación, estuvo en más festivales de no animación.

¿Aquí en España o en extranjero? Conozco más fuera de España. En España de animación conozco el de Animac (1996), conozco históricamente el Animadrid (2000-2011) y conozco el 3Dwire (2008) que presta mucha atención a la animación. No me parece mal que sea un cajón desastre, porque le presta atención a la animación por lo menos. Luego hubo un intento de hacer un festival aquí en Valencia, Ani_mar. Festival internacional d'animació. Premi Miquel Guillem (2012) dedicado a Miquel Guillem y no sé si han vuelto a hacer alguna o se quedó en una edición. Ya hará 3 años o así. EL Festival de Málaga (1998) desde hace 3 o 4 años, tiene una sección dedicada a la animación. Prime the Animation! (2013) que supongo que tendrás que ver también. No sé la diferencia entre un festival o un certamen, porque en Valencia hay mogollón de certámenes, pequeñitos, aunque sean cómo lo de El día de la Animación en octubre. Está lo del Prime the Animation! (2013) que lleva 2 o 3 ediciones, o los ciclos que hace La Filmoteca. Hay cosas y cada vez hay más espacios que se animan a hacer esto. Ahora va a salir un festival nuevo, también en Valencia, a partir de Emergents. Es una cosa que lleva una chica que se llama Miriam Ortuño que ha pedido una beca y me pidió permiso para pasar lo de Haití en el festival y quería tener el programa antes de presentar la ayuda. Entonces tiene que ver con la infancia, con talleres para niños y serán 3 o 4 días imagino. Un certamen te obliga a menos cosas que un festival, no tiene la parte competitiva, entonces a nivel informativo está guay, para que pueda ver cosas. Para el público de una ciudad está bien, pero hace menos ruido mediático. Y luego, es más difícil que la gente se presente a este tipo de certámenes porque la

cuestión competitiva y de premios, pues es importante para los creadores.

¿No dan premios? Los certámenes normalmente no, como es una muestra. Prime the Animation! (2013) hace conferencias también, es una muestra de estudiantil. También hay certámenes no competitivo. Sino hacen pases de películas, ya puedes ser un festival, pero solo conozco el Festival de Málaga (1998) que haga ciclos de animación desde hace 3 o 4 años.

¿Porque crees que no se conocen los festivales de animación en España? Porque hay pocos. A ver Animac (1996) se conoce, pero tienes que estar dentro del mundillo. No me voy a mojar porque no tenemos tele, pero en la tele no lo dicen. En los periódicos que sí que leo, se cuándo es el Festival de San Sebastián (1953), cuando ocurre la Semana Internacional de Cine de Valladolid (1956), Aguilar Film Festival (1988), o Medina Film Festival (1988). Vamos que de esos festivales te enteras en los medios de que existen, pero los festivales de animación creo que no. Entonces, no hay un conocimiento social de eso. Es como que tienes que ser animador, estar dentro de animación, o tienes que ser un friki directamente para poder enterarte de estas cosas. ¿Crees que los festivales de animación en España favorecen a los animadores? Es el espacio donde hablar. He estado en más festivales de acción real, como Alcine o Elche y hablas con gente de la industria o con otros directores. Hay un punto de confluencia con estos directores, donde hablas de lo difícil que es sacar una obra adelante. Este intercambio de contactos, dónde conoces a ese productor, etc. Pero a la vez, he estado un poco fuera porque también soy más artista y estoy al margen. Pero es cuando sale a tomar algo después del pase, cuando la información que intercambia es muy buena y te puede servir. Todos los años hay viajes desde la Facultad de Bellas Artes al festival de Animac, porque ves lo que se está haciendo, que es inspirador. Es fundamental esto. Conoces gente también, que en un momento dado te puede dar un curro o puedes hacer tándem con esta gente.

En los festivales generalistas, ¿Crees que hay mayor o menor presencia de cortometrajes de animación, o crees que se tienen en cuenta cada vez más los cortometrajes de animación? No lo sé la verdad, creo que estamos en el mismo sitio. Justo ahora María Lorenzo sé que está en Gijón con su última película. Espero que sea porque quieren pasar La noche del océano (La nit de l'oceà) (2015) allí, pero no es muy habitual que los cortos animación entren en secciones competitivas de películas de no-animación. Desanimado (2011) cuando ha entrado en estos sitios era porque era bueno o porque tenía también una parte de imagen real. Honestamente, es una cosa que no sé.

¿Crees que la animación debería de considerarse un octavo arte? Sí claro, y tanto. Tiene el mismo problema que pasa con la comedia, que tiene menos valoración artística que el drama. En la animación pasa que tiene menos valoración social, no hay tantos festivales y en los festivales normales cuesta más entrar. Para que una película esté nominada a algún premio de animación, compitiendo con las de no-animación, tiene que ser algo excepcional, o tiene que caer muy bien en el tiempo y decir: - A sí, La bella y la bestia (1991) Óscar-. Al final no lo ganó, pero estaba nominada, de hecho, volvió a pasar 15 años después con Up (2009) creo.

¿Consideras que la animación es cine? Sí, desde luego es más difícil, es cómo saber si es un género dentro del cine. Es decir, una película de animación solo por ser animación, ya es un género aparte, o tenemos que considerarla como las otras pelis, ¿qué es animación o es una peli de comedia? Es como, Waltz with Bashir (2008) ¿es una comedia o es un drama? o ¿es una película de animación y entonces va aparte? Ese es el problema que hay. Tim Burton, hace una película o Wes Anderson y respetas su autoría, respetas que es una cosa diferente a nivel estético y a nivel del mundo que ha creado, pero sigues incluyendo dentro de los géneros como comedia, o drama, o incluso fantástico. Pero la animación la saca del mundo del cine y dices, esto es animación. Aunque sea Persepolis (2007) o Galaxy Express 999 (1977), que son pelis raras. No valen, no juegan en la misma liga. Por ejemplo, Inside Out (Del revés) (2015) de Pixar abrió Cannes (1946). Las de Waltz with Bashir (2008) o Persepolis (2007) han tenido vida en festivales, pero son muy excepcionales y creo que la concepción sigue siendo esa. Primero, es animación. Pero ya se está rompiendo un poco la idea de que la animación es fantástica, pero cuesta que la gente lo asuma.

¿Consideras que la animación se asocia la infancia? Te puedes leer un artículo mío en Con A de Animación (2011) que va sobre animación y homosexualidad, habla sobre esto, sobre la asociación que hay. Por un lado, hay que reivindicar que la animación es adulta y que la animación sirve para adultos, pero es normal que a los niños les atraiga, mucho. Inside Out (Del revés) (2015) esa película la pueden ver niños, y si son mayores de 7 años empezarán a entender cositas. Van a ver muñecos, pero no van a entender nada, pero es un mundo de adultos. El Rey León (1994) tienen cosas muy oscuras, pero la pueden ver niños y la pueden ver adultos también, no la va a disfrutar igual ni al mismo nivel. También es que nos empeñamos en diferenciar, esto es vida adulta y esto es vida de niños. Los niños no pueden ver nada que tenga que ver con sexo o con muerte o con dinero. Eso fuera, ¡caca! Y al revés, los adultos se lo pueden pasar bien y pueden ser ingenuos. Deberíamos tener un poquito de todo.

Uno crece y mata al niño, ya se ha acabado de pasarlo bien y hacer el tonto.

Entonces ¿Porque crees que la gente deja de ver animación? Los adolescentes dejan de ver animación porque rechazan todo lo que tenga que ver con la infancia. Quieren quedar cómo mayores y entonces se pasan de la animación al Sálvame o las tonterías esas. Entonces, hay un rechazo porque todos relacionamos que la animación es la infancia y fíjate que antes has dicho, que los adultos recuperan la animación porque tienen niños, no porque en algún momento se plantean: He visto esta película y me ha gustado, pues voy a ver más películas de animación.

¿La animación es necesaria para el desarrollo cognitivo del ser humano? No ha habido desarrollo cognitivo el ser humano antes de que hubiera animación, entonces, no hace falta, pero ayuda mucho y se puede usar todo como Peppa Pig (2004) o Pocoyó (2004) y eso ayuda al desarrollo cognitivo. La animación también ayuda al desarrollo emocional y al desarrollo de lo psicológico, estoy seguro. Hay muy buen producto hecho a propósito.

Has hablado de series de animación, ¿Alguna de España? No ¿Son para niños las series españolas no? Bueno, Pocoyó (2004) es muy bonito, pero no me da más que para un ratito. También, Hora de Aventuras (2010-2018) pero no es española.

¿Cómo funcionan las subvenciones en el mercado español? Separemos el cine de la animación y el cine de acción real del cine de animación. No soy un experto en mercado, pero me parece imposible recuperar el dinero de las películas de animación que son caras normalmente. Cómo tienen menos público, les va a costar más. Los ejemplos que hay aquí en España, por ejemplo, Tadeo Jones (2001) fue bien, pero luego Chico y Rita (2010), que era más adulta, se pegó una ostia genial y eso asusta a cualquiera. Como no hay industria, es más caro poner en marcha las películas de animación, tienes que irte fuera a hacerlas, o buscas a los animadores fuera, cómo se hace casi siempre, y eso también cuesta. Ahora, por ejemplo, Nacho Ruipérez, le han dado una subvención para un largometraje animación de la Generalitat Valenciana. Los años que llevo presentándome a estos premios de guion, a mí me han dado uno para documental, pero nunca he presentado uno para animación, por ejemplo. Suele haber solo 5 o 6 subvenciones para desarrollo de guion de ficción y luego hay 1 ayuda, solo una, ambivalente para animación o documental. Total, que los estamos dejando otra vez fuera, lo hacen para proteger, pero al final lo que pasa es que eso desincentiva. La mayoría de los casos que se presentan son películas a guion. Si hay 7 subvenciones y puedes presentar lo que sea, a lo mejor un año va y habría 4 guiones de animación buenos, pero tampoco hay nadie dedicándose a escribir largos de

animación, porque sabes cómo está el mercado y lo improducible que sería eso. Los cortos casi siempre se están produciendo a nivel escuela, la escuela produce estos cortos o animaciones, o las hace gente formación y luego es difícil hacer un corto por tu cuenta. Que se hacen, pero es más difícil.

Entonces, ¿Consideras que hay Industria de la animación en el mundo? ¿Y en España? En el mundo si hay industria de la animación, pero la verdad es que las industrias de animación del mundo son poquitas. Sí que en Estados Unidos es muy poderosa, en Japón y China, cada vez hay más, y en Europa, Reino Unido y Francia hacen animación habitualmente, como una industria. Pero tampoco somos exclusivo, pues el mismo problema que tiene España lo tiene Alemania, lo tiene Austria, lo tiene Italia o Marruecos. No es para decir que España lo hace mal sin más. Sé que, en Reino Unido y Francia, por ejemplo, han producido bastante. En Reino Unido, hay una televisión muy fuerte que ha producido desde hace décadas dibujo animado y eso a su vez, crea gente que se dedica a producir dibujo animado, generando un futuro laboral. Entonces se enriquecen los que hacen dibujos animados y vuelves a tener un producto, muy nuevo, que es fácil coloca en las teles y que vuelva a animar a gente a hacer animación. Por eso las universidades del Reino Unido tienen programas de animación que te cagas, salen artistas independientes muy buenos que se forman ahí y a lo mejor en lugar de dedicarse a la animación industrial, se dedican a una animación más artística, pero siguen encontrando su nicho para producir obra. A ese nivel el Reino Unido es brutal. Y Francia, que tienen un sistema de protección estatal más allá de las televisiones privadas, que también han apostado por la animación. Bueno, y Bélgica también tiene buenas escuelas y buenos espacios dónde pasan animación. El canal Arte por ejemplo, pueden meter cuñas animadas.

¿Crees que a la animación deberíamos de considerarla como patrimonio inmaterial cultural? Mira, estuve en Cracovia viviendo un mes con una beca y flipé. Fui bastantes veces al Museo de Arte Moderno, aparte porque no me lo creía, en el Museo tienen animación. Tienen monitores con animaciones puestas todo el tiempo como piezas de arte, igual como tienes un cuadro o una escultura, pues tienes una bonita animación que se está reproduciendo en un rincón que están justo en un pasillo y metido en una sala especial. Un montón de monitores, y en cada uno se está reproduciendo una película que han hecho artistas polacos en los años 70-80 y que considera que son piezas de arte. Claro que sí, sí esto se hiciera en el IVAM o en el MuVIM, ¿Te imaginas? En Valencia hay una cultura de la animación que no se conoce, pero que es muy potente y lo único que he visto cara al público genérico es una exposición de stop mo-

tion en el MuVIM. Esa exposición fue brutal y fue muy importante. Esa exposición, por ejemplo, a la gente con la que estoy colaborando haciendo animación ahora en el Instituto Luis Vives, empezaron a hacer animación porque fueron con todos los críos a ver esa exposición del MuVIM. Las profesoras, como los vieron tan animados, tan metidos en el rollo, los motivaron. Carmen María Belmonte y Ana Sáez, te pueden servir para la tesis porque, desde que fueron a la expo hace 3 años, se les ocurrió animar a los niños a hacer animación, fue precisamente crear un festival que está en el Luis Vives solo. Es un festival para ellos, el año pasado fuimos jurado Pitti, el director de la programación de la filmo y también Aurea Ortiz ha estado de jurado alguna vez. De la Universidad de Bellas Artes, Susana García Rams también estuvo como jurado, o Pablo Llorens, etc. Y es un festival que hacen allí, en el instituto, pero que puede crecer y puede incluir a otros festivales. Entonces, estas dos mujeres, a raíz de ver la exposición del MuVIM, montaron eso. Han ganado el premio del ICAA del Ministerio de Cultura a la alfabetización audiovisual, lo han ganado las tres veces seguidas ellas por todo lo que están haciendo alrededor de la animación. Es muy chulo, porque está llenando un espacio que no existían, que es desde que los niños tienen estos 14 años, incluso me parece tarde, pero es más temprano que en otros sitios. Es decir, ayudar a educarles en la producción audiovisual con todo lo que conlleva, la parte competitiva, la parte de exhibición, el ganar un premio económico, que es poquito, no sé si son 50 €, pero está guay. A ver si algún día, el MUVIM o en el IVAM, o alguna sala que tenga Ayuntamiento muerta por ahí, podría haber una exposición permanente siempre, con una pantalla con toda la producción de animación Valenciana. Un sitio donde vamos a ver animación y te pasas una hora ahí, sentada enfrente de una pantalla grande donde se van pasando cortos. Van pasando los cortos de Pablo Llorens, todo lo que ha hecho Sam o Conflictivo Productions, todo el mundo que ha hecho animación valenciana estaría ahí. También, las cosas que salen de la Facultad Bellas Artes, etc. Sería como un programa, que se repite mucho, sería larguísimo y la gente, vaya cuando vaya, no vea siempre lo mismo. Además, se iría regenerando, porque a medida que se van haciendo cosas nuevas, se van metiendo ahí. Por ejemplo, Primer Frame hacen un corto todos los años, que puede entrar. Podría ser esta cosa de, además de ver la expo de Julio González del IVAM, otro día te vas a ver la animación, y seis meses después vas otra vez. Es mantener una sala. Incluso, se puede ver de pagar a los directores por tener su peli ahí, algo simbólico, y muchos yo creo que cederían la obra para que se viera y tuviera ese espacio, porque ni siquiera es una cosa que se pueda piratear.

¿Cuál crees que es el futuro de la animación española? Un futuro con electrodos y táctil. La industria de la animación, vendrá por el porno. (Risas) Me lo he imaginado así con las gafas. Hombre eso tiene que estar en el futuro como Woody Allen y el "orgasmatron". Imagino que dentro de nada las películas serán más allá del 3D, serán virtuales y estaremos dentro. Da mucho rollo pensar en ver una peli de imagen real y estar dentro, pero es fácil de imaginar. Tiene que ser una experiencia muy flipante estar dentro de una película de animación y creo que eso va a ser importante. A un nivel más mundano y más de un futuro inmediato, predigo que la animación española aún no va a levantar el vuelo, pero se va a seguir haciendo cosas muy buenas. Almodóvar en Hollywood gusta porque es Almodóvar, porque es muy castellano-manchego, muy español. Otra gente no mola tanto, aunque pueda trabajar allí. Pues creo que va por ahí, cómo hacer una industria que se note que es de aquí no de otros lados, que sea industria pero que sea de aquí. No soy tan de la industrial, aunque sé que hago cosas, como algún encargo como lo de PDA Films que alimentan un mercado, que dan trabajo a gente, pero también soy muy artista. Creo que el que haya una industria fuerte beneficia los artistas porque hay más valoración del medio, hay más premios en marcha, hay más lugares donde ver animación.

MODELO DE ENCUESTA REALIZADAS PARA ANALIZAR EL CASO DE ESTUDIO:
https://forms.gle/pmCUzQwbAC4SjLya9

MODELO DE ENCUESTA SOBRE LA GESTIÓN CULTURAL DE FESTIVALES DE CINE

Este formulario, diseñado como modelo de encuesta de autoevaluación, se ofrece a los festivales de animación como herramienta para analizar su propia estructura y gestión. El cuestionario se ha desarrollado en el marco de la investigación académica sobre festivales de cine de animación realizada por Rocío Benavent, especialista en Industrias Culturales de la Universitat Politècnica de València (UPV).

El objetivo principal de esta herramienta es que los propios festivales y sus equipos organizadores puedan reflejar de manera sistematizada su modelo de gestión, visiones, potencialidades, desafíos, prioridades y necesidades. Toda la información proporcionada será tratada de forma estrictamente confidencial y su uso será exclusivamente académico y didáctico, con el fin de ser plasmada en una tesis doctoral que busca poner en valor la contribución de estos festivales al panorama cultural español.

Extensión: La encuesta contiene aproximadamente 90 preguntas.
Duración: 20-25 minutos (se ha ajustado el tiempo a una estimación más realista).
Tipo de respuestas: Más de una opción.

Secciones:

1. Identificación y Modelo de Festival
2. Estructura y Programación
3. Gestión y Modelo Organizativo
4. Público y Comunidad
5. Desafíos y Oportunidades (DAFO Interno)
6. Necesidades y Valoración Final

DATOS GENÉRICOS DEL FESTIVAL

Datos genéricos de tu festival en particular

Fecha de la primera edición del festival

Fecha

dd/mm/aaaa

Duración en días del festival de cine de animación

- [ ] 1 día
- [ ] 2 días
- [ ] 3 días
- [ ] + de 3 días

Lugar de celebración del festival de cine

Tu respuesta

Nombre del festival de cine

Tu respuesta

¿En que espacios se desarrolla el festival?

- [ ] Teatros o auditorios
- [ ] Espacios al aire libre
- [ ] Instituciones

SECCIÓN 1: MODELO LEGAL DEL FESTIVAL

Modelo de negocio que sustenta el festival

Aproximadamente, ¿Cual de las siguientes opciones de porcentajes corresponden con la financiación del festival público y privado?

- ◯ En su totalidad Públicos
- ◯ Principalmente públicos con alguna aportación privada
- ◯ Modelo mixto puro (50% público 50% privado)
- ◯ Principalmente privado con alguna aportación pública
- ◯ En su totalidad Privado
- ◯ Otro: _____

¿Cuál es el modelo legal del festival?

- ☐ Empresa Privada
- ☐ Institución Pública
- ☐ Concertado (Privada y Pública)

¿Cuáles son las fuentes de financiación del festival?

- ☐ Fondos privados
- ☐ Concurso público
- ☐ Cooperación internacional
- ☐ Otro: _____

SECCIÓN 2: RR.HH Y ORGANIGRAMA

Recursos humanos con los que cuenta la organización del festival

¿Cuántas personas contratadas trabajan para tu festival durante todo el año?

- ◯ 1 a 3
- ◯ 3 a 5
- ◯ 6 a 10
- ◯ Más de 10

¿Trabajan voluntarios en el festival?

- ◯ Sí
- ◯ No

Valore el grado de importancia de tener conocimientos audiovisuales para poder gestionar un festival de cine

- ☐ Muy importante
- ☐ Bastante importante
- ☐ Poco importante
- ☐ Nada importante

¿Se realizan subcontratas con empresas especializadas en los aspectos técnicos o son de la propia organización?

- ◯ No se realizan subcontratas
- ◯ Si se reailzan subcontratas

Valore el grado de importancia de la formación en la gestión cultural para la organización de los festivales

- ☐ Muy importante
- ☐ Bastante importante
- ☐ Poco importante
- ☐ Nada importante

¿En cuál de los siguientes departamentos emplea al personal contratado?

- [ ] Promoción y relaciones públicas
- [ ] Producción ejecutiva y búsqueda de financiamiento
- [ ] Coordinación y producción de eventos
- [ ] Gestión de recursos humanos y voluntariado
- [ ] Programación festival
- [ ] Conservación y archivo audiovisual
- [ ] Mercado industria

¿Existe en el festival la figura de gestor cultural?

- [ ] SI
- [ ] NO
- [ ] No sé

¿Cuántos aproximadamente?

- ○ 1 a 3
- ○ 3 a 5
- ○ 6 a 10
- ○ Más de 10

¿Podría indicarnos el nivel de estudios del personal empleado?

- ○ Sin estudios
- ○ Estudios Primarios (primaria y secundaria obligatoria)
- ○ Estudios Secundarios (FP grado medio y bachillerato)
- ○ Estudio Superiores (Universidad/ FP grado superior/ Máster/ Phd / Doctorado

SECCIÓN 3: PROGRAMACIÓN DEL FESTIVAL

Como se programa el festival

Conteste en caso afirmativo o negativo si...

	Si	No
¿Se paga a los realizadores por presentar su obra?	○	○
¿Se invita a los realizadores por asisitir cubriendo los gastos de alojamiento, transporte y dietas?	○	○
¿Se les paga a los invitados por asisten al festival?	○	○

¿Se pagan los derechos de exhibición de las obras proyectadas a concurso?

- ☐ No, porque participan en el concurso
- ☐ Sí, se pagan los derechos de proyección
- ☐ Solo si está fuera de concurso
- ☐ Otro: _____

Quién de las siguientes figuras programa el festival

- ○ Gestor/Técnico de cultura
- ○ Asociación
- ○ Programadores privados

De la siguiente lista, marque los factores que considera prioritarios a la hora de seleccionar un film

- [ ] Año de producción
- [ ] Trabajo inédito
- [ ] Estreno mundial
- [ ] Otro: _____

De la siguiente actividades marque cuales se incluyen en la programación

- ◯ Programas itinerante
- ◯ Programas para escuelas
- ◯ Programas espcíficos para ser exhibidos en las tv locales, nacionales o plataformas
- ◯ Exposiciones artísticas
- ◯ Eventos teóricos y de formación
- ◯ Encuentros con profesionales

¿Qué tipo de producciones se priorizan en el festival?

- ◯ Producciones locales
- ◯ Producciones nacionales
- ◯ Producciones internacionales
- ◯ Producciones de nuevos talentos
- ◯ Producciones hechas por mujeres
- ◯ Producciones experimentales
- ◯ Producciones comerciales
- ◯ Retrospectivas fílmicas

SECCIÓN 4: ESPACIOS Y AUDIENCIA

Cuales son los espacios y audiencias que van al festival

¿Cual es la procedencia del público asistente?

- [ ] Público local
- [ ] Público nacional
- [ ] Público internacional
- [ ] Lo desconozco

¿Qué tipo de público acude a su festival?

- ◯ Público general
- ◯ Público estudiantil
- ◯ Público infantil
- ◯ Lo desconozco

¿Qué herramientas utiliza para medir la satisfacción de su público asistente?

- [ ] Encuestas
- [ ] Redes sociales
- [ ] Impacto mediático
- [ ] Otro: _____

¿Cómo se venden las entradas del festival?

- ◯ On-line
- ◯ En taquilla
- ◯ A través de abonos
- ◯ Agencia de turismo
- ◯ Ticketera online

¿Paga alquiler por las salas del festival?

- ◯ No, porque el festival tiene sus propias salas
- ◯ No es una cesión gratuita pública
- ◯ No, es una cesión gratuita privada
- ◯ Si, alquiler por salas públicas
- ◯ Si, por aquiler por salas privadas

¿Cual es la formación sobre cine del público asistente?

- ◯ Muy formado (experto)
- ◯ Bastante formado (profesional/estudiante)
- ◯ Un poco formado (afiionado)
- ◯ Nada formado
- ◯ Público emergente
- ◯ Lo desconozco

¿Cuántos espacios de exhibición hay?

- ◯ Un único espacio
- ◯ Dos espacios
- ◯ Más de dos

¿Sabría decirnos la media diaria de público asistente a su festival?

- ◯ Menos de 50 personas
- ◯ Más de 50, pero menos de 200 personas
- ◯ Más de 200, pero menos de 500 personas
- ◯ + de 500 personas

SECCIÓN 5: GESTIÓN ECONÓMICA

Hablemos sobre la economía de su festival

¿Su festival cuenta con un plan de viabilidad?

- ◯ Sí
- ◯ No

¿Cuál es la política de precios del festival?

- ☐ Precios populares
- ☐ Precios de mercado
- ☐ No cobramos entrada

¿Nos podría indicar aproximadamente cual fue el presupuesto total para el festival en su última edición?

- ◯ menos de 10.000€
- ◯ entre 10.000€ y menos de 20.000€
- ◯ entre 20.000€ y menos de 30.000€
- ◯ entre 30.000€ y menos de 40.000€
- ◯ + de 0.000€

¿Qué precio tienen las entradas de todo el festival?

- ◯ Gratuita
- ◯ Menos de 10€
- ◯ Entre 10€ y menos de 25€
- ◯ Entre 25€ y 50€
- ◯ Más de 50€

¿Cuáles de estas formas de financiación utilizan para su festival?

- ◯ Mecenazgo
- ◯ Patrocinio
- ◯ Sponsorización
- ◯ Ninguna

¿Es rentable económicamente su festival?

- ◯ Sí
- ◯ No

¿El festival comercializa bienes, productos o servicios viculados al sector?

- ◯ Sí
- ◯ No

¿Existen descuentos o bonos en el festival?

- ○ No, no existen
- ○ No, porque es gratuito
- ○ Hacen subscripción por abono para todo el festival
- ○ Hacen subscripción por abono por sesiones
- ○ Hacen rebaja a estudiantes
- ○ Hacen rebaja a desempleados

¿Han solicitado fondos de la cooperación al desarrollo internacional?

- ○ Sí
- ○ No

¿En que de las siguientes áreas invierte el presupuesto del festival?

- ☐ Programación
- ☐ Eventos teóricos
- ☐ Actividades paralelas
- ☐ Alquiler de salas y equipos
- ☐ Gestión de información y desarrollo de sistemas de datos: estadísticas, planes de inversión, consumo, audiencias, mercados etc.
- ☐ Capacitación en uso de nuevas tecnologías
- ☐ Preservación y conservación de archivos

SECCIÓN 6: GESTIÓN DE CALIDAD

Hablemos de calidad de los festivales

¿La organización del festival tiene autonomía de gestión o esta condicionada por directrices políticas?

- [ ] Si, totalmente
- [ ] Con bastante automía pero con factores condicionados
- [ ] No, completamente condicionada

¿Realiza estudios sobre audiencias?

- ◯ Sí
- ◯ No

Selecciones el tipo de herramientas utilizadas para medir el impacto del festival

- ◯ Encuestas de satisfacción
- ◯ "Me gustas" de Meta
- ◯ Ninguna

¿Quién de las siguientes figuras es el responsable de la organización del festival?

- ◯ Administraciones públicas u otras instituciones
- ◯ Asociación cultural
- ◯ Empresa de gestión privada

¿Colabora con otro festivales?

- ☐ SI
- ☐ NO
- ☐ A veces
- ☐ Nunca

SECCIÓN 7: MARKETING Y DIFUSIÓN

Canales de distribución y promoción

¿Como se invierten los recursos destinados a la difusión del festival?

- ◯ Inviertimos recursos en el posicionamiento del festival a nivel internacional
- ◯ Inviertimos recursos en fortalecer el networking profesional
- ◯ Inviertimos recursos en promocionar el festival a nivel local

¿Qué soportes de difusión se utilizan?

- ☐ Página web
- ☐ TV Local
- ☐ TV Nacional
- ☐ TV Internacional
- ☐ Prensa plana
- ☐ Prensa especializada
- ☐ Facebook
- ☐ Youtube
- ☐ Instagram
- ☐ Twitter
- ☐ Newsletter
- ☐ Carteleria
- ☐ Grandes formatos (Mupis, marquesinas, banderas por la ciudad)

¿Existe en el equipo la figura del Community Manager?

- ◯ Si
- ◯ No
- ◯ Otro: _____

¿Cuentan con un programas de mano impreso?

- ☐ Si tenemos uno impreso
- ☐ Si pero es digital
- ☐ No no tenemos
- ☐ No sé

¿Contáis con un plan de marketing o comunicación?

- ◯ Si
- ◯ No
- ◯ Escaso

SECCIÓN 8: SECCIONES

Premios y actividades paralelas

¿Que tipo de secciones se premian?

- [ ] Internacional
- [ ] Nacional
- [ ] Local
- [ ] Joven
- [ ] Mujer
- [ ] Infantil
- [ ] Otro: _____

Marcar todas las actividades que se realizan en tu festival

- [ ] Exhibición
- [ ] Concurso
- [ ] Networking
- [ ] Workshops
- [ ] Masterclass
- [ ] Pitchs

¿Contempla su festival alguna sección oficial competitiva?

- ◯ Sí
- ◯ No

¿Cúales son los premios que se otorgan?

- [ ] Galardón
- [ ] Dinero
- [ ] Desarrollo de proyecto
- [ ] Producción
- [ ] Postproducción
- [ ] Distribución
- [ ] Formación técnica
- [ ] Otro: _____

¿Qué tipo de actividades paralelas existen durante el festival?

- [ ] Cursos de formación
- [ ] Exposiciones
- [ ] Whorshops
- [ ] Conferencias
- [ ] Mesas redondas
- [ ] Actividades en centros educativos
- [ ] Proyecciones extras o temáticas

¿Qué tipo de jurado forma su festival?

- ◯ Internacional
- ◯ Nacional
- ◯ Local
- ◯ Joven
- ◯ Mujer

SECCIÓN 9: FUTUROS

Situaciones y escenarios futuros

¿Puede señalar alguna estrategia novedosa que hayan desarrollando a raíz de la pandemia?

Tu respuesta

¿Cómo crees que esta crisis ha afectado a los futuros festivales de cine de animación?

- [ ] No tiene porque afectar
- [ ] Si se van a ver modificados
- [ ] Van a dejar de existir muchos
- [ ] No hay que precipitarse
- [ ] Otro:

¿Qué cambios se han producido en la organización del festival con las nuevas circunstacias?

- [ ] Estamos trabajando en ello
- [ ] Ahora es totalmente digital
- [ ] Se proyectará por una plataforma de difusión online y algo offline
- [ ] Prevemos hacer un modelos mixto (digital + presencial)
- [ ] Vamos a mantener el modelo presencial en la medida de lo posible
- [ ] Nos hemos visto obligados a cancelar el evento y posiblemente no podremos hacerlo más
- [ ] Otro: _____

¿Han tenido que adaptar el formato de festival a las nuevas circunstancias?

- ○ Sí
- ○ No
- ○ Tal vez

SECCIÓN 10: CONCLUSIONES

Vamos concluyendo.....Muchissimas gracias por tu participación.

¿Cómo ves la situación actual de los festivales de cine de animación de España?

Tu respuesta

¿Cree que sería beneficioso realizar propuestas conjuntas con otros festviales?

- ◯ Sí
- ◯ No
- ◯ Tal vez
- ◯ Otro:

¿Existe alguna red o plataforma de festivales de animación dónde compartir experiencias, esfuerzos y trabajos conjunto?

- ◯ Sí
- ◯ No
- ◯ No exite pero creo que es necesario
- ◯ Otro:

¿Qué considera que le sobra a su festival?

Tu respuesta

¿Estaría dispuesto a formar parte y participar de alguna red o asociación de festivales?

- ○ Sí
- ○ No
- ○ Tal vez
- ○ Otro: _____

¿Qué le ha parecido la encuenta?

- ☐ Interesante y necesaria
- ☐ Interesante
- ☐ Poco interesante
- ☐ Demasiado extensa
- ☐ Lo he entendido todo correctamente
- ☐ No he entendido bien lo que me preguntaban en ocasiones
- ☐ Otro: _____

¿Considera que la innovación y la creatividad son fundamental para la gestión de los festivales de cine de animación en España?

- ○ Sí
- ○ No
- ○ Tal vez

¿Cree que los festivales de cine de animación sobreviven gracias a las subvenciones públicas?

- ◯ Sí
- ◯ No
- ◯ Tal vez

¿Cúales crees que serían los cambios necesarios en el sector de la animación para poder establecerse como industria?

Tu respuesta

¿Qué considera que le falta a tu festival?

Tu respuesta

Envíame una copia de mis respuestas.

Atrás | Enviar | Página 12 de 12 | Borrar formulario

Esta tesis doctoral analiza por primera vez el recorrido y la realidad de los festivales de cine de animación en España desde sus orígenes hasta la actualidad, situándolos en el contexto internacional y dentro de los modelos de clasificación existentes. A través de una investigación basada en encuestas, análisis histórico, entrevistas a profesionales y observación participante, el estudio examina el papel de estos eventos como proyectos culturales que forman parte del patrimonio inmaterial audiovisual nacional.

La investigación propone una taxonomía propia que permite comprender los festivales de animación no solo como espacios de exhibición, sino también como lugares de encuentro, profesionalización y legitimación cultural dentro de su contexto social, económico y cultural.

Sus conclusiones revelan la fragilidad estructural de estos festivales en el contexto español y la escasez de políticas culturales que refuercen este sector, en contraste con su desarrollo a nivel internacional. Además de su aportación teórica, esta tesis ofrece herramientas prácticas para la gestión cultural y la investigación futura d festivales, convirtiéndose así en una referencia imprescindible para profesionales, investigadores y amantes de la animación.

UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA