



esencial
COSTA
RICA



Animación digital en Chile: Caracterización del sector y potencial de coproducción

Erick J. Apuy
Dirección de Inteligencia Comercial
Julio 2019



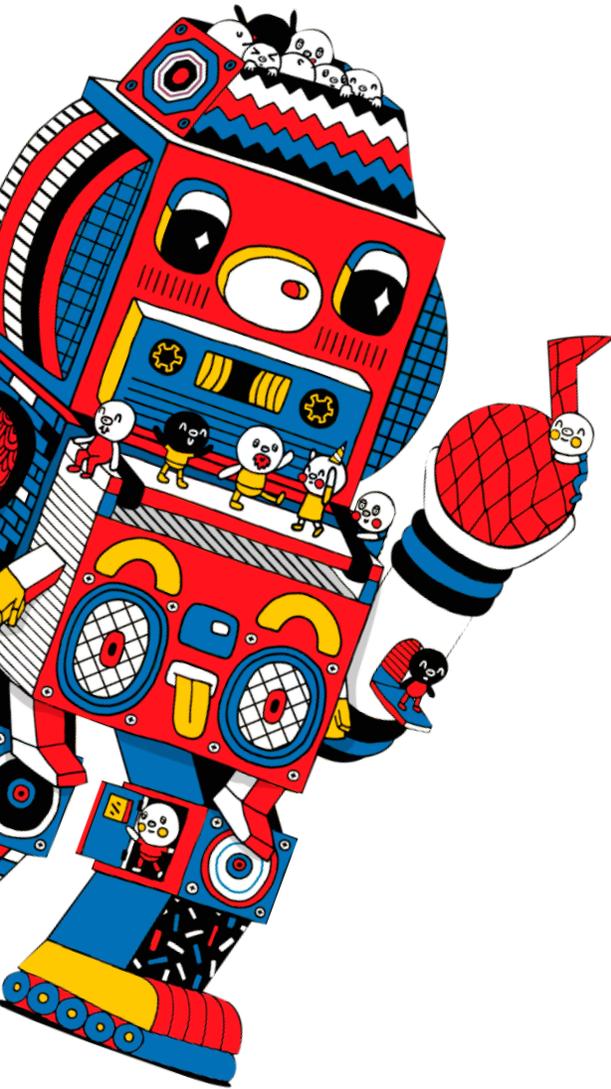
El mercado global de la **animación digital** posee un valor de **\$270 mil millones** de USD (2018) y se proyecta un **crecimiento** promedio del **4%** a 2022; donde el **streaming**, la demanda de **efectos visuales** en la industria filmica y un mayor acceso a contenido por parte de la **población infantil** representan los principales dinamizadores.

En **Chile**, este sector genera aproximadamente **\$75 millones** de USD para la economía y está compuesto por más de **30 estudios de animación** orientados a la **industria publicitaria** y a la generación **propiedad intelectual**, con tamaños y antigüedad similares a los estudios costarricenses. Si bien es un sector en un momento temprano de desarrollo, evidencia estar en una de sus etapas más **dinámicas** en términos de: **i) coproducción internacional** (con países como Argentina, Brasil, Colombia y Perú); **ii) desarrollo técnico-creativo del talento humano** (impulsado por una mayor oferta académica); **iii) disponibilidad de financiamiento estatal** (la principal fuente productiva para el sector); e **iv) internacionalización de su trabajo** (especialmente en series animadas colocadas en plataformas de distribución masiva; así como la constante participación en ferias especializadas en el exterior). Todo esto sumado a un **ecosistema público-privado** cohesionado, que interactúa con la academia, y que sirve estímulo para el sector.

En este contexto, se identifican **oportunidades potenciales** para la coproducción entre **Costa Rica-Chile**, complementado por el **interés** de **estudios chilenos** en: **i)** vincular talento humano costarricense a sus proyectos; **ii)** tercerizar ciertos servicios especializados (como rigging, modelado 3D, entre otros); **iii)** contar con un socio-plataforma más cercano al mercado norteamericano; y **iv)** explorar nuevas propuestas conceptuales de valor para la generación de contenido.

A partir de estos hallazgos, PROCOMER profundizará el **acercamiento** a este mercado mediante: **i)** presentación del sector de animación costarricense al ecosistema chileno; **ii)** atracción de estos estudios a C.R. para el desarrollo de ruedas de negocio (entre ellas el C.R. Services Summit) ; **iii)** trabajo conjunto con ProChile y el Ministerio de Cultura de ese país para la vinculación entre ambos sectores; y **iv)** apoyar la participación en eventos chilenos especializados en animación.

A su vez, se evidencia el **reto** de que el Costa Rica no cuenta actualmente con un **acuerdo de coproducción audiovisual** con Chile, para lo cual PROCOMER propiciará la articulación del Ministerio de Cultura con las autoridades chilenas correspondientes con el fin de explorar el desarrollo de este instrumento.



OBJETIVO GENERAL

Identificar si la industria chilena de animación digital ofrece oportunidades para desarrollar alianzas comerciales y modelos de coproducción con empresas costarricenses de este sector

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Caracterizar la industria chilena de animación digital en términos del tamaño del mercado, principales oferentes, capacidades para la internacionalización, mercados de destino y diferenciadores de valor agregado.

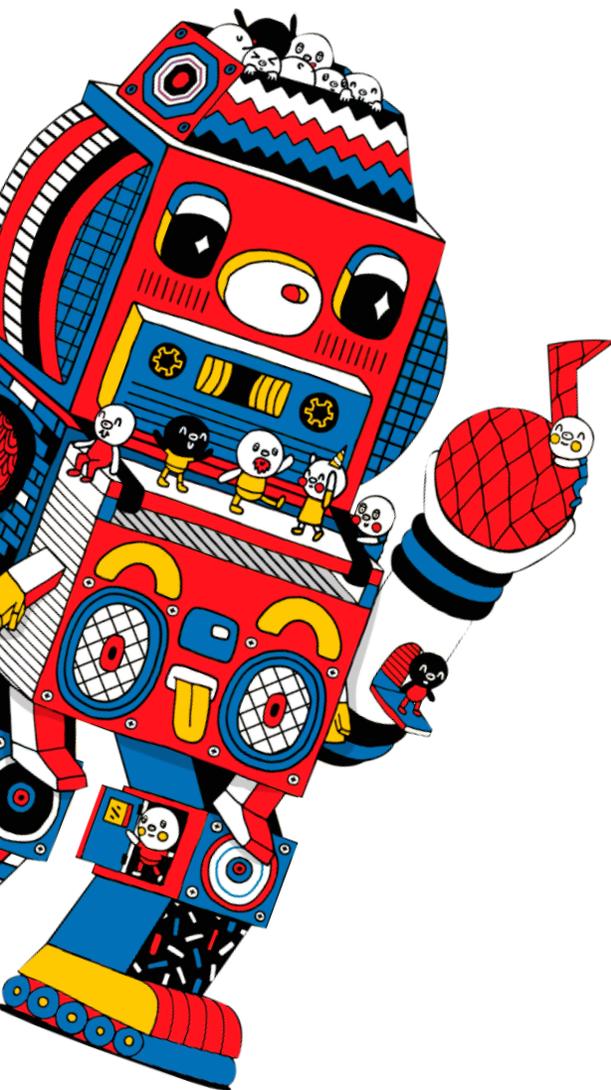
Comprender el procedimiento de trabajo de las distintas las etapas de desarrollo, producción y comercialización de las empresas chilenas de animación digital.

Describir las necesidades de este sector que pudiesen ser suplidas por empresas costarricenses, ya sea mediante la venta de servicios tercerizados o mediante alianzas comerciales, así como las condiciones tributarias aplicables a ello.

Identificar programas de apoyo, incentivos fiscales, fuentes de financiamiento y mejores prácticas del sector público y privado chileno que han impulsado el desarrollo de este sector.

Conocer la estrategia de internacionalización y promoción comercial del sector, en términos de ferias en las que participan, investigación de mercados o capacitación.

METODOLOGÍA



- 1. Entrevista a estudios costarricenses e investigación de escritorio sobre el ecosistema de la animación digital en Chile, como preparación para el trabajo de campo.**
- 2. Visita al mercado (mayo 2019) para la obtención de información a partir de fuentes primarias. Se realizaron entrevistas a estos perfiles:**
 - Estudios chilenos de animación digital
 - Asociación de empresas de animación (Animachi)
 - Gobierno (ProChile, promoción de exportaciones)
 - Academia (U. Mayor; Duoc U. Católica)
 - Entidades de promoción de negocios en animación (Chilemonos)
 - Profesionales y referentes del sector
- 3. Desarrollo de hallazgos y consultas oficiales al Ministerio de Cultura de Chile e Instituto Nacional de Estadísticas de Chile para la calibración de datos.**
- 4. Seguimiento de la Oficina de Promoción Comercial de PROCOMER en Chile a próximos pasos de trabajo con este ecosistema.**

CONTENIDO



CAPÍTULO 1

Perfil de la animación digital en Chile

CAPÍTULO 2

Experiencias del sector en coproducción de animación digital

CAPÍTULO 3

Fuentes de financiamiento disponibles en Chile para este sector

CAPÍTULO 4

Necesidades potenciales en servicios de animación

CAPÍTULO 5

Próximos pasos para la coproducción entre Costa Rica y Chile

Particularidades del ecosistema de animación digital chileno

- La animación chilena ha tenido un **proceso de desarrollo** particular, marcado por distintas etapas de su historia, desde un período de letargo durante la época de la dictadura (1970-1990) hasta el surgimiento de los primeros estudios de animación, orientados tanto a publicidad como al desarrollo de algunas producciones audiovisuales, orientadas inicialmente al cine (2000-2007), que sentaron las bases para el desarrollo de la industria audiovisual actual.
- Con el surgimiento de nuevas tecnologías, la disponibilidad de financiamiento público y la oferta de formación en animación por parte de la academia se impulsa, alrededor de 2012 en adelante, una **etapa de desarrollo y consolidación de estudios de animación chilenos**, con un particular interés por generar contenido y desarrollos de propiedad intelectual, que empiezan por ser adquiridos y a popularizarse a través de plataformas regionales de distribución masiva.
- En 2016, la producción chilena “Historia de un oso” gana el **Oscar a Mejor Cortometraje Animado** y otros 50 premios internacionales, lo cual atrajo la atención de compradores extranjeros y pone a Chile en el radar como una industria más madura y con un **potencial creativo** de interés.
- En la actualidad, esta industria **vive una de sus etapas más dinámicas** al alcanzar un positivo nivel de internacionalización, experiencias de coproducción con otros países y captación de fondos públicos, así como también una mayor oferta académica y generación de recurso humano.
- No obstante, es aún una **industria joven**, que acelera hacia la cima de su curva de desarrollo con resultados muy positivos.

Principales hallazgos:



- Entre las características del ecosistema chileno de la animación digital, se resalta:
 - **Amplio papel del Estado en la financiación del sector:** los fondos públicos concursables, ampliamente disponibles, son la principal fuente de financiamiento productivo. Esto ha constituido un motor para el desarrollo del sector, pero ha provocado una sensible dependencia a estos recursos.
 - **Apertura y facilitación para la coproducción audiovisual:** Chile posee 6 acuerdos de coproducción vigentes y 3 en actual trámite legislativo, mientras que explora acuerdos con otros 2 países. En sus inicios, el sector audiovisual comprendió que su mercado local resultaba pequeño, lo cual les impulsó a alcanzar más pantallas. Esto sentó las bases para una política pública y cultura de asociatividad con otros mercados, dinámica que posteriormente desbordó hacia la animación digital.
 - **Poca experiencia en atracción de inversión privada:** la disponibilidad de recursos públicos e instrumentos para la coproducción internacional, han fomentado un sector con relativa poca experiencia en la captación de inversión privada, aunque algunos estudios han generado avances en ello.
 - **Sector experimental y adaptativo:** un mayor oxígeno productivo, gracias a la constancia de estos recursos concursables, ha permitido a los estudios generar producciones reconocidas por un corte más disruptivo y experimental, aspecto resaltado por distribuidores internacionales.
 - **Vinculación internacional es principalmente regional:** las coproducciones de animación digital chilenas están ampliamente integradas a mercados locales de América del Sur. Hacia el norte del continente, existen algunos proyectos con Canadá principalmente.

Principales hallazgos:



- Entre las características del ecosistema chileno de la animación digital, se resalta:
 - **Recurso humano versátil y generalista:** dado que la oferta académica en animación digital inició después de 2008, una parte del sector tiene otras bases de formación, especialmente diseño gráfico. Esto ha promovido un recurso humano generalista, que no necesariamente se especializa en ciertas técnicas. Actualmente 7 universidades ofrecen formación en animación digital.
 - **Recurso humano especializado tiende a desarrollarse como freelancer:** incremento acelerado de freelancers, orientados a vender servicios de animación al exterior, o incluidos en proyectos locales según demanda.
 - **Cercanía del sector privado y academia:** algunos estudios de animación están ubicados en la academia, ya que esta les brinda el espacio físico y servicios de manera que pueda producir allí, y a su vez incorporar estudiantes avanzados a proyectos en desarrollo. Por ejemplo, Carburadores y Pájaro están en la U. Mayor; mientras que Marmota en U. Santo Tomás.

Aporte económico del sector

- Chile no posee actualmente una cuenta satélite de cultura o una estimación oficial sobre la producción económica de este sector, no obstante es posible construir a partir de diversas fuentes una **aproximación** sobre la participación de la animación digital dentro de la economía creativa, la cual sí está cuantificada.
- En este sentido, se determinó que la **economía creativa-cultural genera el 2,2% del PIB nacional**, cerca de \$5.170 millones de USD, que lo posiciona como el **5° sector de importancia** para la economía. De manera más específica, cuando se desagrega la categoría que incluye, entre otras actividades, a los **servicios de animación**, se determinó que el valor agregado generado para el PIB chileno por parte de este sector se estima en **\$75 millones de USD**.

Principales hallazgos:



Demandantes de la animación digital en Chile

- Los servicios de animación se destinan a dos tipos de necesidades:
 - **Industria publicitaria:** en servicios de animación para consumo final en verticales de comercio retail, alimentario, agencias publicitarias, finanzas, seguros, telecomunicaciones, turismo, gobierno, minería e ingeniería, entre otros.
 - **Consumo de contenidos multiplataforma:** demanda de contenido animado, principalmente de corte infantil, para distribución en diferentes plataformas, principalmente televisión (aire o digital), cine, streaming, educación y academia.
- Similar al mercado de C.R., los servicios de animación son principalmente consumidos por la **industria publicitaria local**. El **comercio retail, alimentario y finanzas** destacan entre las verticales que más generan demanda publicitaria.
- La **televisión abierta chilena**, que puede estar involucrados en los proyectos, consume contenido. Hay **9 canales nacionales**, así como más de **70 otros** de cobertura regional o comunitaria. La mitad de ellos transmite **contenido infantil** y replica su señal por internet. El **streaming**, mediante **plataformas extranjeras**, es uno de los principales focos de atención del sector, no solo por un atractivo financiero, sino especialmente por la **exposición** y networking que genera al estudio. La **industria fílmica** demanda esencialmente **efectos especiales** y servicios animados de post producción.

Oferta de servicios del sector

- Los estudios muestran una cartera amplia de servicios, que pueden agruparse las siguientes categorías:
 - **Desarrollo de guiones:** servicios de pre producción conceptual, escritura y diseño creativo.

Principales hallazgos:



- **Propiedad intelectual:** contenido animado en formatos de series, cortometrajes o similares, con implementación de servicios de arte conceptual, caracterización de personajes y dirección de arte, entre otros.
 - **Servicios de producción:** para desarrollos de publicidad o propiedad intelectual, en servicios de:
 - Animación 2D y 3D
 - Motion graphics
 - Stop motion
 - Efectos visuales (VFX)
 - Captura de movimiento
 - Animación web
 - Corrección de color
 - Data graphics
 - Ilustración
 - **Marketing, web y publicitario:** no son los servicios más ofertados, pero algunas empresas, principalmente las de corte publicitario, brindan asesoría en estrategias de marketing, actividades de BTL/ATL, diseño web y redes sociales.
- Los estudios muestran una cartera de servicios similar a la ofertada por el ecosistema **costarricense de animación**. Las **técnicas empleadas** son habitualmente transversales a la mayoría de trabajos que realizan, sin importar la vertical o sector que atiendan, pero algunas sí son más particulares, como el **stop motion**.
- El sector tiende a ser mayormente **generalista**, donde la profundización en ciertos servicios se ha generado de manera **autodidacta, exploratoria y experimental**.
- No es habitual ofrecer desarrollos para la industria de **videojuegos**, aunque sí existen ciertas empresa que han producidos por su cuenta P.I en esta área.

Perfil de los estudios de animación chilenos

- Según la orientación de sus servicios, estos estudios pueden agruparse en dos tipos de perfil:
 - **Perfil publicitario:** desarrollan servicios de producción para la industria publicitaria, pero no incursionan en proyectos de propiedad intelectual. La mayoría **no participa** por fondos concursables públicos y solo algunos forman parte de Animachi. Poseen poca experiencia en coproducción. Se desarrollan en un **entorno profundamente publicitario**, por lo que su trazabilidad resulta más compleja para efectos de cuantificarlas.
 - **Perfil productor híbrido:** están fuertemente orientados hacia la **producción de propiedad intelectual propia**, mientras que desarrollan igualmente servicios publicitarios. Poseen amplia **experiencia en coproducción** con empresas chilenas e internacionales. Tienen una cultura consolidada de participación por **fondos públicos**, que constituyen su financiamiento principal para la mayoría de proyectos. Con base en entrevistas y el registro de asociados a **Animachi**, se estiman cerca de **24 empresas de este tipo**.

Cantidad de profesionales empleados por el sector

- De conformidad con el Instituto Nacional de Estadísticas de Chile, se estima que cerca de **2.163 personas** están empleadas en actividades de **producción audiovisual**.
- De este total, el 56% corresponde a hombres y 44% a mujeres, es decir, una **actividad bien balanceada** a nivel de género, lo cual no resulta lo habitual a nivel internacional para este sector.

Principales hallazgos:



Composición de los estudios de animación

- **Entre 6 y 25 colaboradores** es el rango de personas que integran a las empresas analizadas, con un tamaño ampliado cuando se consideran a los freelancers que se involucran según demanda, que en total podría involucrar a más de 80 personas a lo largo del proyecto.
- **Entre 22 y 45 años de edad** es el rango habitual entre los colaboradores del entorno, que tiende hacia la baja debido a una acelerada promoción de nuevos profesionales por parte de la academia
- **Profesiones identificadas:** animador digital; diseñador gráfico; ilustrador; productor fílmico; diseñador publicitario y director audiovisual, entre otros no tan habituales como diseñadores web; ingeniero informático; ingeniero en sonido y mercadólogo.

Composición de los estudios

- Existe una relativa homogeneidad en el software empleado por el sector chileno, donde destacan los ya esenciales para la industria, como:

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| ○ Adobe After Effects (Ae) | ○ Autodesk Mudbox |
| ○ Adobe Animate CC (An) | ○ Harmony |
| ○ Adobe Character Animator (Ch) | ○ Motionbuilder |
| ○ Autodesk Maya | ○ Unity 3D |
| ○ Autodesk Motion Builder | ○ Blender |
| ○ Autodesk 3DS Max | ○ Avid Media Composer |

Softwares más empleados por la industria global:

- | | | |
|----------------------|-------------|-------------------|
| ❖ 3ds max | ❖ Ipi SOFT | ❖ Boats animator |
| ❖ Motionbuilder | ❖ Makehuman | ❖ Dragonframe |
| ❖ Blender | ❖ Maya | ❖ Harmony |
| ❖ Clara.io | ❖ Mixamo | ❖ Storyboard pro |
| ❖ Faceshift | ❖ Poser | ❖ Animation paper |
| ❖ Houdini apprentice | ❖ Terragen | ❖ Moho |
| ❖ Iclone | ❖ Smartbody | ❖ Pencil2d |
| | | ❖ Synfig studio |

Principales hallazgos:



Principales estudios chilenos de animación

Orientación a desarrollo de contenido y coproducción:

Estudio	Orientación
Atiempo	Contenidos WEB
After Sky Studios	Animación y contenidos
Altair Films	Animación, contenidos, cómics ilustrados
Carburadores	Publicidad y contenidos
Crazy Ferret Studio	Modelado, animación 3D, VR, videojuegos
Dinogorila	Animación, edutainment, videojuegos
Estudio Pintamonos	Animación de personajes y contenidos
Fluor Films	Animación y publicidad
Gecko Animación	Servicios de animación y producción
Grafica Visión	Publicidad y animación
Krft Studio	Animación y contenidos
Lunes	Animación y contenidos

Orientación a servicios de animación, publicidad y otros audiovisuales:

Estudio	Orientación
Magic Factory	Publicidad y animación
Nitro	Publicidad y animación
Cabala	Audiovisuales y contenido
Estudio Manada	Data graphics y publicidad
Sinestesis	Animación y contenidos
Tres Tercios	Audiovisuales y animación
Tapel Papiz	Animación y contenidos
Smog	Publicidad, animación y data graphics
Despierto Films	Animación y contenidos
Chileanima	Animación y audiovisuales
Angel Anima	Animación, publicidad y contenidos
Merkén	Animación y desarrollo de contenidos

Organización e integración en el sector

- **ANIMACHI** es la Asociación Gremial de Profesionales y Productoras de Animación de Chile. Fue creada en 2010 y actualmente le integran **38 productoras y 17 profesionales**.
- Promueve la integración y coproducción en el sector, así como el acceso a recursos de financiamiento, además apoya la participación chilena en festivales locales e internacionales. Está integrado principalmente por estudios con orientación a generación de contenido.

Principales hallazgos:



- El sector se caracteriza por su cohesión, tanto a nivel privado como su interacción con el ecosistema, donde destaca la participación de entidades públicas y academia. La relativa poca cantidad de empresas y concentración en Santiago les permite estar más al tanto sobre oportunidades y retos, especialmente sobre acciones que en conjunto pueden atender
- **Eventos sectoriales de la animación digital:**
 - **Festival Chilemonos y Mercado Animación Industria (MAI):** organizado por Fundación Chilemonos, organismo sin fines de lucro que promueve el desarrollo de la animación chilena y latinoamericana. **Integra dos actividades:** i) el Festival, el cual postula y premia animaciones locales e internacionales; y ii) el MAI que consiste en ruedas de negocio entre estudios de animación, canales y distribuidores. La organización prospecta mercados latinoamericanos con el fin de incluirles así como concretar acuerdos con asociaciones de animación en estos países. El evento recibe acompañamiento de entidades de Gobierno que financian y apoyan al sector, así como también la academia.

Coproducción audiovisual internacional

- La coproducción es una **dinámica bilateral o multilateral**, normalmente formalizada mediante un acuerdo de coproducción, que permite que los proyectos sean desarrollados en conjunto por empresas de estos países.
- Las coproducciones regidas por convenios internacionales son consideradas producciones nacionales, por lo que el acceso a las **fuentes de financiamiento** son las mismas que para las producciones meramente nacionales, así como otras formas de apoyo público dirigidos al fomento de la producción, distribución y/o exhibición.
- Entre los **beneficios**, está la división de tareas prácticas y creativas en todas las etapas, así como la posibilidad de atraer recursos privados u otras formas de financiamiento. En promedio, las coproducciones facturan 2,8 veces más que las películas de nacionalidad única.

Principales hallazgos:



- **Chile posee acuerdos de coproducción con:**

- ✓ [Francia](#) (1992)
- ✓ [Argentina](#) (1994)
- ✓ [Venezuela](#) (1994)
- ✓ [Brasil](#) (1996)
- ✓ [Canadá](#) (1998)
- ✓ [Italia](#) (2013)

- Adicionalmente ha suscrito, pero aún en proceso legislativo, acuerdos con Bélgica (2017); Perú (2018) y Alemania (2018).
- Desde hace varias décadas, la industria chilena comprendió que su mercado doméstico resulta limitado y por sí solo no fomenta el desarrollo sostenido del sector. Esto propició una cultura de política pública/empresarial abierta hacia la coproducción internacional. La coproducción en animación ha estado marcada por desarrollos altamente **concentrados en la región sudamericana: Argentina, Brasil, Colombia y más recientemente Perú. Fuera de la región, Canadá se ha asociado en algunos proyectos.**
- **Costa Rica no posee actualmente un acuerdo bilateral de coproducción audiovisual con Chile**, no obstante resulta posible realizar coproducción según el fondo que se trate, así como la utilización de otros instrumentos multilaterales, como la plataforma **IBERMEDIA** o el **Acuerdo Iberoamericano de Coproducción Cinematográfica (AICOCI)**.

Coproducción audiovisual internacional

- El Gobierno chileno destina amplios recursos para el financiamiento del sector audiovisual, en cuyo seno la animación encontró desde sus inicios un pilar para su desarrollo como industria. Actualmente, los fondos públicos concursables son el sustento productivo base para una gran mayoría de empresas del gremio.

Principales hallazgos:



- Existen diversas entidades que brindan apoyo técnico o formativo, pero son tres quienes tienen un rol esencial para el financiamiento de la animación digital: la **Corporación de Fomento de la Producción (CORFO)**; el **Ministerio de Cultura** y el **Centro Nacional de Televisión (CNTV)**.

CORFO:

- Es una de las fuentes más habituales y accesibles para el sector. Es usualmente el punto de partida para la preproducción, ya que financia productos básicos para poder posteriormente captar otras fuentes.
- En la última edición, cerca de 14 proyectos de animación fueron financiados para la preproducción. CORFO trabaja mediante **cofinanciamiento**, donde el **70% del valor total del proyecto** es aportado por CORFO y el restante por cuenta del beneficiario, cuyo aporte podrá ser pecuniario, en especies o ambos, según se establezca.
- Destina recursos en **pre producción** para el desarrollo de: guion; carpeta de inversionistas con plan de negocios; presupuesto; tráiler; traducción; otros como asistencia legal o carpeta de arte. Mientras que en **post producción**, para necesidades en: pasajes; viáticos; inscripciones y screenings en eventos; elaboración de master DCP y clones; traducción y/o doblaje; diseño de material promocional, asesorías; gestión de medios; entre otros.

Ministerio de Cultura:

- Cuenta con el fondo más extenso, que puede cubrir las distintas etapas del proyecto, y contempla no solo las obras locales sino también coproducciones con empresas extranjeras. Como hito para el sector, desde hace algunos años ofrece partidas específicas para el sector de animación.

CNTV:

- Entrega actualmente el subsidio más importante a la producción televisiva chilena a través de su fondo audiovisual, el cual recién en 2019 se modificó para fortalecer las **coproducciones internacionales**, ya que ahora se permitirá la coproducción en todas las líneas concursables del fondo.

Principales hallazgos:



- En 2018 el fondo destinó cerca de **7.8 millones de USD en 8 líneas concursables**. En total 26 proyectos fueron financiados, donde 6 de ellos fueron producciones animadas. En **coproducción internacional**, se postularon proyectos asociados a **Alemania, México, Colombia, España y Argentina**.
- CNTV puede financiar la totalidad del monto solicitado, con algunas excepciones. Además, se permite al participante complementar este Fondo con recursos de otras fuentes concursables, como CORFO o el CNTV.
- **El fondo del CNTV no exige la existencia de un acuerdo oficial de coproducción entre los países, sino que se deberá firmar el formato convenio de coproducción del CNTV. El coprodutor internacional deberá aportar al menos el 30% del monto pedido al CNTV.**

Servicios potencialmente demandados por el sector

- ✓ Caracterización de personajes
- ✓ Modelado 3D
- ✓ Rotoscopia
- ✓ Rigging
- ✓ Motion Graphics
- ✓ Stop Motion
- ✓ Limpieza (Clean-Up)
- ✓ Diseño y desarrollo de arte
- ✓ Diseño de fondos
- ✓ Desarrollo musical
- ✓ Edición de sonido
- ✓ Doblaje y voces

Introducción

El mercado global de la animación digital



Industria global de la animación:

Tiene un valor de **270 mil millones** de USD (2018)

Entre 2010-2018:

El mercado creció a un promedio anual del **10% (CAGR)**

Productores clave en la industria:

- Estados Unidos
- Canadá
- Japón
- Francia
- Reino Unido
- Corea del Sur
- Alemania



Acelerado desarrollo de **países asiáticos** como proveedores de servicios y socios en coproducción, principalmente para Europa y Estados Unidos, como: **India, Filipinas, China**

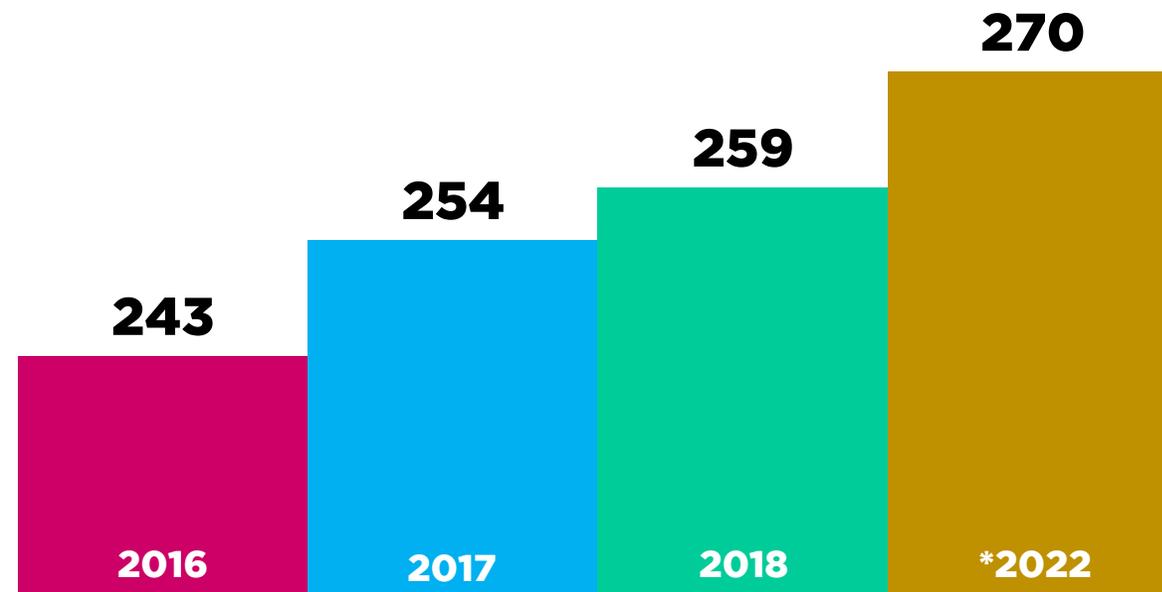
A 2022 se proyecta:

Un crecimiento del **4% (+11 mil millones de USD)**

Dinamizador de la industria:

Streaming, mercado de 3 mil millones USD y 8% crecimiento

Mercado global de la animación
(miles de millones USD)



Contexto económico:

Territorio:

756.102 km² (#39 en el mundo)

Población:

17,6 millones de personas
51,1% hombres - 48,9% mujeres

Producto Interno Bruto (2017):

\$277 mil millones USD (#42 en el mundo)

PIB per cápita (2017):

\$15.346 USD (valor de mercado)
\$24.747 USD (PPA - #61 en el mundo)

Exportación de bienes (2018):

\$75.482 millones USD (+9%)

Importación de bienes:

\$74.189 millones USD (+14%)

• Integración comercial

Chile posee 26 acuerdos comerciales con **64 mercados** que representan 4.302 millones de consumidores potenciales (86% del PIB mundial)

• Competitividad

Economía #33 (de 140) en el Índice de Competitividad Global 2018-2019 del Foro Económico Mundial. **#1 de América Latina**

• Clima de negocios

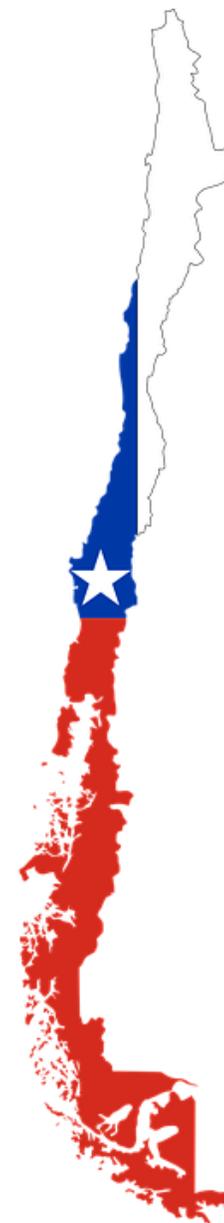
Uno de los países latinoamericanos con **mayor facilidad para hacer negocios**, posición #55 (de 190) según el Doing Business 2018 del Banco Mundial

• Conectividad

Autopistas y telecomunicaciones desarrolladas, posición #38 (de 139) en el Índice de Preparación en Redes 2016 del Banco Mundial. **#1 de América Latina**

• Comercio de servicios

Exportación de servicios por \$10.098 millones USD en 2017, un **crecimiento de +6%** con respecto al año anterior



CAPÍTULO 1.

Perfil del sector de animación digital en Chile



1920

Primera producción animada de Chile a cargo de la National Films de Santiago



1970 - 1990

Distintos ámbitos de la producción cultural chilena, incluida la animación, se ven limitados por **restricciones** e intervención de canales televisivos por parte del régimen dictatorial

Fin de los 90's

Resurgimiento técnico gracias a un mayor acceso a computadores y softwares para animación, que permiten la creación de las **primeras productoras** enfocadas en servicios para el mercado publicitario

1937 - 1941

En el marco de la visita de Walt Disney a Chile, se produce "**15.000 dibujos**", cofinanciada por la recién creada Corporación de Fomento de la Producción (CORFO)



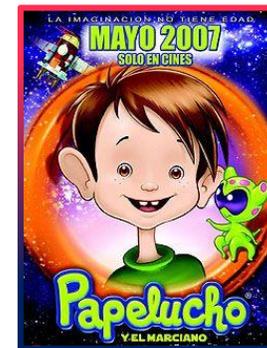
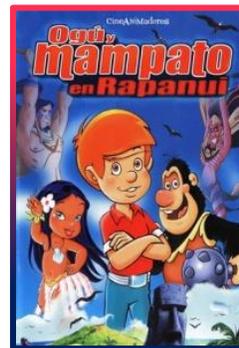
Inicios del 2000

Desarrollo de un incipiente sector productor de spots, cortometrajes y series animadas para el extranjero. La crisis asiática de la época afecta al país y provoca el **cierre de empresas**, las restantes se orientan al ámbito publicitario

Desarrollo de la animación digital en Chile

2000 - 2007

En respuesta, el Gobierno impulsa el acceso a **fondos públicos** concursables que sirven como un estímulo para el sector audiovisual y se realizan producciones como “Ogú y Mampato en Rapa Nui”, “Papelucho” y “Cesante”. No obstante el cine de animación termina por estancarse (debido a un bajo consumo local), pero da paso a una etapa de desarrollos para la **televisión**, esencialmente financiadas por fondos estatales



2010



Con el surgimiento de nuevos estudios de animación, que no desatienden al sector publicitario, pero con proyectos de propiedad intelectual propios, se crea la **Asociación Chilena de Animación**

2012-2016

Consolidación de principales estudios y una colocación de **series animadas** en principales distribuidores regionales



2016

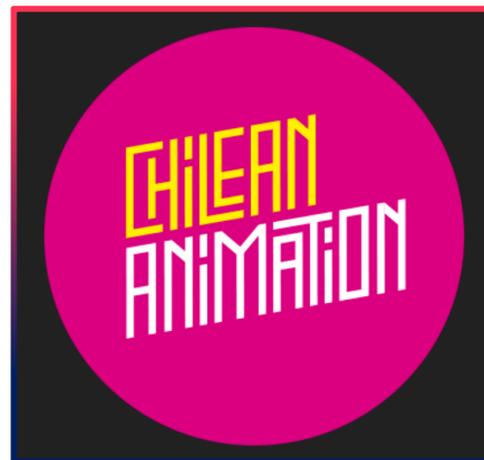
“Historia de un oso” gana el **Oscar a Mejor Cortometraje Animado** y otros 50 premios internacionales. Esto atrae la atención de distribuidores y pone en el radar a Chile como una industria más madura y con un **potencial creativo** atractivo



Actualmente...

La animación digital chilena vive quizá **una de sus etapas más dinámicas** al alcanzar un positivo nivel de **internacionalización**, experiencias de **coproducción** con otros países y captación de **fondos públicos**, así como también una mayor **oferta académica** y generación de recurso humano por parte de universidades locales.

No obstante, es aún una **industria joven**, que acelera hacia la cima de **su curva de desarrollo** con resultados muy positivos.



"¡Golpea duro, Hara!", la serie chilena inspirada en "Dragon Ball Z" que transmitirá Cartoon Network

La nueva producción animada, invita a un viaje liderado por una ruda adolescente para superar las dificultades a punta de luchas y aventuras. Conversamos con la productora del programa y con el gerente de contenidos del canal internacional, quienes contaron algunos detalles de la trama.



Grandes estudios de animación chilena presentarán sus series en importante encuentro internacional

Ocho delegaciones nacionales serán parte de Kidscreen, conocido como el mercado de contenido infantil más destacado del mundo. La idea es mostrar sus trabajos en desarrollo o en producción, a los más de 400 compradores y 900 productores ejecutivos invitados.



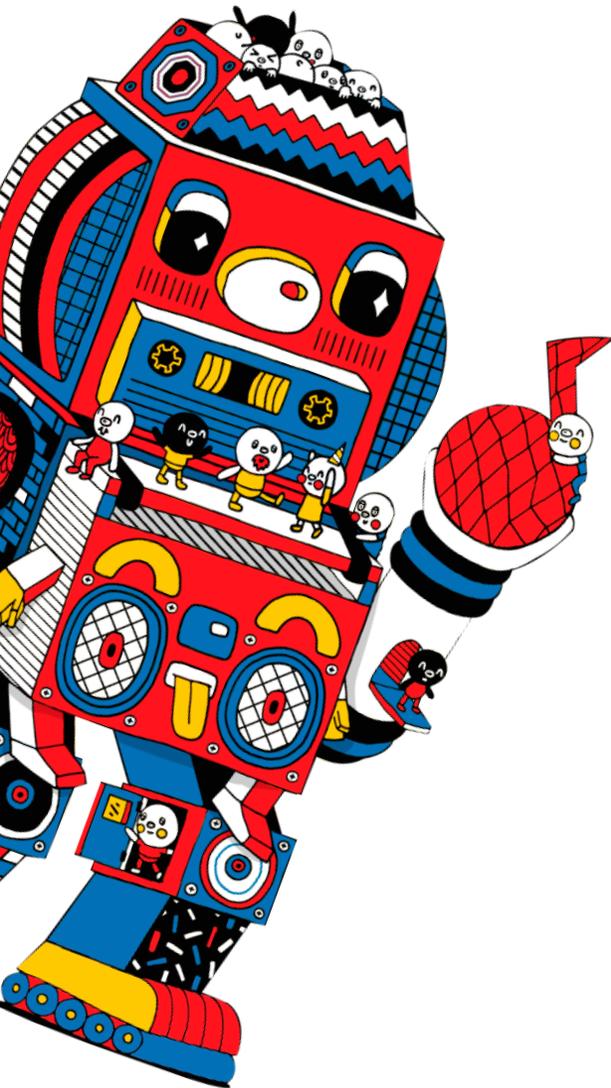
Chilean Animation busca promocionar el trabajo animado en el mundo Animadores chilenos mostraron su pega a Discovery Kids y Cartoon Network

con casi 1.000 estudiantes. Además, existen alrededor de 30 empresas de animación, donde algunas se enfocan en contenidos y otras en servicios, y aproximadamente 600 profesionales. Para nosotros como marca sectorial es importante que logremos generar mayores alianzas y apoyos para la realización de contenidos y la promoción del trabajo que realizan todos estos profesionales", comenta Escala.





1.1. Particularidades del ecosistema de animación digital chileno



i. **Amplio papel del Estado en la financiación del sector**

Los fondos públicos concursables, ampliamente disponibles, son la **principal fuente de financiamiento productivo**. Esto ha constituido un motor para el desarrollo del sector, pero ha provocado una sensible dependencia a estos recursos

ii. **Apertura y facilitación para la coproducción audiovisual**

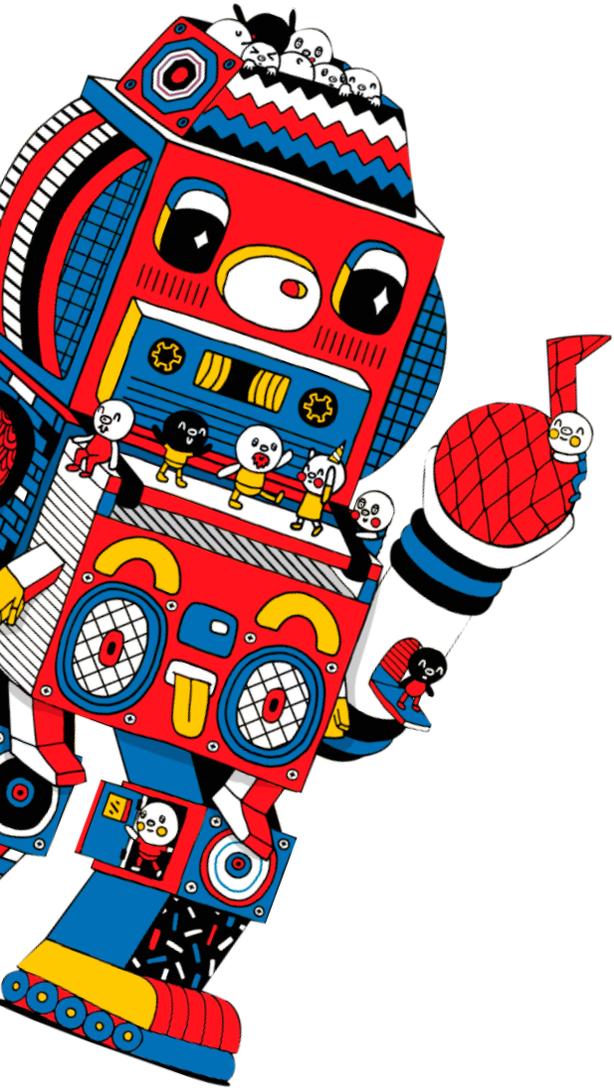
Chile posee 6 **acuerdos de coproducción** vigentes y 3 en actual trámite legislativo, mientras que explora acuerdos con otros 2 países. En sus inicios, el sector audiovisual comprendió que su **mercado local** resultaba pequeño, lo cual les impulsó a alcanzar más pantallas. Esto sentó las bases para una **política pública y cultura** de asociatividad con otros mercados, dinámica que posteriormente desbordó hacia la **animación digital**

iii. **Poca experiencia en atracción de inversión privada**

La disponibilidad de recursos públicos e instrumentos para la coproducción internacional, han fomentado un sector con relativa poca experiencia en la captación de inversión privada, aunque algunos estudios han generado **avances** en ello

iv. **Sector experimental y adaptativo**

Un mayor oxígeno productivo, gracias a la constancia de estos recursos concursables, ha permitido a los estudios generar producciones reconocidas por un corte más **disruptivo y experimental**, aspecto resaltado por distribuidores internacionales



v. Vinculación internacional es principalmente regional

Las coproducciones de animación digital chilenas están ampliamente integradas a mercados locales de **América del Sur**. Hacia el norte del continente, existen algunos proyectos con Canadá principalmente.

vi. Recurso humano versátil y generalista

Dado que la oferta académica en animación digital inició después de 2008, una parte del sector tiene otras bases de formación, especialmente **diseño gráfico**. Esto ha promovido un recurso humano generalista, que no necesariamente se especializa en ciertas técnicas. Actualmente **7 universidades** ofrecen formación en animación digital.

vii. Recurso humano especializado tiende a desarrollarse como *freelancer*

Incremento acelerado de *freelancers*, orientados a vender **servicios** de animación al exterior, o incluidos en proyectos locales según demanda.

viii. Cercanía del sector privado y academia

Algunos estudios de animación están **ubicados** en la academia, ya que esta les brinda el espacio físico y servicios de manera que pueda producir allí, y a su vez **incorporar** estudiantes avanzados a proyectos en desarrollo. Por ejemplo, Carburadores y Pájaro están en la U. Mayor; mientras que Marmota en U. Santo Tomás.



1.2. Participación del sector en la economía chilena

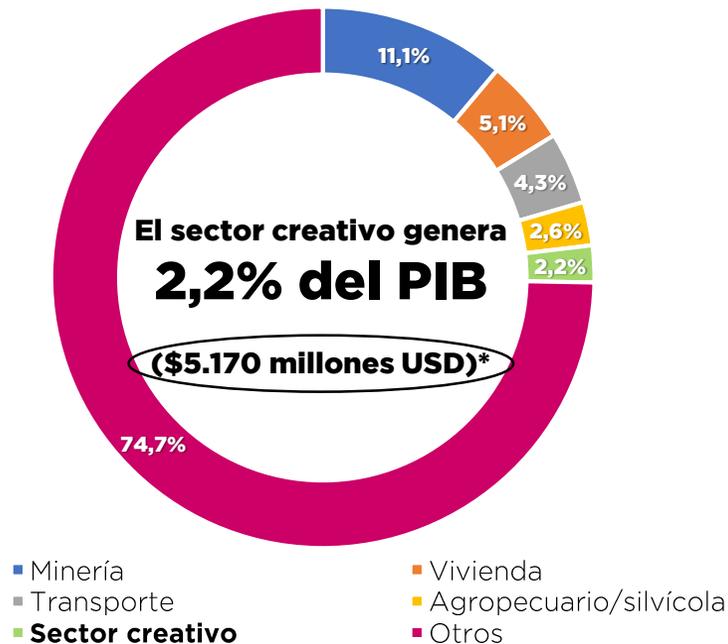
Chile no posee actualmente una cuenta satélite de cultura o una estimación oficial sobre la producción económica de este sector, no obstante es posible construir a partir de diversas fuentes una aproximación sobre la participación de la animación digital dentro de la economía creativa, la cual sí está cuantificada.

¿Cuál es el aporte del sector a la economía?

(1) Cuantificación del aporte económico de la industria creativa cultural en Chile:

A partir de datos del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA): "Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile" (2017)

Composición del PIB según sector:
(2014)



(2) Segmentación de la categoría de la industria creativa que comprende las actividades de animación digital:

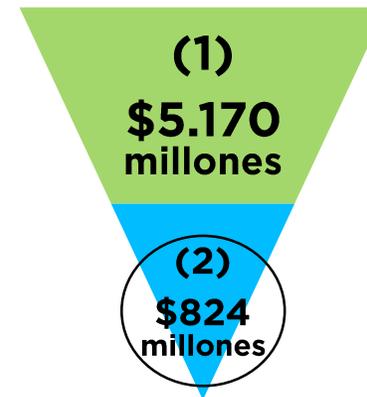
A partir de datos del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA): "Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile" (2017)

El **Banco Central** de Chile define 111 actividades económicas en su nomenclatura **CAE (Códigos de Actividad Económica)**. Cada uno está asociado a más de un código **CIU (Rev. 3.1)**. Para este análisis se seleccionó al **CAE 110**, que incluye, entre otros, al **CIU 9211**, el cual representa las actividades del sector de **animación digital**. Según ello, el valor agregado cultural de este CAE significa 5.170 millones USD

El CAE 110 incluye además los CIU:

9212, 9213, 9214,
9219, 9220, 9231,
9232, 9233, 9249

Consistentes en actividades
fílmicas, televisión, radio,
otros de entretenimiento,
museos y archivos



(3) Aproximación al aporte económico del sector a partir de la categoría anterior:

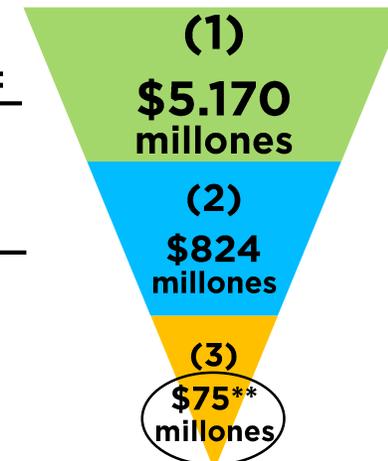
A partir de datos del Instituto Nacional de Estadísticas (INE): "Encuesta estructural de servicios anual" (2016)

El **INE** genera datos sobre la producción de **servicios**. Por ello, para poder estimar **de manera más precisa** el aporte del sector, se delimita el **Valor Agregado** generado por el **grupo CIU 59 (Rev. 4; vinculado al CIU 9211 Rev. 3.1)**, el cual **representa mejor** las actividades de animación digital.

El CIU grupo 59 está integrado por:

CIU Rev.4
5911, 5912, 5913,
5914, 5920

Producción de
películas, videos y
programas de TV,
grabación de sonido
y edición de música





1.3. Características de la oferta

¿Quién consume la animación digital chilena?

Necesidades en:

Industrias demandantes:

Publicidad

- Comercio retail
- Alimentario
- Agencias
- Banca y seguros
- Telecomunicaciones
- Turismo
- Gobierno
- Minería
- Ingeniería

Consumo de contenidos multiplataforma

- Televisión (aire o digital)
- Cine
- Streaming
- Educación y academia

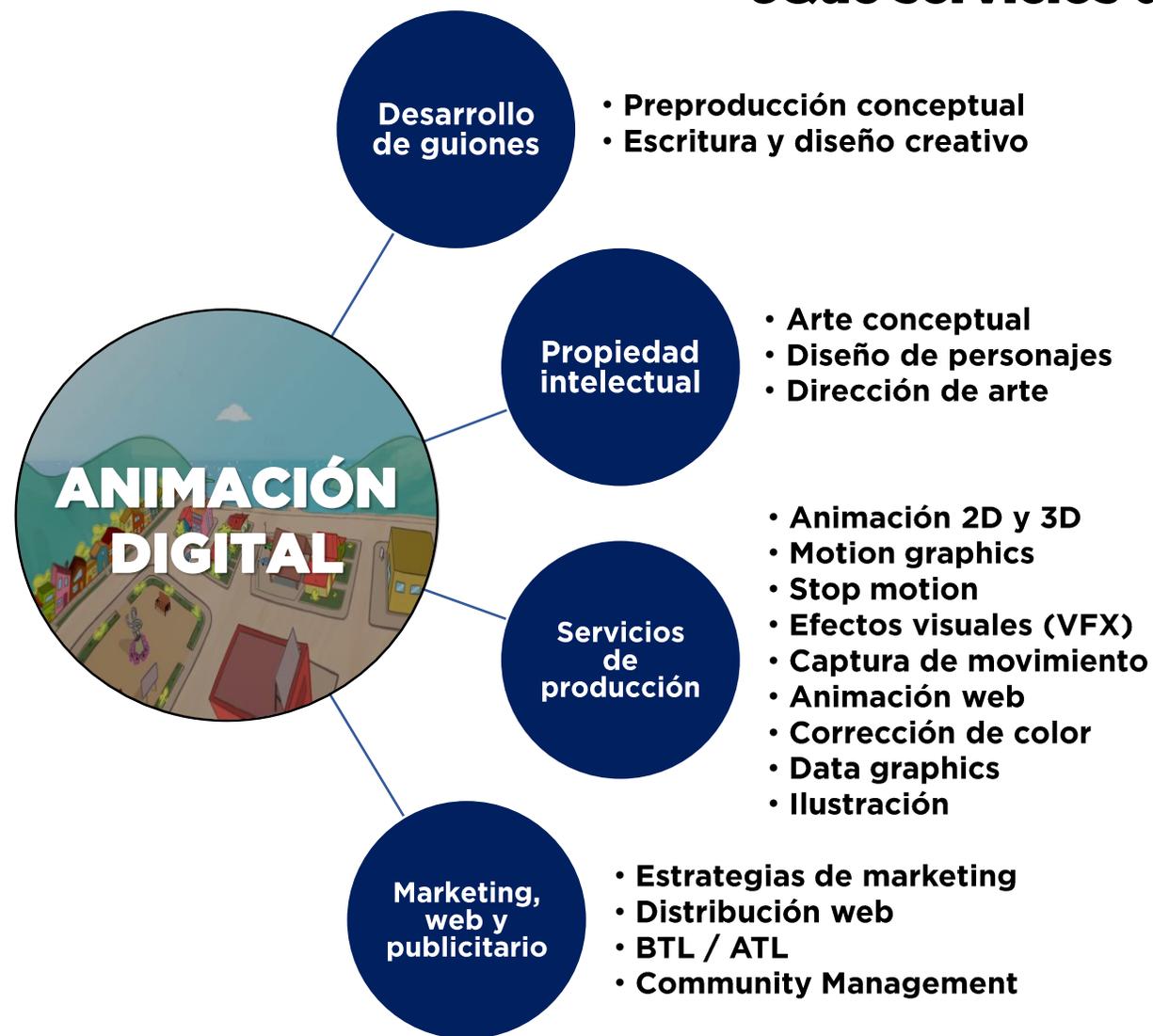
- Similar al mercado de C.R., los servicios de animación son principalmente consumidos por la **industria publicitaria local**.
- El **comercio retail, alimentario y finanzas** destacan entre las verticales que más generan demanda publicitaria.



- La **televisión abierta chilena**, que puede estar involucrados en los proyectos, consume contenido. Hay **9 canales nacionales**, así como más de **70 otros** de cobertura regional o comunitaria. La mitad de ellos transmite **contenido infantil** y replica su señal por internet.
- El **streaming**, mediante **plataformas extranjeras**, es uno de los principales focos de atención del sector, no solo por un atractivo financiero, sino especialmente por la **exposición** y networking que genera al estudio.
- La **industria filmica** demanda esencialmente **efectos especiales** y servicios animados de post producción.



¿Qué servicios desarrolla el sector?



- Los estudios muestran una cartera de servicios similar a la ofertada por el ecosistema **costarricense de animación**.
- Las **técnicas empleadas** son habitualmente transversales a la mayoría de trabajos que realizan, sin importar la vertical o sector que atiendan, pero algunas sí son más particulares, como el **stop motion**.
- El sector tiende a ser mayormente **generalista**, donde la profundización en ciertos servicios se ha generado de manera **autodidacta, exploratoria y experimental**.
- No es habitual ofrecer desarrollos para la industria de **videojuegos**, aunque sí existen ciertas empresa que han producidos por su cuenta P.I en esta área.

Según la orientación de sus servicios, estos estudios pueden agruparse en dos tipos de perfil:

1. Perfil publicitario
2. Perfil productor híbrido

¿Qué tipos de estudios existen según actividad?

PERFIL PUBLICITARIO:

- Desarrollan servicios de producción para la **industria publicitaria**, pero no incursionan en proyectos de propiedad intelectual.
- La mayoría **no participa** por fondos concursables públicos y solo algunos forman parte de Animachi.
- Poseen poca experiencia en **coproducción**.
- Se desarrollan en un entorno profundamente publicitario, por lo que su **trazabilidad** resulta más compleja para efectos de cuantificarlas.

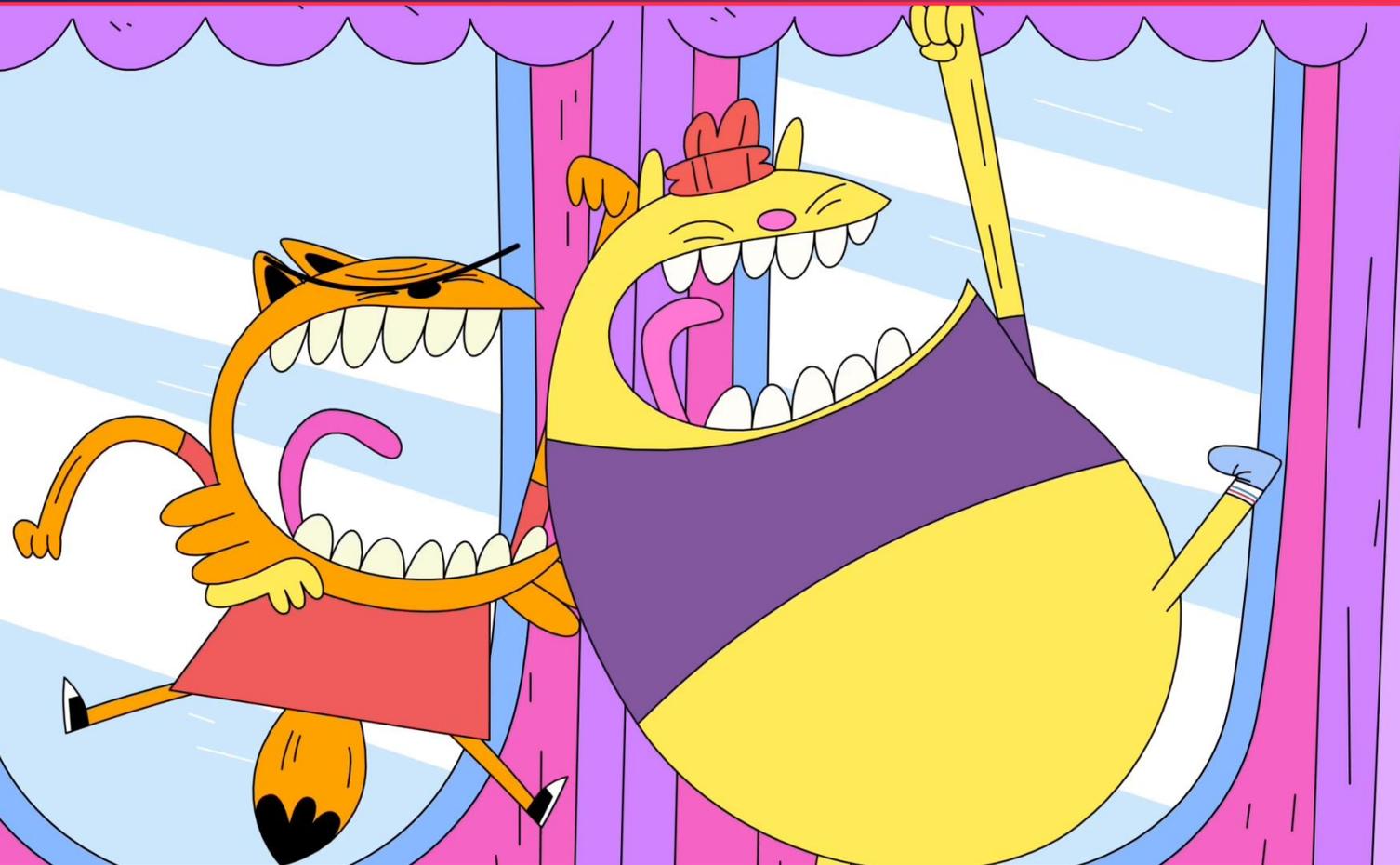


▶ [Enlace al video](#)

¿Qué tipos de estudios
existen según actividad?

PERFIL PRODUCTOR HÍBRIDO:

- Están fuertemente orientados hacia la producción de **propiedad intelectual propia**, mientras que desarrollan igualmente servicios publicitarios.
- Poseen **amplia experiencia** en coproducción con empresas chilenas e internacionales.
- Tienen una cultura consolidada de participación por fondos públicos, que constituyen su **financiamiento** principal para la mayoría de proyectos.
- Con base en entrevistas y el registro de asociados a Animachi, se estiman cerca de **24 empresas** de este tipo.



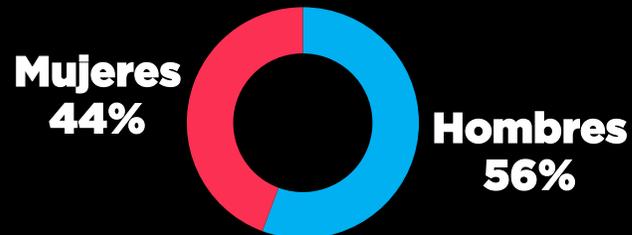
▶ [Enlace al video](#)

¿Cuántas personas participan de la animación digital?

2.163 personas están empleadas en actividades de **producción audiovisual**

Consideraciones:

- Según estima el Instituto Nacional de Estadísticas a partir del **CIU Grupo 59** (Rev. 4).
- Un porcentaje de esta cifra corresponde solo a animación.
- Representan solo **empleos directos**.
- Es posible que hayan empleos de la animación que no estén reflejados en este CIU, principalmente aquellos del perfil publicitario, por lo que se prevé que **el tamaño total del sector pueda ser mayor**.



▶ [Enlace al video](#)

¿Cuáles son los principales programas utilizados?

Existe una relativa **homogeneidad** en el software empleado por el sector chileno, donde destacan los ya **esenciales** para la industria, como:

- ✓ **Adobe After Effects (Ae)**
- ✓ **Adobe Animate CC (An)**
- ✓ **Adobe Character Animator (Ch)**
- ✓ **Harmony**
- ✓ **Autodesk Maya**
- ✓ **Autodesk Motion Builder**
- ✓ **Autodesk 3DS Max**
- ✓ **Autodesk Mudbox**
- ✓ **Motionbuilder**
- ✓ **Unity 3D**
- ✓ **Blender**
- ✓ **Avid Media Composer**



Storyboard Pro



Estos programas son congruentes con aquellos más utilizados por la industria global actualmente:

Software 3D

- ❖ 3ds max
- ❖ Motionbuilder
- ❖ Blender
- ❖ Clara.io
- ❖ Faceshift
- ❖ Houdini apprentice
- ❖ Iclone
- ❖ Ipi SOFT
- ❖ Makehuman
- ❖ Maya
- ❖ Mixamo
- ❖ Poser
- ❖ Terragen
- ❖ Smartbody
- ❖ Boats animator
- ❖ Dragonframe

Software 2D

- ❖ Harmony
- ❖ Storyboard pro
- ❖ Animation paper
- ❖ Moho
- ❖ Pencil2d
- ❖ Synfig studio



1.4. Estudios chilenos más destacados

Estudios chilenos más destacados

Orientación a desarrollo de contenido y coproducción:

Estudio	Orientación
Atiempo	Contenidos WEB
After Sky Studios	Animación y contenidos
Altair Films	Animación, contenidos, cómics ilustrados
Carburadores	Publicidad y contenidos
Crazy Ferret Studio	Modelado, animación 3D, VR, videojuegos
Dinogorila	Animación, edutainment, videojuegos
Estudio Pintamonos	Animación de personajes y contenidos
Fluor Films	Animación y publicidad
Gecko Animación	Servicios de animación y producción
Grafica Visión	Publicidad y animación
Krft Studio	Animación y contenidos
Lunes	Animación y contenidos
Marmota Studio	Especialización en contenidos WEB
Miniestudio	Animación y desarrollo de contenidos
Niño Viejo	Animación, video clips y contenidos
Osobuco	Animación y contenidos
Pájaro	Series, animación y contenidos
Punk Robot	Animación, publicidad y contenidos
Sebastian Zegers	Animación y contenidos
Spondylus	Animación, ilustración 3D, diseño de arte
Sulfurica	Animación y contenidos
Typpo	Desarrollo creativo y guiones
Wild Bunch Studio	Animación y contenidos
Wokzord	Cortometrajes, producción y desarrollo

Orientación a servicios de animación, publicidad y otros audiovisuales

Estudio	Orientación
Antídoto 56	Publicidad y animación
Estudio 5	Publicidad y animación
Draft	Publicidad y animación
Minga	Publicidad y animación
Magic Factory	Publicidad y animación
Nitro	Publicidad y animación
Cabala	Audiovisuales y contenido
Estudio Manada	Data graphics y publicidad
Sinestesis	Animación y contenidos
Tres Tercios	Audiovisuales y animación
Tapel Papiz	Animación y contenidos
Smog	Publicidad, animación y data graphics
Despierto Films	Animación y contenidos
Chileanima	Animación y audiovisuales
Angel Anima	Animación, publicidad y contenidos
Merkén	Animación y desarrollo de contenidos



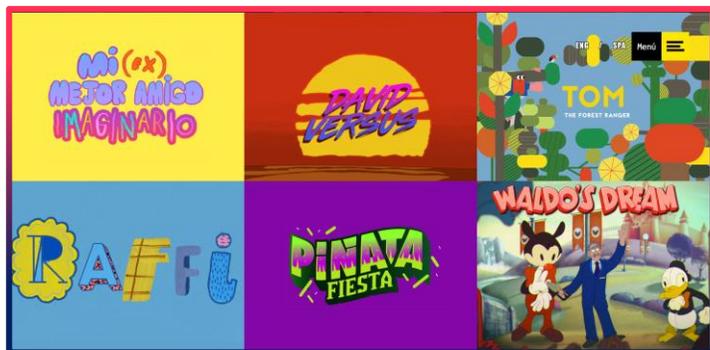
Algunos perfiles de interés: Lunes



LUNES

LUNES. Desarrolla servicios de publicidad y **contenido para cine, televisión e internet.** Ha participado en **festivales** como: Annecy, Hiroshima, Raindance, Sanfic, Chilemonos, Ottawa, La Habana, entre otros. Posee experiencia en **coproducción** regional.

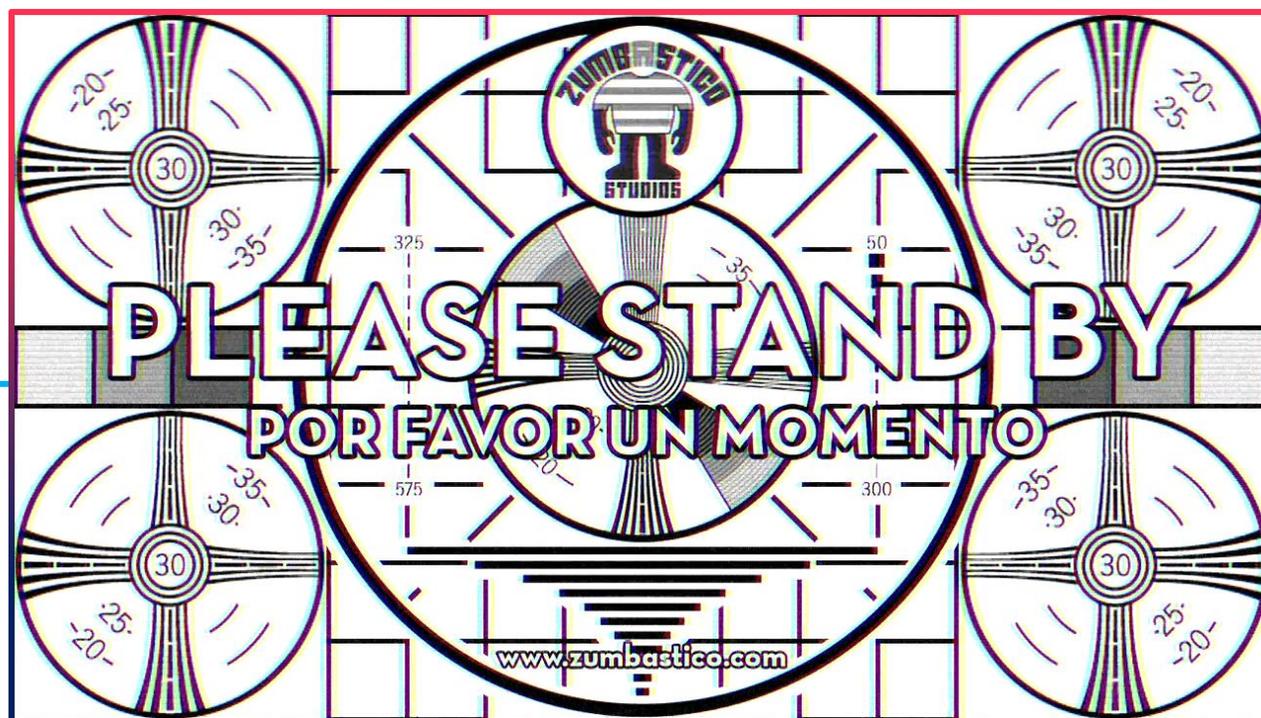
Director: José Ignacio Navarro
www.lunescinetv.com





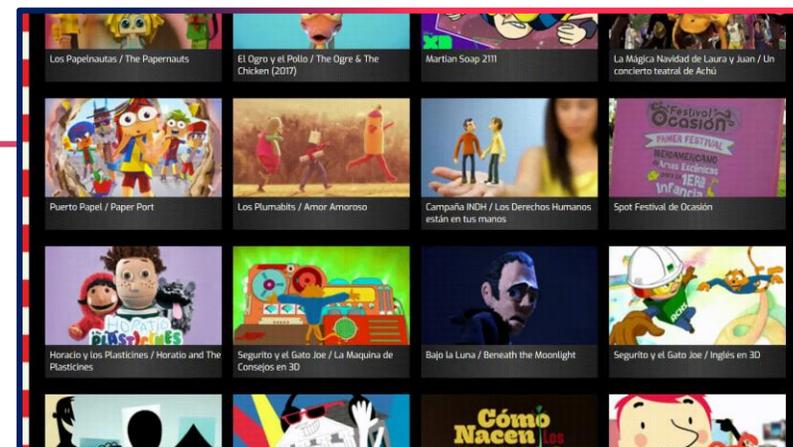
ZUMBASTICO. Desde 2002 han producido más de 200 piezas infantiles, videoclips, documentales, cortometrajes y publicidad. Su foco es la **coproducción de series infantiles** en técnicas de **animación 2D, stop motion y títeres**. Es uno de los generadores de contenido infantil **más consolidados** de Latinoamérica.
Abiertos a coproducción.

CCO & Creative Director: Alvaro Ceppi
www.zumbastico.com



▶ **Enlace al video**

Principales producciones:



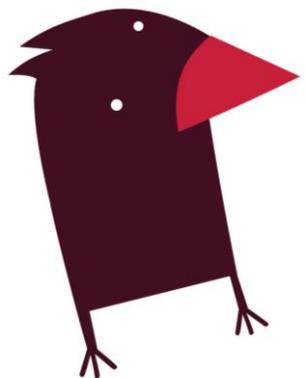
- [Puerto Papel](#)
- [Zumbástico Fantástico](#)
- [El Ogro y el Pollo](#)
- [Achú](#)
- [Horacio y los Plasticines](#)
- [¿Con qué sueñas?](#)
- [Experimento Wayápolis](#)
- [Los Plumabits](#)
- [Centenario Bellas Artes](#)
- [Algo Habrán Hecho](#)
- [Una Belleza Nueva](#)
- [Grandes Chilenos: Lautaro](#)
- [Tikitiklip Precolombino](#)
- [Puma TATT200](#)
- [Segurito y el Gato Joe](#)
- [La Colonia](#)
- [Portales](#)
- [¿Qué hace la Bolsa?](#)
- [Fábrica de Cuentos](#)

Algunos perfiles de interés: Zumbástico



- **Puerto Papel** es su producción más emblemática, ha sido transmitida en 50 países y **premiada** en festivales Prix Jeunesse Internacional, India Catalina y Chilemonos. Actualmente integra la plataforma **iQIYI**, homólogo de Netflix para **China**, que cuenta con cerca de 500 millones de usuarios cada mes.
- Todos los elementos están hechos con **papel-cartón** y desarrollada con una técnica híbrida de **stop motion** con animación incorporada, que Zumbástico denominó **paper motion**. Actualmente es distribuida para Latinoamérica por **Discovery Kids**.





Pájaro

Pájaro está instalada en la Universidad Mayor, desde donde mantiene una metodología de trabajo dinámica, promoviendo la inclusión de estudiantes en sus proyectos y apoyando en el desarrollo del sector.

Trabajo: desarrollo creativo para proyectos propios y externos; **storyboarding; dirección de arte; animación y post producción.** Su obra más reconocida es Petit, que fue una de las selecciones del Festival Annecy 2019. **Abiertos a coproducción.**

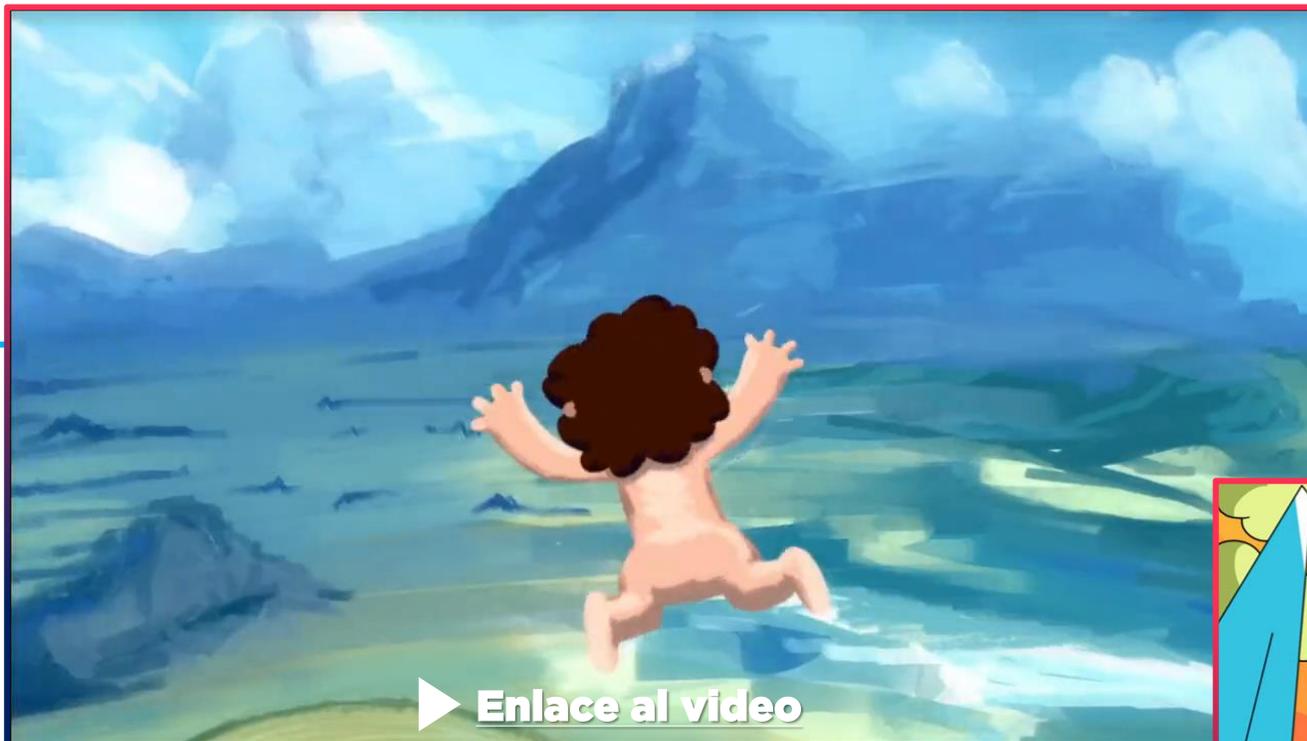
Director: Bernardita Ojeda
www.pajaro.cl



▶ **Enlace al video**



▶ **Enlace al video**



▶ [Enlace al video](#)

**NINÑO
VIEJO**

“**La Leyenda de Zeta y Ozz**”, ganadora en los Pitch de MIFA-Annecy 2015 es la primera serie producida en Chile para **Cartoon Network**.

Entre otros proyectos, el estudio está a cargo de las animaciones de la premiada serie colombiana “**Asquerosamente Rico**”

Niño Viejo. Estudio orientado al **2D** con experiencia en series, cortometrajes y videoclips, entre otros. Activo desde 2014, actualmente desarrolla contenido original así como servicios por encargo.

Director: Leonardo Beltrán

www.ninoviejo.cl



▶ [Enlace al video](#)



Antídoto 56. Es un estudio de **perfil publicitario** con más de 15 años de experiencia en desarrollo de **contenido animado y audiovisual**. Generan asesoría en desarrollo de presupuesto, diseño, producción y distribución digital **multiplataforma**. Desarrollan algunos de sus servicios mediante una **red digital de profesionales** en locución, animación, coloristas, escritores, músicos y editores, entre otros.

Director: Cristián Aracena
www.antidoto56.com



Creatividad

Desarrollo de material audiovisual interactivo, propuesta creativa de contenidos de marketing y publicidad para medios digitales.



Diseño

Elaboración de concept creativo para campañas publicitarias, marketing y contenidos audiovisuales interactivos destinados a medios digitales.



Animación

2D | 3D | HTML5
Animación vectorial, tradicional 2D, animación 3D, previsualización, animación GIF, dibujos animados.



Estrategia

Soporte y asesoría tecnológica en Video Marketing Digital. Estrategias digitales. Medición de resultados.





1.5. Organización e integración en el sector

ANIMACHI

- **ANIMACHI** es la Asociación Gremial de Profesionales y Productoras de Animación de Chile
- Fue creada en **2010**, actualmente le integran **38 productoras y 17 profesionales**
- Promueve la integración y **coproducción** en el sector, así como el acceso a recursos de financiamiento
- Además apoya la participación chilena en **festivales** locales e internacionales
- Está integrado **principalmente** por estudios con orientación a generación de contenido



CHILEAN ANIMATION:

Impulsada por ANIMACHI, es la **marca del sector** con la cual promocionan su trabajos e industria en el exterior





El sector se caracteriza por su cohesión, tanto a nivel privado como su interacción con el ecosistema, donde destaca la participación de entidades públicas y academia

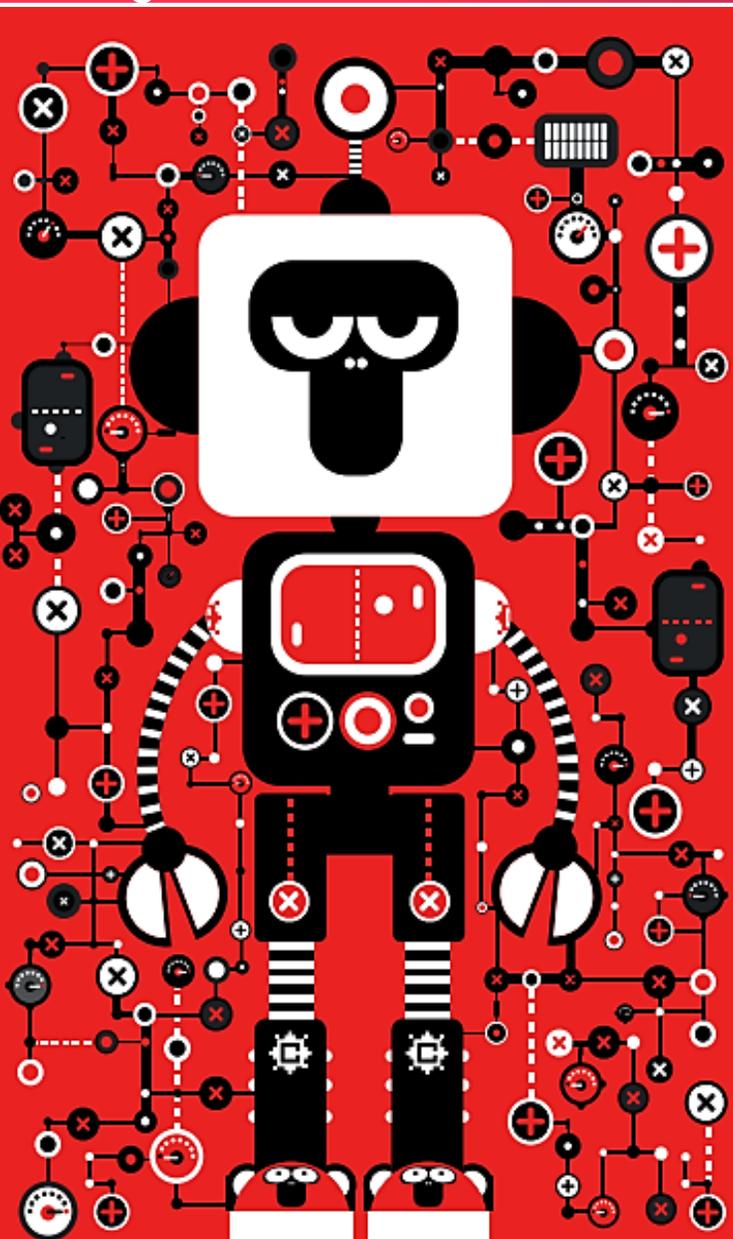
La relativa poca cantidad de empresas y concentración en Santiago les permite estar más al tanto sobre oportunidades y retos, especialmente sobre acciones que en conjunto pueden atender

Festival CHILEMONOS & Mercado Animación Industria (MAI)

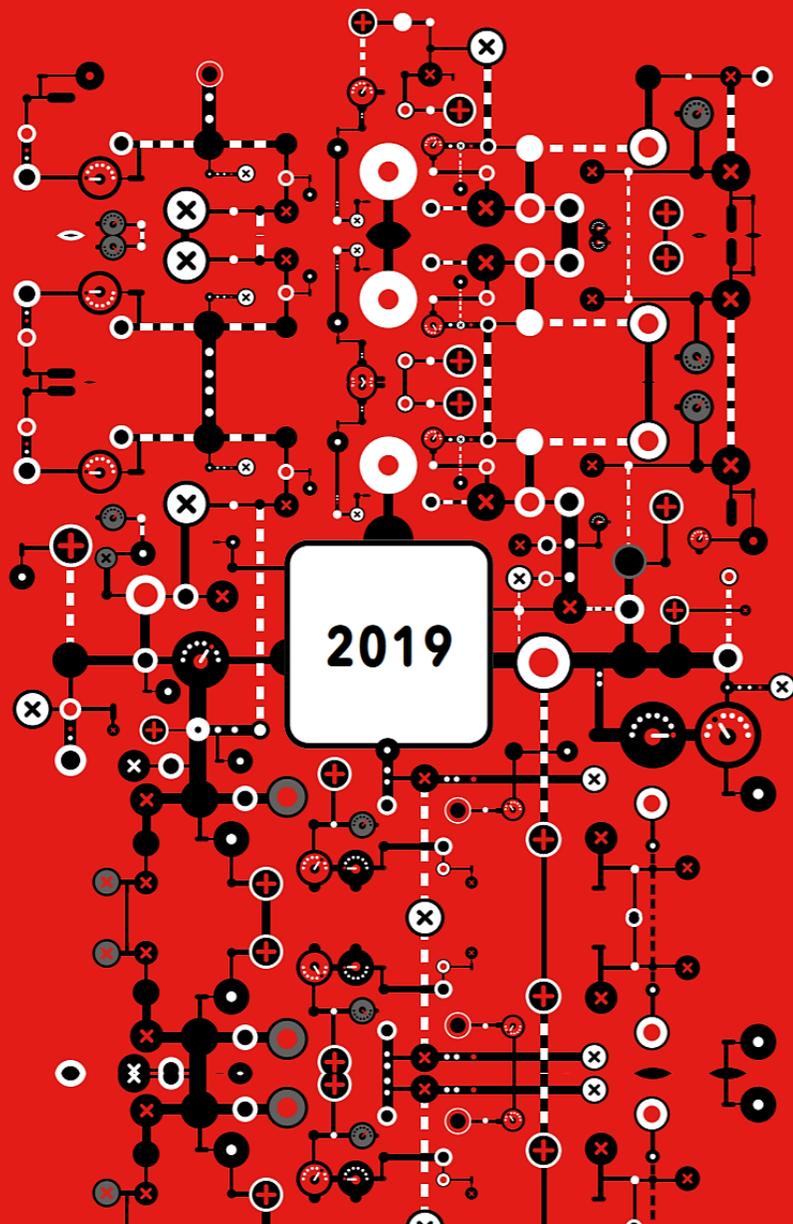
- Organizado por **Fundación Chilemonos**, organismo sin fines de lucro que promueve el desarrollo de la animación chilena y latinoamericana
- **Integra dos actividades:** i) el **Festival**, el cual postula y premia animaciones locales e internacionales; y ii) el **MAI** que consiste en ruedas de negocio entre estudios de animación, canales y distribuidores.

Edición 2019: más de 6.500 personas, 110 estudios latinoamericano y 1.050 reuniones de negocio

- La organización **prospecta mercados latinoamericanos** con el fin de incluirles así como concretar acuerdos con asociaciones de animación en estos países.
- El evento recibe acompañamiento de entidades de Gobierno que financian y apoyan al sector, así como también la academia.



Contenido EDICIÓN 2019: (del 5 al 8 de mayo)



ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
Master Class: Damian Nenow Joaquín Cociña y Cristóbal León Santiago Caicedo Paul Harrod André Catoto Juan Pablo Zaramella	Cortometrajes Latinoamericanos Cortometrajes Internacionales Cortometrajes Escuelas Internacionales Cortometrajes Escuelas Latinas Series Latinoamericanas Largometrajes Internacionales Largometrajes Latinoamericanos Premio ANIMACIÓN
Workshop Vancouver Film School Conferencia Vancouver Film School Lanzamiento - Cartoon Network: ¡Golpea Duro Hara! Mampato	MUESTRAS Estrenos & WIP's Festival de Berlín (FAB) Lo mejor del 2018 de La Cambre
Questions & Answers	MAI! Mercado 2019 Pitch - Cartoon Network Feedback

Compradores regionales participantes:



CARTOON NETWORK

Lucas Arechaga / Martín Candiz



DISCOVERY KIDS

Adriano Schmid



DISNEY CHANNEL

Agustina Dompe



GLOOB

Paula Taborda



NAT GEO KIDS

Ana María Nuñez



NETFLIX

Daniela Vieira



PAKA PAKA

Aldana Duhalde

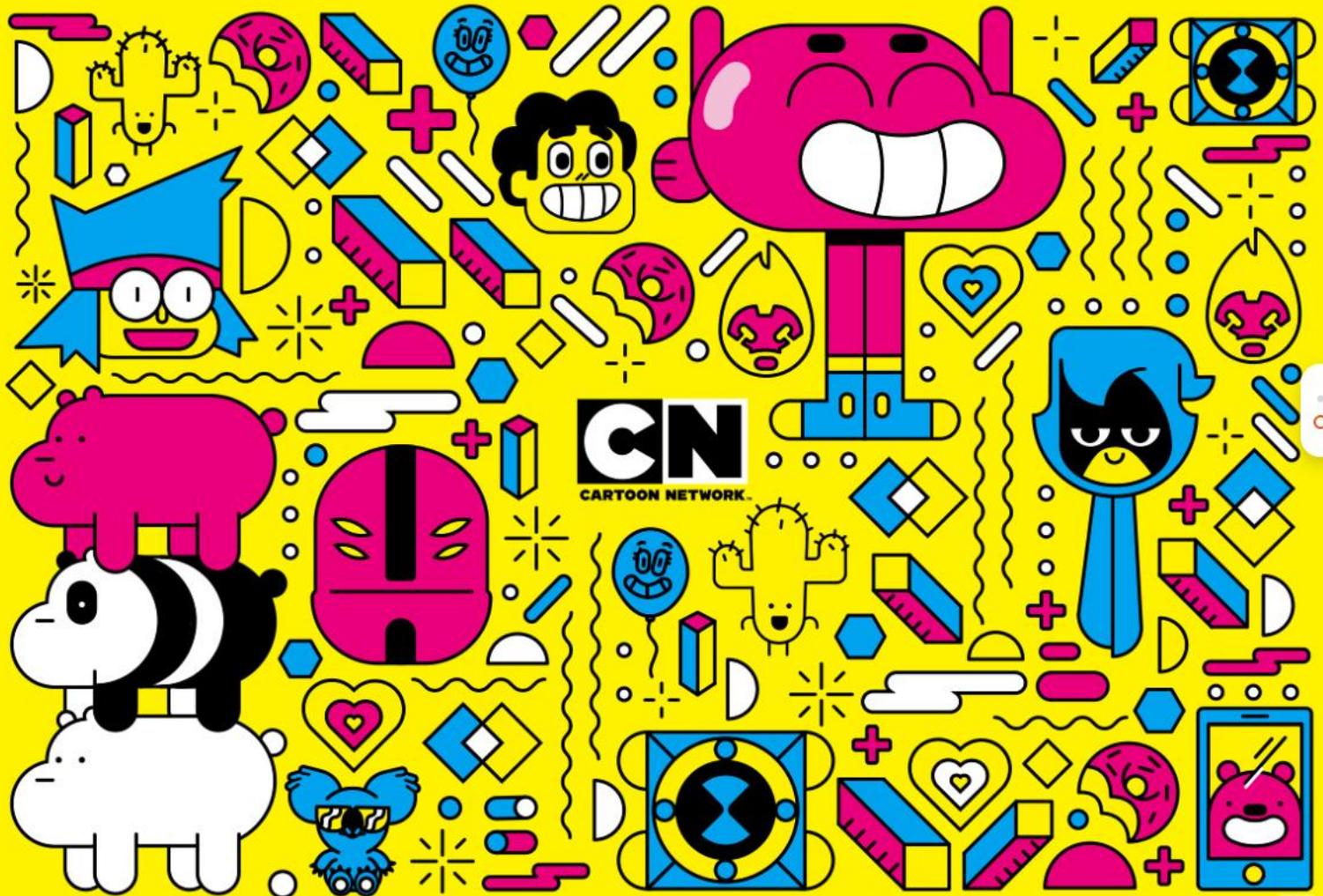
PITCH Cartoon Network

CHILEMONOS 4PITCH

En el marco del Festival, organizan un PITCH con esta plataforma con el fin de colocar producciones o bien recibir feedback para posteriores encuentros

EDICIÓN 2019:

Participaron de esta dinámica 5 estudios provenientes de El Salvador, Colombia, Perú, México y Chile

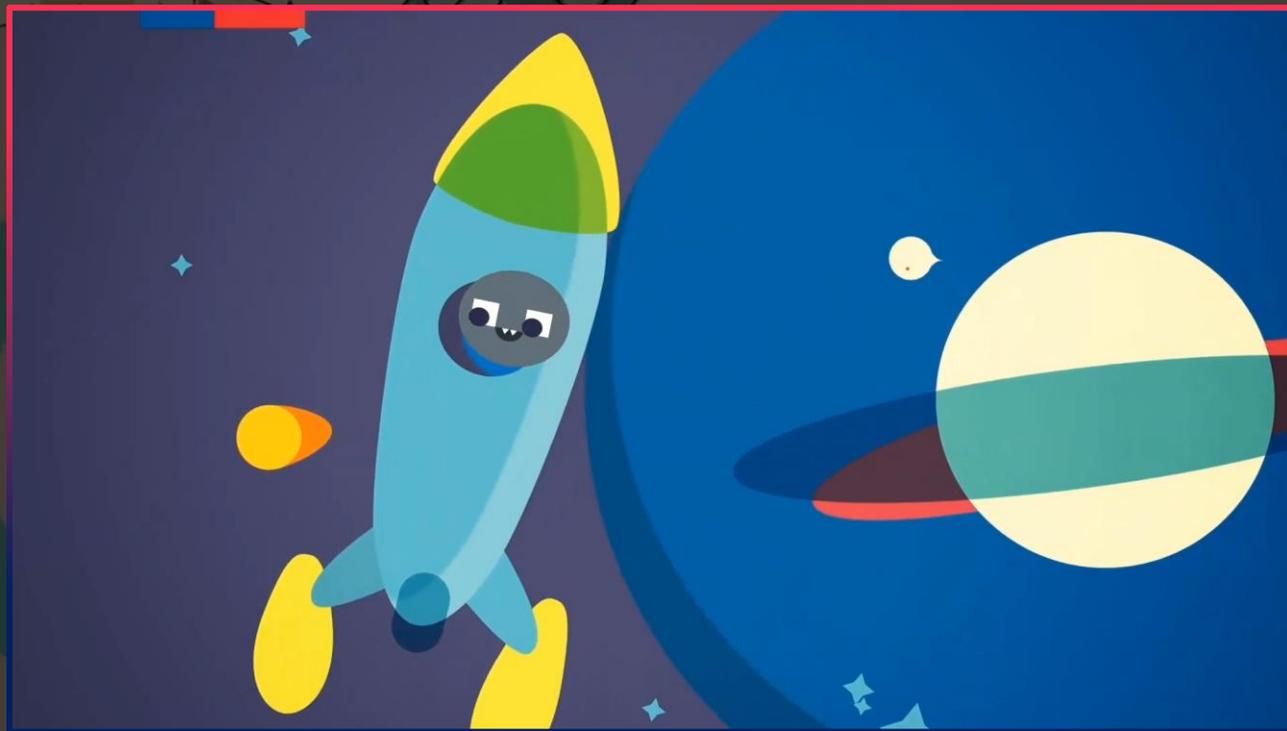
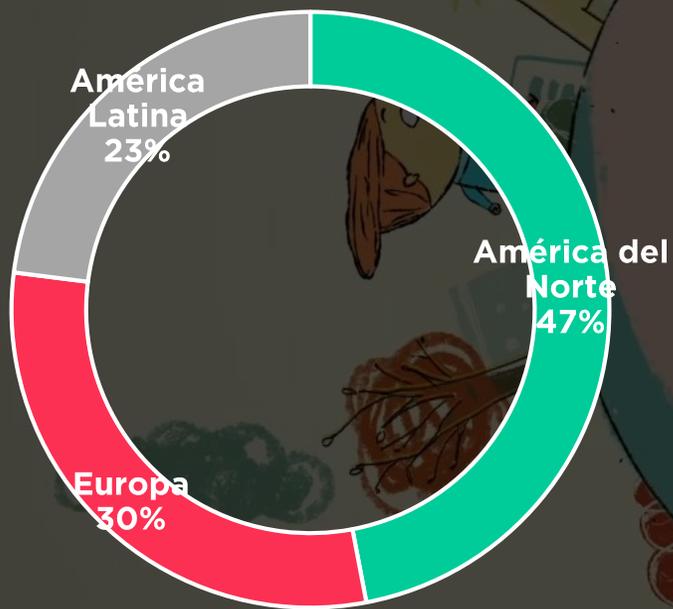




1.6. Experiencia exportadora

Exportaciones chilenas de animación digital por 2,1 millones de USD (2017)

Crecimiento de 109% con respecto al año anterior (2017-16)



CAPÍTULO 2.

Experiencias del sector en coproducción de animación digital



1) ¿Qué es una coproducción internacional?

Es una dinámica **bilateral o multilateral**, normalmente formalizada mediante un **acuerdo de coproducción**, que permite que los proyectos sean desarrollados en conjunto por empresas de estos países.

2) ¿Por qué coproducir con otro país?

Las coproducciones regidas por convenios internacionales **son consideradas producciones nacionales**, por lo que el acceso a las fuentes de financiamiento son las mismas que para las producciones meramente nacionales, así como otras formas de apoyo público dirigidos al fomento de la producción, distribución y/o exhibición.

3) ¿Cuáles son los beneficios?

División de tareas prácticas y creativas **en todas las etapas**, así como la posibilidad de atraer **recursos privados** u otras formas de financiamiento. En promedio, las coproducciones **facturan 2,8 veces más** que las películas de nacionalidad única.

Chile posee acuerdos de coproducción con:

- ✓ [Francia](#) (1992)
- ✓ [Argentina](#) (1994)
- ✓ [Venezuela](#) (1994)
- ✓ [Brasil](#) (1996)
- ✓ [Canadá](#) (1998)
- ✓ [Italia](#) (2013)

Acuerdos firmados, en trámite:

Bélgica (2017); Perú (2018); Alemania (2018)

En conversaciones con:

Croacia, México

- ✓ Desde hace varias décadas, la industria chilena comprendió que su **mercado doméstico resulta limitado** y por sí solo no fomenta el desarrollo sostenido del sector.
- ✓ Esto propició una cultura de política pública/empresarial abierta hacia la coproducción internacional, que inició delimitado al sector fílmico y que en la última década se ha consolidado como **una dinámica habitual para la animación digital chilena**.
- ✓ La coproducción chilena en animación ha estado marcada por desarrollos altamente concentrados en la **región sudamericana: Argentina, Brasil, Colombia** y más recientemente **Perú**. Fuera de la región, **Canadá** se ha asociado en algunos proyectos.

Entre el 20-30%

Del valor de las producciones audiovisuales chilenas son financiadas por socios extranjeros, que pueden basarse tanto en recursos económicos como en talento humano

Costa Rica no posee actualmente un acuerdo bilateral de coproducción audiovisual con Chile:

Implicaciones: de acuerdo con el **Ministerio de Cultura de Chile**, como parte de las consultas realizadas en esta investigación, conlleva limitaciones para que las empresas chilenas puedan coproducir con estudios costarricenses, o bien requisitos más rigurosos, según el fondo concursable que se trate



Instrumentos para la coproducción entre Costa Rica y Chile sin un acuerdo bilateral:

ACUERDO IBEROAMERICANO DE COPRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA (AICOI)

- A partir del Acuerdo Latinoamericano de Coproducción Cinematográfica, adoptado en Caracas, Venezuela, el 11 de noviembre de 1989, y su Protocolo de Enmienda, suscrito en Bogotá, Colombia, el 14 de julio de 2006)
- **Vigente desde 2016 para: Brasil, Colombia, Costa Rica, España, Nicaragua, Panamá, Paraguay y Uruguay.**

STATUS DE CHILE:

- Actualmente **aprobado** por el Congreso Nacional y a la espera de ser promulgado.
- Según respuesta oficial del Ministerio de Cultura de Chile, está **pendiente** la certificación de la recepción por parte de Secretaría Ejecutiva de la Cinematografía Iberoamericana (SECI), posteriormente pasaría a trámite oficial en Chile
- **No hay aún una fecha, pero se contempla su entrada en vigencia en el mediano plazo**

IBERMEDIA

- Programa multilateral de estímulo a la coproducción audiovisual, integrado por 21 países de la región iberoamericana
- Costa Rica es miembro desde 2007
- Más de 61 proyectos nacionales han sido beneficiados (38 en desarrollo, 19 en coproducción, 1 en distribución y 2 en formación)

A partir de 2019:

- Reserva un fondo mínimo de \$200 mil USD para la animación digital, con un aporte de \$30 mil USD máximo para cada proyecto
- Otorgará un mayor peso a la animación en las ayudas a la coproducción

Algunas experiencias chilenas en coproducción:

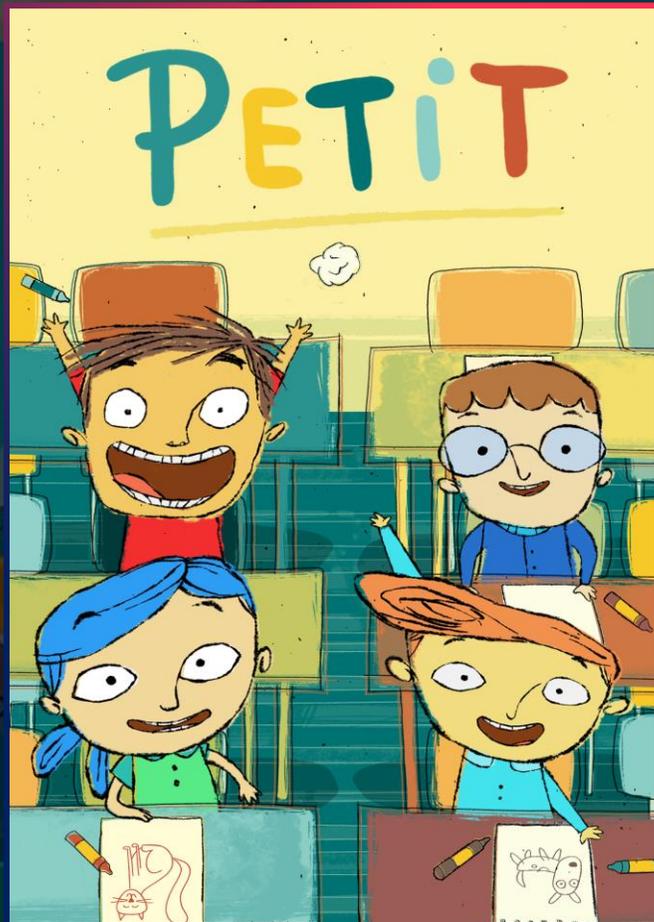


- **Estudio:** Lunes
- **Proyecto:** “Piñata Fiesta!” (serie 3D)
- **Coproducción:** productora **HYPE** (Brasil), para la primera y segunda temporada en un formato de 11 minutos para televisión

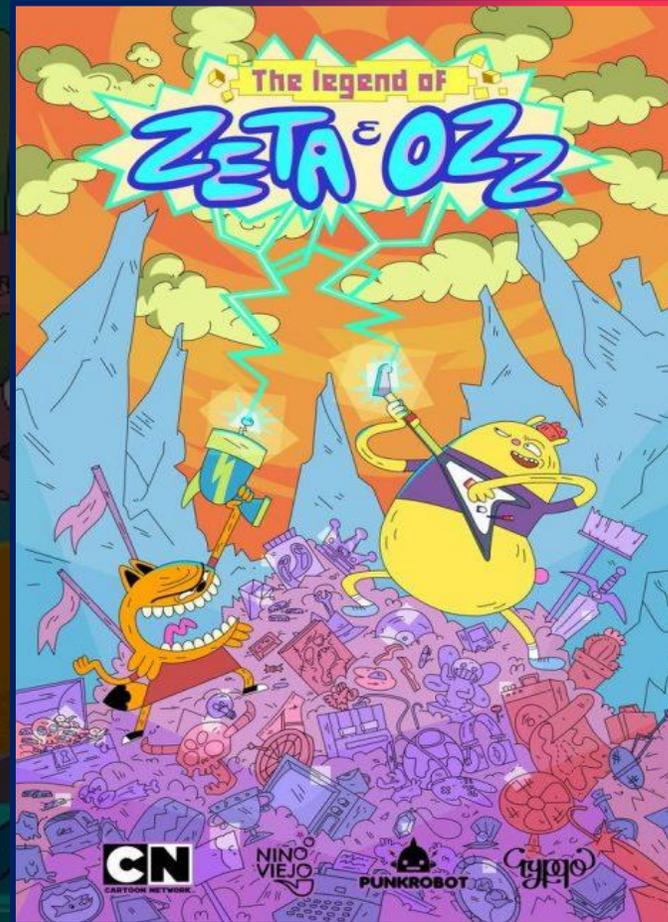


- **Estudio:** Zumbástico
- **Proyecto:** “Horacio y los Plasticines”
- **Coproducción:** Canal Pakapaka (Argentina) para los primeros 26 capítulos quién a su vez hizo la puesta al aire / **Imira Entertainment** (España), quien coprodujo otros 52 episodios

Algunas experiencias chilenas en coproducción:



- **Estudio:** Pájaro Studio
- **Proyecto:** “Petit”
- **Coproducción:** Cana Pakapaka (Argentina) y Señal Colombia (Colombia)



- **Estudio:** Punkrobot
- **Proyecto:** “La Leyenda de Zeta & Ozz”
- **Coproducción:** Niño Viejo, Typpo (Chile) / Cartoon Network (EEUU-Latinoamérica)

Algunas experiencias chilenas en coproducción:



- **Estudio:** Zumbástico
- **Proyecto:** “Puerto Papel”
- **Coproducción:** Gloop (Brasil), Señal Colombia (Colombia), TVN Pakapaka (Argentina) con Gloop (Brasil), Señal Colombia, TVN (Chile) y Pakapaka (Argentina)



- **Estudio:** Lunes
- **Proyecto:** “Rafti”
- **Coproducción:** Boutique Films (Brasil)

CAPÍTULO 3.

Fuentes y recursos de financiamiento disponibles en Chile para este sector



¿Qué entidades integran el ecosistema chileno de apoyo al sector audiovisual?



MINISTERIO DE CULTURA, ARTES Y PATRIMONIO



CORFO
Innovación, emprendedurismo y financiamiento



SERCOTEC
Apoyo a las micro y pequeñas empresas



CINEMACHILE
Agencia público privada para la promoción y difusión en el exterior



CHILEDOC
Promoción de documentales chilenos



PROCHILE
Promoción de las exportaciones



MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES



COMISIÓN FÍLMICA
Desarrollo y promoción de la industria fílmica



SHOOT IN CHILE
Asociación de oferentes de servicios de producción audiovisual

APCT
Asociación de comercio integrada por productores audiovisuales



ADOC
Asociación de productores y técnicos del ámbito fílmico documental



ASOCIACIÓN DE PRODUCTORES INDEPENDIENTES



ANIMACHI
Asociación de productores de animación digital



ASOCIACIÓN DE DIRECTORES Y GUIONISTAS DE CHILE

El Gobierno chileno destina amplios recursos para el financiamiento del sector audiovisual, en cuyo seno la animación encontró desde sus inicios un pilar para su desarrollo como industria. Actualmente, los fondos públicos concursables son el sustento productivo base para una gran mayoría de empresas del gremio.

¿Cuáles son las fuentes principales de financiamiento para las empresa de animación?

- Existen diversas entidades que brindan apoyo técnico o formativo, pero son tres quienes tienen **un rol esencial para el financiamiento de la animación digital**: la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO); el Ministerio de Cultura y el Centro Nacional de Televisión (CNTV).
- Chile tiene claramente **divididos los fondos** destinados a una **producción local** o **coproducción internacional**, con requisitos y condiciones diferenciadas. Algunos de estos términos están vinculados a **acuerdos de coproducción** bilaterales con otros países.
- **Todos** los estudios entrevistados, así como otros investigados, participan y obtienen cada año recursos de estas fuentes.

Disponibilidad de financiamiento según etapa:



esencial
COSTA
RICA

 **PROCOMER**
COSTA RICA *exporta*



3.1. Corporación de Fomento de la Producción

CORFO es una de las fuentes más habituales y accesibles para el sector. Es usualmente el punto de partida para la preproducción, ya que financia productos básicos para poder posteriormente captar otras fuentes. En la última edición, cerca de 14 proyectos de animación fueron financiados para la preproducción.



CORFO trabaja mediante **cofinanciamiento**, donde el **70%** del valor total del proyecto es aportado por CORFO y el restante por cuenta del **beneficiario**, cuyo aporte podrá ser pecuniario, en especies o ambos, según se establezca

PRE PRODUCCIÓN:

Línea de financiamiento	Alcances	Valor otorgable (pesos chilenos)	Valor USD
Concurso audiovisual, modalidad unitarios	Animación, documental, ficción y videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> Largometraje: 16 millones Videojuego: 14 millones Cortometraje: 8 millones 	<ul style="list-style-type: none"> Largometraje: \$28 971 Videojuego: \$25 350 Cortometraje: \$14 885
Concurso audiovisual, modalidad series	Series web y miniseries, de animación, ficción o documental	<ul style="list-style-type: none"> Serie: 16 millones Serie web: 6 millones 	<ul style="list-style-type: none"> Serie: \$28 971 Serie web: \$ 10 864
Concurso audiovisual, modalidad desarrollo empresarial	Desarrollo de un portafolio audiovisual en modalidad unitaria o series, en el género de animación, videojuegos, ficción o documental	Hasta 65 millones	\$117 695

En animación los recursos están destinados para:

- Guion
- Carpeta de inversionistas con plan de negocios
- Presupuesto
- Tráiler
- Traducción
- Otros como asistencia legal o carpeta de arte

POST PRODUCCIÓN:

Línea de financiamiento	Alcances	Valor otorgable (pesos chilenos)	Valor USD
Distribución: Exhibición y comercialización internacional	(1) Para empresas que hayan cerrado o avanzado acuerdos con distribuidores para exhibir o comercializar su producción en Chile o exterior	Hasta 21 millones	\$38 024
Distribución: Asistencia a eventos de mercados internacionales	(2) Participación de un circuito que incluya al menos tres eventos en mercados internacionales (festivales, similares).	<ul style="list-style-type: none"> Hasta 10 millones para una sola producción Hasta 20 millones para proyectos colectivos 	\$36 214
Concurso audiovisual: Asistencia a eventos en mercados internacionales	Participación en eventos o ferias comerciales para la exportación. Deben presentarse 3 proyectos en cualquier fase de desarrollo	15 millones	\$27 160
Concurso audiovisual: Distribución y comercialización internacional	Promueve la circulación comercial de la producción en el mercado internacional, cuando la empresa posee un agente interesado en distribuir la obra a nivel internacional	20 millones	\$36 214

Recursos están destinados para:

(1)

- Pasajes
- Viáticos
- Inscripciones y screenings en eventos

- Elaboración de master DCP y clones
- Traducción y/o doblaje
- Diseño de material promocional

- Asesorías
- Gestión de medios
- Otros

(2)

- Pasajes
- Viáticos
- Gestión de medios

- Diseño de campaña publicitaria
- Campaña en redes sociales y web
- Evento de lanzamiento o Avant Premiere,

- Encoding y/o traspasos
- Doblaje
- Otros

esencial
COSTA
RICA

 **PROCOMER**
COSTA RICA *exporta*



3.2. Ministerio de Cultura de Chile

El Ministerio de Cultura cuenta con el fondo más extenso, que puede cubrir las distintas etapas del proyecto, y contempla no solo las obras locales sino también coproducciones con empresas extranjeras. Como hito para el sector, desde hace algunos años ofrece partidas específicas para el sector de animación.



Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

Líneas de financiamiento:

Modalidad del proyecto	Valor otorgable (peso chileno)	Valor USD
Animación, cortometraje animación	\$35 millones	\$63 374
Animación, webserie de animación	\$25 millones	\$45.267
Cortometraje, ficción	\$25 millones	\$45.267
Cortometraje, documental	\$20 millones	\$36.213
Largometraje de ficción, tipo A o B	\$75-150 millones	\$271 604
Videojuego narrativo	\$25 millones	\$45.267
Otros formatos, webserie ficción y documental	\$25 millones	\$45.267
Otros formatos, interactivo o experimental	\$25 millones	\$45.267

Modalidades según duración:

- a. Cortometraje:** 1 a 30 minutos
- b. Mediometraje:** 31 a 59 minutos
- c. Largometraje:** 60 minutos o más

Coproducción internacional:

Solo se otorgan fondos para la obras con una duración mínima de 60 minutos

Condiciones para animación:

Cortometraje de animación:

Financiamiento total o parcial. Los recursos pueden ser utilizados en preproducción, producción o postproducción y se pueden solicitar para hasta 2 de las 3 etapas indicadas

Webserie de animación:

Financiamiento total o parcial. Las series tendrán que contemplar entre 6 a 12 capítulos con una duración entre 3 a 15 minutos cada uno

Entre los requisitos para postular están:

- Estrategia de producción / técnicas a emplear
- Detalle conceptual y creativo
- Presupuesto / recurso humano involucrado
- Material audiovisual de soporte
- Espacio al aire (se exige que la obra sea transmitida por un canal local)
- Carpeta de arte / Guión
- Autorización o cesión de derechos de autor
- Otros

PRE PRODUCCIÓN:

ejemplo de la estructura de costos que el estudio debe poder contemplar para concursar



Etapa de pre-producción	Inicio	Término	Duración	
	1 mar 19	1 dic 19	275 día(s)	9 mes(es)
Oficina pre-producción				
* Valor de arriendo, mantenimiento, aseo, insumos de oficina como cuentas de luz, internet, etc. durante la etapa de pre-producción				
Arriendo oficina pre-producción	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
Insumos de oficina	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
Gastos de conexión y comunicaciones	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
Total oficina pre-producción				\$ 0
Contratos equipo de trabajo pre-producción				
* Sueldos y cargas sociales del equipo de trabajo y/o personal administrativo durante la etapa de pre-producción				
Director	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0	\$ 0
Productor general	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre de la actividad/cargo	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0	\$ 0
* Para agregar un nuevo ítem: inserte una nueva fila encima de ésta. Luego copie la fila completa del ítem anterior, péguela en la nueva fila y adapte la información de cada campo según corresponda al nuevo ítem que está ingresando.				
Total contratos equipo de trabajo pre-producción				\$ 0
Gastos de operación - pre-producción				
* Compra de insumos, arriendos o contratación de servicios, incluida la asignación del responsable del proyecto en la etapa de pre-producción				
Transporte	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
Alimentación	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
* Para agregar un nuevo ítem: inserte una nueva fila encima de ésta. Luego copie la fila completa del ítem anterior, péguela en la nueva fila y adapte la información de cada campo según corresponda al nuevo ítem que está ingresando.				
Total gastos de operación - pre-producción				\$ 0
Otros pre-producción				
* Otros gastos de la etapa de pre-producción				
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0	\$ 0
* Para agregar un nuevo ítem: inserte una nueva fila encima de ésta. Luego copie la fila completa del ítem anterior, péguela en la nueva fila y adapte la información de cada campo según corresponda al nuevo ítem que está ingresando.				
Total otros pre-producción				\$ 0

PRODUCCIÓN:

ejemplo de la estructura de costos que el estudio debe poder contemplar para concursar



Etapa de producción	Inicio	Término	Duración
	1 ene 19	1 mar 19	59 día(s)
			2 mes(es)
Oficina producción			
* Valor de arriendo, mantenimiento, aseo, insumos de oficina como cuentas de luz, internet, etc. durante la etapa de producción			
Arriendo oficina	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Insumos de oficina	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Gastos de conexión y comunicaciones	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
			Total oficina producción
			\$ 0
Contratos equipo de trabajo producción			
* Sueldos y cargas sociales del equipo de trabajo y/o personal administrativo durante la etapa de producción			
Director	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0
Productor	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0
			Total contratos equipo de trabajo producción
			\$ 0
Gastos de operación producción			
* Compra de insumos, arriendos o contratación de servicios en la etapa de producción			
Alimentación	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Transportes, movilización y viajes	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Comunicación	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Arriendo de equipos	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
			Total gastos de operación producción
			\$ 0
Gastos de operación asociados a producción - Gastos contratación técnicos			
* Remuneración global de los equipos técnicos del proyecto, incluida la asignación del responsable del proyecto (en caso que el responsable sea persona natural).			
Equipo de animación	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0
Equipo técnico depto de arte	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 ¿Meses o días?	Costo líquido por mes = \$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) = \$ 0
			Total gastos de operación asociados a producción - gastos contratación técnicos
			\$ 0
Otros producción			
* Otros gastos de la etapa de producción			
Imprevistos (máx 7% del total solicitado)	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Otros	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0 (seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) = \$ 0	impuestos por unidad = \$ 0
			Total otros producción
			\$ 0

POST PRODUCCIÓN:

ejemplo de la estructura de costos que el estudio debe poder contemplar para concursar



Etapa de post-producción	Inicio	2 mar 19	Término	31 dic 19	Duración	304 día(s)	10 mes(es)
Oficina post-producción							
* Valor de arriendo, mantenimiento, aseo, insumos de oficina como cuentas de luz, internet, etc. durante la etapa de post-producción							
Arriendo oficina	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Insumos de oficina	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Gastos de conexión y comunicaciones	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Total oficina post-producción							\$ 0
Contratos equipo de trabajo post-producción							
* Sueldos y cargas sociales del equipo de trabajo y/o personal administrativo durante la etapa de post-producción							
Director	0	¿Meses o días?	Costo líquido por mes =	\$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) =	\$ 0	\$ 0
Montajista	0	¿Meses o días?	Costo líquido por mes =	\$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) =	\$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre de la actividad/cargo	0	¿Meses o días?	Costo líquido por mes =	\$ 0	carga trabajador + empleador por mes (%) =	\$ 0	\$ 0
Total contratos equipo de trabajo post-producción							\$ 0
Gastos de operación post-producción							
* Compra de insumos, arriendos o contratación de servicios en la etapa de post-producción							
Post-producción de imagen	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Post-producción de sonido	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Banda sonora musical original y/o preexistente	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Obtención de copia cero (Master)	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Descripción, lengua de señas y subtítulos descriptivos	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Total gastos de operación post-producción							\$ 0
Gastos de difusión en la etapa de post-producción							
* Gastos asociados a las actividades de difusión del proyecto en la etapa de post-producción							
Realización afiches/postales	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Desarrollo gráfica	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Desarrollo carpeta de prensa	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Realización copias en DVD	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Total gastos de difusión en la etapa de post-producción							\$ 0
Otros post-producción							
* Otros gastos de la etapa de post-producción							
Reemplace este texto por el nombre del ítem	0	(seleccione unidad de medida)	valor/unidad (sin impuestos) =	\$ 0	impuestos por unidad =	\$ 0	\$ 0
Total otros post-producción							\$ 0

Etapa de promoción y distribución	
Estreno comercial	\$ 0
Promoción y marketing	\$ 0
Copias y delivery	\$ 0
Distribución	\$ 0
Otros gastos	\$ 0

esencial
COSTA
RICA

 **PROCOMER**
COSTA RICA *exporta*



3.3. Consejo Nacional de Televisión

Desde 1993, el CNTV entrega actualmente el subsidio más importante a la producción televisiva chilena a través de su fondo audiovisual, el cual recién en 2019 se modificó para fortalecer las coproducciones internacionales, ya que ahora se permitirá la coproducción en todas las líneas concursables del fondo.

En 2018:

El fondo destinó cerca de 7.8 millones de USD en las siguientes líneas concursables:

1	Series o documentales históricos
2	Ficción
3	No ficción
4	Programas de procedencia regional
5	Programas para público infantil de 3 a 6 años
6	Programas para público infantil de 6 a 12 años
7	Nuevas temporadas de programas ya financiados por el Fondo
8	Coproducciones internacionales



CNTV puede financiar la totalidad del monto solicitado, con algunas excepciones. Además, se permite al participante complementar este Fondo con recursos de otras fuentes concursables, como CORFO o el CNTV

En total **26 proyectos** fueron financiados, donde **6 de ellos fueron producciones animadas**

En **coproducción internacional**, se postularon proyectos asociados a Alemania, México, Colombia, España y Argentina

El fondo del CNTV no exige la existencia de un acuerdo oficial de coproducción entre los países, sino que se deberá firmar el formato convenio de coproducción del CNTV



El coproductor internacional deberá aportar al menos el 30% del monto pedido al CNTV

Puede consultar los siguientes recursos:

[Bases del concurso](#)
[Convenio de coproducción internacional](#)
[Presupuesto de proyectos de animación](#)

CAPÍTULO 4.

Necesidades potenciales en servicios de animación

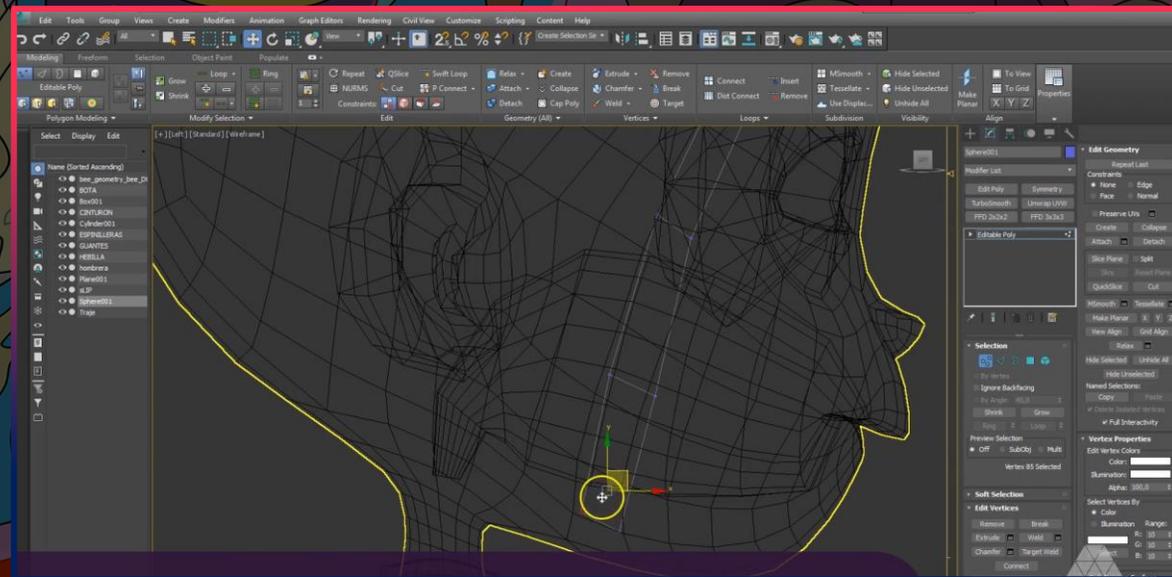


Caracterización de personajes

Diseño y caracterización de personajes, que puedan ser enlazados a nivel creativo en etapas posteriores de modelado.

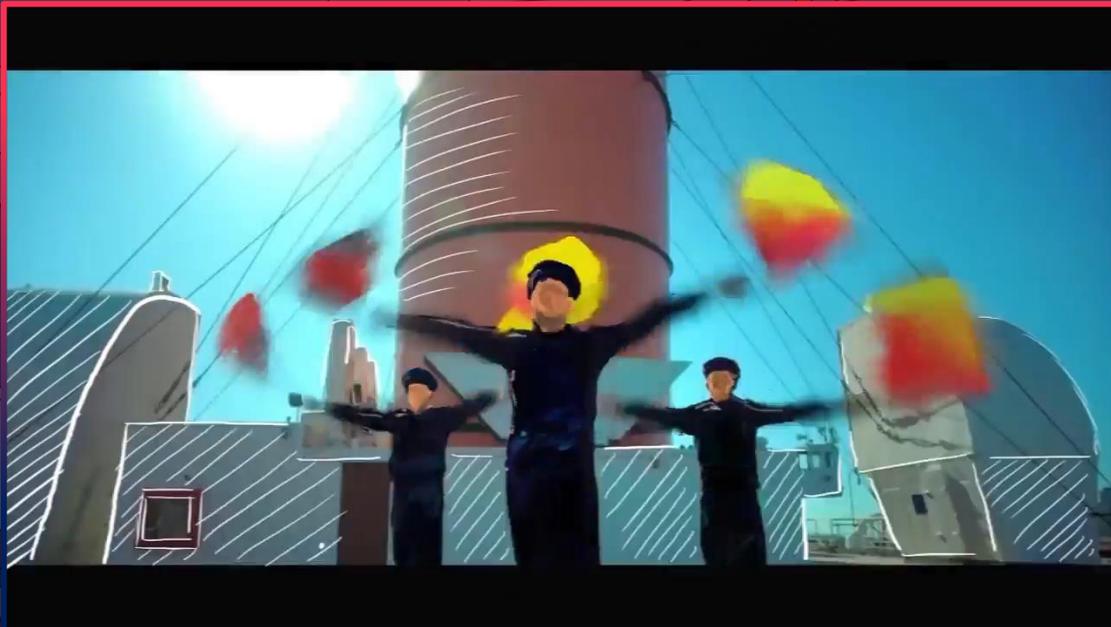
Modelado 3D

Servicios especializados en modelación 3D de personajes y elementos, con orientación tanto técnica como creativa, para generar trabajos bien ejecutados en anatomía y escultura 3D



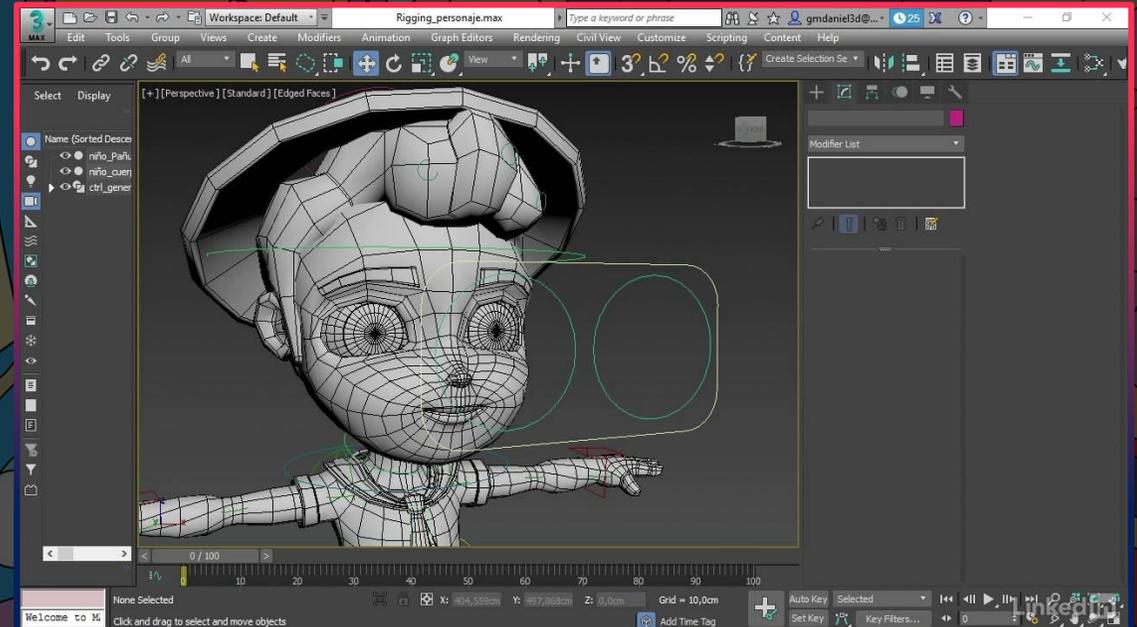
Rotoscopia

Especialmente en técnica 2D, pero también en algunas variables de 3D. No es una de las técnicas más empleadas a nivel de propiedad intelectual, pero se utiliza en sector publicitario



Rigging

Rigging facial y corporal, con una buena base de programación de scripts, en implementaciones fluidas y naturales, que sean consistentes con la caracterización del personaje



Motion Graphics

Orientado principalmente a la industria publicitaria, pero ampliamente demandada para presentaciones corporativas y educación

**OBTÉN
INFORMACIÓN
GENERAL**



Stop Motion

Vinculado Motion Graphics, desde el éxito generado por la serie "Puerto Papel", se ha popularizado en Chile el uso de esta técnica, mezclada con animación de rostros y fondos



Otros servicios:



- Limpieza (Clean-Up)
- Diseño y desarrollo de arte
- Diseño de fondos
- Desarrollo musical
- Edición de sonido
- Doblaje y voces

CAPÍTULO 5.

Próximos pasos de trabajo para la coproducción entre Costa Rica y Chile



1.

Meeting sectorial de la animación digital Costa Rica-Chile

Necesidad identificada:

Generar un espacio para la presentación de ambos sectores y un punto de partida para la colaboración y trabajo conjunto.

Próximos pasos:

- PROCOMER, mediante su Oficina de Promoción Comercial en Chile, generará un **encuentro** en este país con la participación de estudios de animación, ProChile, Animachi y academia.
- En este encuentro se presentará el trabajo, servicios y proyectos de **empresas costarricenses** de este sector.
- Se invitará a participar, de forma virtual, a estudios de animación costarricense con el fin de que **interactúen con las empresas chilenas**.

2.

Participación de estudios chilenos en el Costa Rica Services Summit

Necesidad identificada:

Dar a conocer el ecosistema costarricense de la animación digital a estudios chilenos y generar espacios para la exploración de proyectos.

Próximos pasos:

- PROCOMER, mediante su Oficina de Promoción Comercial en Chile, promoverá la **participación** de estudios chilenos al C.R. Services Summit.



C.R. Services Summit:

Evento global de servicios que congrega cerca de 100 compradores internacionales y 150 exportadores del sector servicios



Acuerdo de coproducción audiovisual entre Costa Rica y Chile

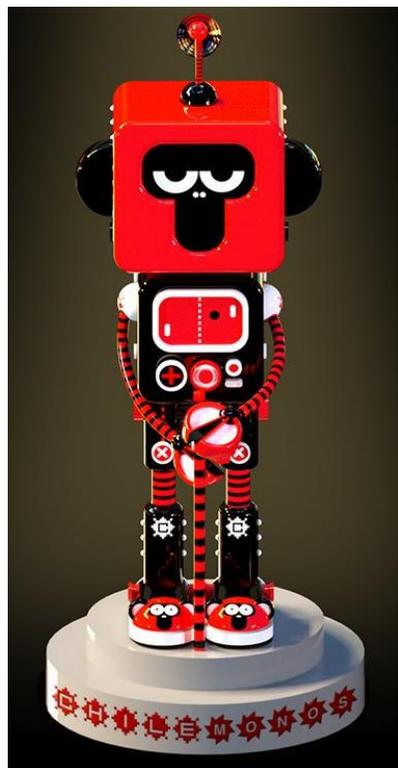
Necesidad identificada:

Costa Rica no posee un acuerdo de coproducción con Chile. Este instrumento fomentaría y facilitaría la el desarrollo de proyectos de animación digital, así como también otras producciones audiovisuales del sector fílmico, en el cual se cuenta ya con antecedentes en conjunto.

Próximos pasos:

- Apoyar al **Ministerio de Cultura de Costa Rica** en explorar, a través de las actuales mesas de trabajo sectoriales de la economía cultural, el desarrollo de un acuerdo de coproducción entre ambos países.
- A través de la Oficina de Promoción Comercial de PROCOMER en Chile, facilitar el acercamiento con el **Ministerio de Cultura de Chile**, así como el sector de animación digital, para el cumplimiento de este objetivo.

Participación de estudios costarricenses en el Festival Chilemonos



Necesidad identificada:

Profundizar en la exposición y relaciones con compradores y distribuidores regionales de la animación digital.

Próximos pasos:

- **PROCOMER** postulará a **Costa Rica** ante el Festival Chilemonos, con el objetivo de apoyar una comitiva costarricense que participe del Festival, especialmente en las ruedas de negocio que se celebran con compradores regionales como **Cartoon Network, Discovery, Netflix, Disney, Gloob, Pakapaka, entre otros.**



Marketplace digital para la economía creativa Costa Rica-Chile

Necesidad identificada:

Visibilizar las necesidades de servicios de animación digital o participación en proyectos de coproducción entre las empresas de ambos países.

Próximos pasos:

- Implementar un piloto de plataforma digital centrada en las industrias creativas de Costa Rica y Chile, que permita la interacción entre las empresas, así como la **postulación de necesidades** o proyectos abiertos a coproducción.
- Para su implementación, se cuenta con el apoyo de **ProChile**, quienes darán seguimiento local en este país, así como la Oficina de Promoción Comercial de PROCOMER en Chile.

ANEXO

Directorio: estudios chilenos de animación



- Haga click en cada estudio para ser redireccionado a su sitio web -



ALTAIR FILMS

Viña del mar

contacto@altairfilms.cl

publicidad
2D, 3D

"Altair y la luz del poder"

ANTÍDOTO 56

Santiago de Chile

contacto@antidoto56.com

publicidad
2D, 3D, VFX

"Abocar"

ATIEMPO

Santiago de Chile

info@atiempo.cl

series
2D, 3D

"Mi perro Chocolo", "Condorito"

BELIEVE

Santiago de Chile

hello@believe.tv

publicidad
2D, 3D, VFX

*Homy; "Topo Gigio",
Bilz & Pap; Transformers*

BLACK MAMBO

samuelrestucci@gmail.com

CARBURADORES

Santiago de Chile

seba@carburadores.tv

publicidad 2D, 3D

"Nahuel y el libro mágico"

CRAZY FERRET STUDIOS

Santiago de Chile

contacto@crazyferretstudios.cl

VR, videojuegos 2D, 3D

DESPIERTOC FILMS

Santiago de Chile

alvarorozas@gmail.com

cortos 2D

*"La chica del vestido rojo y
sombbrero amarillo"*

DRAFT

Santiago de Chile

contacto@draft.cl

3D, motion graphics, publicidad

DILUVIO

Santiago de Chile

cine@diluvio.cl

largos, cortos stop motion

"La casa lobo"

DINOGORILA

Santiago de Chile

contacto@dinogorila.com

series, videojuegos 2D, 3D

"Locos Lab"

ESTUDIO PINTAMONOS

hola@estudiopintamonos.cl

ESTUDIO 5

cuentas@grupo5.cl

2D, 3D, publicidad

FEELS

Santiago de Chile

mauricio@feelstv.com

publicidad
3D, stop motion, VFX

*Samsung - "The New Way
of Washing"*

FERNANDA FRICK STUDIO

Santiago de Chile

hello@ffrickstudio.com

series, cortos, publicidad 2D

"Here's the Plan", "Raise the Bar!"

FLUOR

Santiago de Chile

contacto@fluorfilms.com

publicidad 2D, 3D

"We Have Rights"

GECKO ANIMACION

Santiago de Chile

cesar@geckoanimacion.com

publicidad 2D, 3D

"Jumbo"

GIGANTE AZUL PRODUCCIONES

Series, cortos

"Halachaches"

GRÁFICA VISIÓN

Santiago de Chile

info@graficavision.cl

2D, 3D

GVG PRODUCCIONES

Santiago de Chile

productoragvg@gmail.com

series
2D

*"Los fantásticos viajes de Ruka",
"Lyn y Babas"*

KILTROPO DUO ANIMATION

info@kiltropo.com

cortos
2D

"Black Sunday"

KRFT

Santiago de Chile

dale@krft.tv

publicidad
2D, 3D

"Puerto papel"

LOICA

Santiago de Chile

steve@loica.tv

publicidad
2D, 3D

Disney XD - "Super Chico"

LUNES CINETV

contacto@lunescinetv.com

largos, series cortos
2D, 3D

*"Homeless la película",
"El sueño de Waldo"*

MAGIC FACTORY

rubenmira@gmail.com

2D, 3D

MARMOTA STUDIO

hola@marmotastudio.com

series
2D

"¡Golpea duro Hara!"

MERKÉN STUDIOS

Santiago de Chile

info@merkenstudios.com

publicidad
2D, 3D

"Radio Bla Bla"

MINI ESTUDIO

contacto@miniestudio.cl

series, cortos 2D

"The Gift"

MINGA PRODUCCIONES

contacto@mingaproducciones.com

2D, 3D, publicidad

NEO GONG

neogong.animacion@gmail.com

2D, stop motion

"El nuevo empleo de Juan Pérez"

NIEBLA PRODUCCIONES

Iquique, Santiago, Puerto Montt

info@nieblaproducciones.cl

cortos 2D, 3D

"Killer", "Hart"

NIÑO VIEJO

holaninoviejo@gmail.com

series, cortos, publicidad

2D, stop motion

"La leyenda de Zeta & Ozz",

"Cantar con sentido una biografía de Violeta Parra"

NITRO FILMS

Santiago de Chile

info@nitrofilms.tv

publicidad 2D, 3D

NUBEROJA ESTUDIO DE ANIMACIÓN

Valparaíso

series, publicidad

2D, 3D

"Cañuela y Petaca"

OSOBUCO ANIMATIONS

San Antonio

contacto@osobucoanimacion.cl

series, cortos, publicidad

2D

"Hijo de Dios", "Choripan"

PÁJARO

Santiago de Chile

pajaro@pajaro.cl

series, publicidad

2D

"Petit, la serie"

PLASTIVIDA

Santiago de Chile

contacto@plastivida.cl

series, cortos

stop motion

"Ogro y pollo"

PUNKROBOT ESTUDIO AUDIOVISUAL

Santiago de Chile

contacto@punkrobot.cl

series, publicidad

2D, 3D

"Historia de un oso"

REINA MONO ESTUDIO

Santiago de Chile

info@reinamono.com

series

2D

"Yo Pipoo"

SINESTESIA PRODUCCIONES

Santiago de Chile

contacto@sinestesia.cl

publicidad

2D

"Cantar con sentido una biografía de Violeta Parra"

SMOG

Santiago de Chile

ricardo@smog.tv

publicidad

2D, 3D

SPONDYLUS STUDIO

Santiago de Chile

wilo@spondylus.cl

publicidad

2D, 3D, stop motion

"Spot Chilemonos"

STOODIO 16

Santiago de Chile

hola@stoodio16.com

2D, stop motion

"Shy & Ketchup"

STOON

contacto@stoon.cl

cortos, publicidad

2D, 3D, stop motion

"Eso", "Bumper"

SULFURICA MOTION DESIGN

Santiago de Chile

nicole@sulfurica.tv

publicidad

2D, 3D

Virgin Mobile - "Reason"

TAPEL PAPIZ

Santiago de Chile

productoratapelpapiz@gmail.com

cortos, publicidad

stop motion

TRES TERCIOS

info@trestercios.cl

serie

2D, stop motion

"Zander, viaje al centro de la idea"

TRITOOON STUDIOS

studiosfelipevenegas.animador@gmail.com

series 2D

"Nadaserio"

TYPPO

Santiago de Chile

hello@typpo.cl

largos, series, cortos 2D, 3D

"The Legend of Zeta and Ozz"

WILD BUNCH STUDIO

Santiago de Chile

contacto@wildbunchstudio.net

publicidad

2D, 3D

"The Adventures of Papelucho", "Discovery Time"

WOKZORD

Santiago de Chile

info@wokzord.com

cortos 2D

"We Deliver Anywhere!",

"Bobberto the DragonHunter"

YESTAY

teresa@yestay.cl

largos, series, cortos

2D

"Cuenta la leyenda", "Tararea"

ZETANAUTA

contacto@zetanauta.com

publicidad

2D, 3D

ZUMBASTICO STUDIOS

Santiago de Chile

info@zumbastico.com

series, publicidad 2D, 3D, stop motion

"Puerto papel", "Los papelnautas"



“El material contenido en este documento está protegido por derechos de propiedad intelectual a título de sus respectivos autores, citados en las fuentes al pie de página para cada caso”



esencial
COSTA
RICA

PROCOMER
COSTA RICA *exporta*

Animación digital en Chile: Caracterización del sector y potencial de coproducción

Erick J. Apuy
Dirección de Inteligencia Comercial
Julio 2019

