

PERFIL SERVICIO MERCADO

Mercado Animación Digital Colombia



2021

Mercado de Animación Digital

Colombia

I. Alcance del informe

Este estudio de perfil producto mercado analiza la evolución el mercado de animación digital, comprendiendo cifras el mercado mundial, mercado latinoamericano y del mercado colombiano propiamente dicho.

II. Definiciones y Técnicas¹

La animación digital engloba todas las técnicas de animación que se realizan exclusivamente con el uso de computadores. Con la animación digital, es posible realizar animaciones 2D (bidimensionales) y 3D (tridimensionales).

A continuación, procedemos a exponer algunas de las técnicas de animación digital:

Digital Cut-out Animation

La animación digital recortada se realiza utilizando marionetas recortadas para la animación de personajes. En este tipo de animación, los personajes se crean utilizando un dibujo separado para cada parte de su cuerpo (cabeza, cuello, torso, brazos, piernas, etc.) que luego se ensamblan, a través del software de computadora, como un títere tradicional. Una vez que se crea la marioneta, se puede agregar a la escena para animarla fotograma a fotograma.

Paperless Animation

Con la animación sin papel, el animador a menudo necesitará dibujar a mano personajes, marcos, fondo y diseño directamente en la computadora usando una tableta de dibujo electrónica sensible a la presión. Esta técnica es muy similar a la animación tradicional en su proceso, la principal diferencia es que todo se realiza en la computadora.

3D Animation

La animación tridimensional requiere que, antes de animarla, se debe construir y modelar un personaje en el software de animación 3D. Luego se les coloca un esqueleto virtual. A partir de ahí, un personaje puede integrarse en una escena y animarse como un títere digital, cuadro por cuadro.

Motion Capture (Captura en Movimiento)

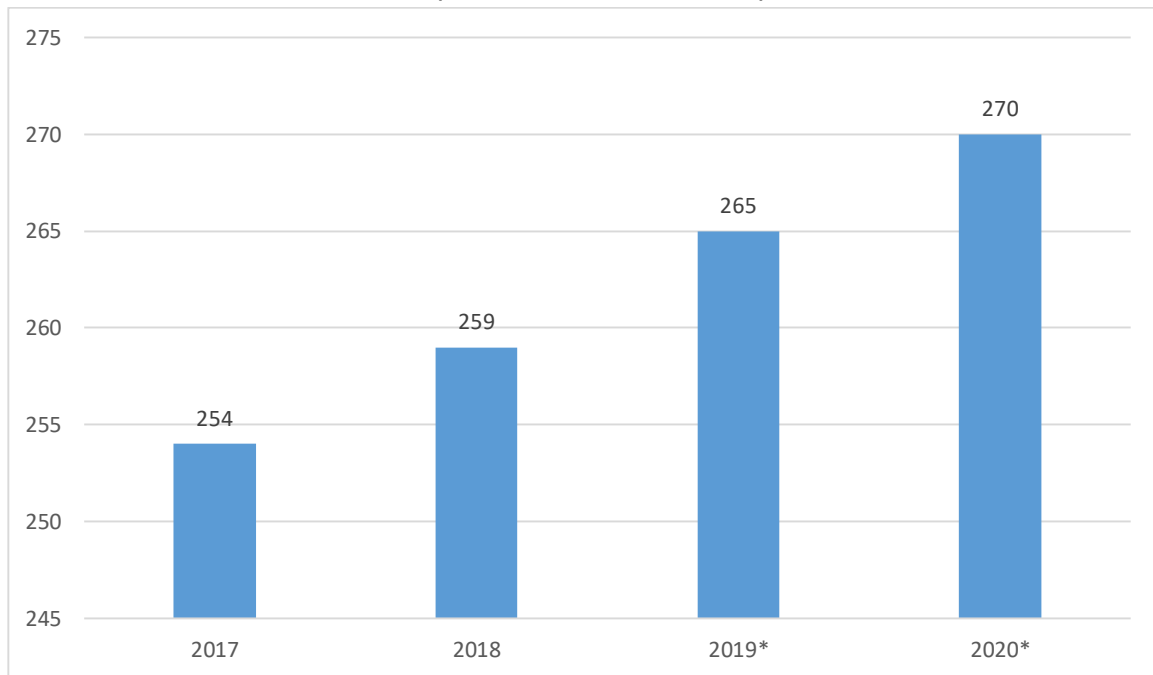
La técnica de captura de movimiento consiste en grabar el movimiento de una persona, a menudo la actuación de un actor, y utilizar la información grabada para animar un personaje digital 2D o 3D.

¹ Fuente: Toon Boom

III. Mercado Mundial²

En 2018, el mercado mundial de la animación tenía un valor de US\$ 259 mil millones y se espera que crezca a US\$ 270 mil millones en 2020. La animación es un negocio creciente, y los consumidores esperan cada vez más gráficos de mayor calidad en los juegos de video, mejores efectos visuales en las películas y un consumo más inmersivo.

Tamaño del mercado de la animación en todo el mundo de 2017 a 2020
(en miles de millones US\$)



Fuente: Research and Markets; Statista Estimates; 2019 Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

Animación en Hollywood

Los largometrajes animados suelen tener un buen rendimiento en taquilla, con películas como "Shrek", "Buscando a Nemo" y "Minions" han demostrado ser un éxito entre niños y adultos de todo el mundo. Entre 1995 y 2019, la película animada más taquillera en la taquilla de América del Norte fue "Los Increíbles 2" de Brad Bird, que ganó alrededor de US\$ 200 millones más que otros favoritos de Disney como "El Rey León" y "Frozen".

Disney tiene un profundo efecto en el mercado de las películas animadas, y este efecto es respaldado por lanzamientos como "Moana", "Wreck-It Ralph" y "Tangled". Los últimos proyectos de la compañía incluyen remakes de películas clásicas "El Rey León", "Mulan" y "Dumbo".

El impresionante CGI (Computer Generated Imagery), que crea efectos fotorrealistas, ha provocado debates sobre si las películas son de acción en vivo o animadas y ha allanado el camino para una nueva generación de cine. La animación ha recorrido un largo camino y el mercado de la animación

² Fuente: Statista

3D en los EE.UU. ha estado creciendo de manera constante desde 2014 y se pronostican nuevos aumentos para los próximos años.

Animación en Japón³

El anime japonés es probablemente, con mucho, la industria de contenido animado más antigua de toda Asia y se remonta a principios del siglo XX. La industria está compuesta en gran parte y apoyada por el sector privado, que comprende principalmente pequeñas empresas medianas, con aproximadamente 542 de los 622 estudios que residen en Tokio.

El gobierno tiene poco o ningún papel en el desarrollo del comercio en su conjunto, excepto quizás en la promoción de obras o títulos seleccionados. No se establecen ayudas financieras, políticas de gobierno o zonas económicas especiales para desarrollar aún más la industria, ya que la animación se considera un sector pequeño en comparación con otros.

Sin embargo, la animación japonesa tiene seguidores en todo el mundo y ha impulsado el turismo de anime en Japón. En general, la comunidad japonesa de contenido creativo no parece tener ninguna fórmula específica para el éxito, excepto por el hecho de que son excelentes narradores, a menudo con intrincadas historias y mensajes subyacentes, artistas e ilustradores imaginativos, así como profesionales trabajadores.

Corea del Sur

La animación surcoreana o aeni, puede no ser tan conocida como el anime de su vecino japonés. No obstante, en la década de 1990, Animation World Magazine estimó que el 30% de la producción de animación mundial se realizaba en Corea del Sur, recaudando más de USD 120 millones a mediados de la década de 1990.

Las casas de animación de Corea del Sur son la columna vertebral de muchos personajes de los 90, como los mundialmente conocidos Los Simpson, Scooby Doo, Fat Albert, así como Ren y Stimpy. Incluso antes de eso, los clásicos como Betty Boop, Krazy Kat y Felix de la década de 1970 estaban siendo renovados por compañías surcoreanas como International Art Production.

El auge de Corea del Sur en el negocio de la subcontratación de la animación comenzó en la década de 1970 cuando agencias de cadenas estadounidenses como ABC, CBS y NBC tuvieron que contratar sus programas a estudios de producción externos para satisfacer las crecientes demandas nacionales. Con el tiempo, los animadores surcoreanos se volvieron indispensables al ser técnicamente rápidos, dibujar 240 páginas para una sola escena de 20 segundos y alrededor de 7,000 dibujos por episodio de media hora. Posteriormente, la industria de la animación evolucionó para depender de una sólida industria artesanal nacional que se especializa en muchas fases diferentes de producción, con una fuerza laboral flotante de autónomos listos para asumir los proyectos disponibles. Desde entonces, Seúl ha desarrollado una fuerza laboral numerosa y capaz y un sistema viable que puede maximizarse cuando sea necesario y reducirse cuando el trabajo lento disminuye. Hoy en día, la industria de la animación de Corea del Sur es una red compleja de alrededor de 120 estudios, que crean trabajo para Fox, DreamWorks, Nickelodeon y Cartoon Network.

³ Fuente: South East Asia Animation Report / The Regional Digital Content Landscape

Datos Importantes del Mercado Mundial⁴:

- ✓ El valor total de la industria global de animación, efectos visuales y videojuegos fue de US \$ 264 mil millones en 2019
- ✓ La mayoría de los segmentos de la industria de la animación están creciendo a una tasa de 2-3% interanual.
- ✓ El costo de producción por película de animación oscila entre los 20 millones de dólares y los 300 millones de dólares.
- ✓ El gasto en efectos especiales como porcentaje del costo de producción es aproximadamente del 20% al 25%.
- ✓ El tamaño del mercado de transmisión de contenido de animación y efectos visuales fue de US \$ 3.5 mil millones en 2019 y está creciendo a una tasa anual del 8%.

IV. Tendencias de Mercado Mundial⁵

Los consumidores globales están mostrando un creciente apetito por experiencias visuales atractivas y de alta definición. Los cinéfilos exigen producciones de alta calidad con atractivos efectos visuales y animaciones realistas, y los estudios están incluyendo más tomas de animación y efectos visuales en las películas. Los consumidores consumen contenido más envolvente en todos los canales, como televisores de ultra alta definición, tabletas y teléfonos inteligentes para dispositivos montados en la cabeza.

El contenido de animación, efectos visuales y juegos se consume no solo en Netflix, Amazon, Hulu y Twitch, sino también en YouTube, Twitter y Facebook. Con la creciente penetración de Internet y el acceso a dispositivos multimedia, los clientes están dedicando más tiempo a la transmisión de contenido digital. La transmisión de video (*streaming*) es el canal de distribución de animación de más rápido crecimiento y está experimentando un crecimiento de dos dígitos y se espera que siga continuando. Este crecimiento se atribuye al crecimiento exponencial del número de espectadores de videos en línea en todo el mundo.

La demanda de animación, efectos visuales y videojuegos se ha expandido con el aumento de las horas de transmisión específicas por televisión por cable y satélite, la disponibilidad de acceso a Internet de bajo costo, la penetración de dispositivos móviles junto con la creciente popularidad de la transmisión de video. Además, la demanda de contenido de animación y efectos visuales para impulsar experiencias inmersivas como la realidad aumentada y la realidad virtual está creciendo exponencialmente. El rápido avance de la tecnología ha hecho que la animación, los efectos visuales y los juegos estén disponibles para las masas, y esta industria se ha convertido en uno de los segmentos de más rápido crecimiento en el mercado global de medios y entretenimiento. Cada vez vemos más animación, efectos visuales y producción de juegos en un modo distribuido globalmente.

El trabajo de producción se está volviendo global con países y regiones que ofrecen incentivos fiscales, subsidios, apoyo financiero, bajos costos laborales regionales, entre otros; las empresas están reduciendo costos al establecer instalaciones en tales regiones. La computación en la nube está

⁴ Fuente: Research and Markets / Digital.Vector

⁵ Fuente: Digital.vector – Global Animation & VFX

jugando un papel clave en los procesos de modelado y renderizado de personajes, ya que el renderizado de películas de animación basado en la nube es más efectivo y eficiente, ya que reduce el tiempo y el costo en comparación con el renderizado tradicional.

Datos importantes de tendencias de mercado mundial actual:

- ✓ La combinación de acción en vivo y animación alterará la forma, así como el contenido de la animación cinematográfica.
- ✓ La animación ya no es una profesión limitada a los animadores con una participación cada vez mayor de profesionales informáticos, programadores, técnicos, etc.
- ✓ La evolución de las tecnologías de Efectos Visuales (VFX), Realidad Aumentada (AR) y Realidad Virtual (VR) está cambiando drásticamente tanto la creación como el consumo de películas, videos, juegos y más.
- ✓ La adopción de la realidad aumentada y la realidad virtual impulsará la demanda de contenido de animación.
- ✓ El trabajo de producción se está moviendo en todo el mundo: los incentivos fiscales, los bajos costos laborales regionales y los subsidios presionan a las empresas existentes para que reduzcan los costos y establezcan instalaciones en regiones con ventajas fiscales o de bajo costo.
- ✓ Los hábitos de consumo de medios están cambiando rápidamente, los canales para estrenos de películas están cambiando de la televisión, el cable y el DVD al alquiler a las descargas digitales y de transmisión de tipo streaming.
- ✓ El mercado cinematográfico internacional en varios mercados emergentes está creciendo rápidamente y creando nuevas oportunidades. Las regulaciones en varios países limitan el contenido de animación importado sin una cierta cantidad de participación local y los estudios están colaborando con socios locales para producir contenido, lo cual genera una gran oportunidad para la oferta exportable peruana.
- ✓ Aunque la animación 2D sobrevivirá, será en gran parte en forma de animación híbrida 2D / 3D. Además de reducir los costos, el uso de CGI (*Computer Generated Imagery*) para fondos permite una cámara más dinámica. La formación que se ofrece a los animadores está sesgada a favor del CGI, por lo que es cada vez más difícil encontrar artistas o diseñadores con habilidades en 2D tradicional.
- ✓ Los hábitos de visualización cambiantes favorecen las producciones cortas como forma de entretenimiento. Los hábitos de visualización generalmente favorecen el contenido de formato corto que se puede producir de forma rápida y económica.
- ✓ La nube ofrece una solución elástica y escalable, así como un cambio de un modelo de gasto de capital tradicional a uno de gasto operativo.
- ✓ El renderizado de películas de animación basado en la nube es más efectivo y eficiente, ya que reduce el tiempo y el costo en comparación con las máquinas de renderizado tradicionales. La computación en la nube ofrece una solución flexible y escalable al problema al que se enfrentan las infraestructuras de estudio que no se adaptan bien a los nuevos flujos de trabajo.

V. Mercado Latinoamericano⁶

La industria latinoamericana de animación, efectos visuales y videojuegos tiene el potencial de emerger como un motor de crecimiento para el continente. La industria está en una fase en la que estamos viendo el surgimiento de varias empresas de animación y animadores que trabajan en historias y contenido atractivos que aprovechan el gran potencial de historias del continente.

Varios estudios de animación en América Latina lanzan su contenido a través de canales en línea como YouTube, que está atrayendo a millones de suscriptores tanto del continente como de todo el mundo. Los estudios están haciendo nuevos avances al lanzar contenido original producido localmente en Netflix. Varias producciones de contenido local han sido nominadas para varios premios globales, incluidos los Oscar.

Hay docenas de estudios de animación de renombre mundial, así como varios cientos de estudios pequeños y medianos que producen contenido adaptado a los gustos locales. La oferta de talento de animación, que históricamente ha sido limitada, está surgiendo con el apoyo e intervención de varias iniciativas gubernamentales y de la industria para desarrollar y apoyar la animación a través de cursos universitarios y cursos de capacitación vocacional que brindan un aprendizaje práctico teórico y práctico en Animación, VFX y Videojuegos.

Varios países de América Latina han iniciado políticas para apoyar una participación más estrecha entre el gobierno, la industria y la academia para catalizar el crecimiento de la industria. Sin embargo, varios países de la región necesitan apoyo en forma de capacitación, financiamiento, incentivos fiscales, alcance de mercado, acceso a hardware y software, apoyo legal para proteger el contenido de la propiedad intelectual, acceso a redes globales de distribución y colaboración, entre otros. Brasil ha sido líder en la región y es el mayor productor de obras animadas. Esto ha sido impulsado por la disponibilidad de fondos estatales, la oferta de talento de animación local de calidad y la preferencia de las audiencias locales por el contenido animado brasileño. Países como Argentina, Chile, Colombia, México y Perú están emergiendo como líderes a través de producciones de contenido y colaboraciones. Esto incluye contenido para películas, televisión, juegos, realidad aumentada, realidad virtual, publicidad, diseños web y aplicaciones industriales como arquitectura, ingeniería, diseño industrial, salud, educación, medicina y la industria del motor.

La demanda de animación, efectos visuales y videojuegos se ha expandido con el aumento de las horas de transmisión específicas por televisión por cable y satélite, la disponibilidad de acceso a Internet de bajo costo, la penetración de dispositivos móviles junto con la creciente popularidad de la transmisión de video. Además, la demanda de contenido de animación y efectos visuales para impulsar experiencias inmersivas como la realidad aumentada y la realidad virtual está creciendo exponencialmente. El rápido avance de la tecnología ha hecho que la animación, los efectos visuales y los juegos estén disponibles para las masas, y esta industria se ha convertido en uno de los segmentos de más rápido crecimiento en el mercado global de medios y entretenimiento. Cada vez vemos más animación, efectos visuales y producción de juegos en un modo distribuido globalmente.

⁶ Fuente: Digital.vector – Latin American Animation, VFX & Video Games

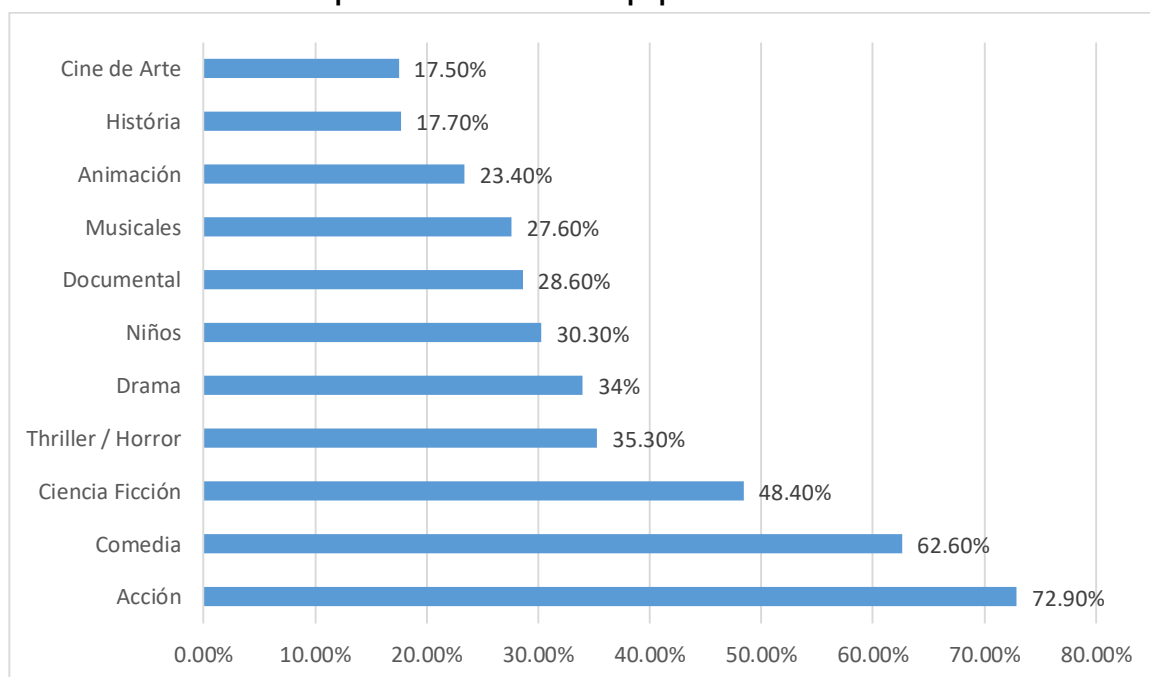
El trabajo de producción se está volviendo global con países y regiones que ofrecen incentivos fiscales, subsidios, apoyo financiero, bajos costos laborales regionales y las empresas están reduciendo costes mediante la instalación de instalaciones en esas regiones. La computación en la nube está jugando un papel clave en los procesos de modelado y renderizado de personajes, ya que el renderizado de películas de animación basado en la nube es más efectivo y eficiente, ya que reduce el tiempo y el costo en comparación con el renderizado tradicional.

VI. Mercado Colombia⁷

La industria de la animación colombiana está compuesta por 64 productoras, 14 centros de formación y 2 importantes asociaciones como ASIFA Colombia, Asociación Internacional de Films de Animación y Gema Colombia, Grupo de Empresas de Animación.

Según la encuesta realizada por el Libro Blanco de Quirino, los formatos en los que más trabajan las casas productoras son: varios formatos (63.1%), solo publicidad (18.5%), solo cortos (7.7%) y solo series (6.2%); y las técnicas en los que trabajan las casas productoras de Colombia son: solo 2D (35%), 2D y 3D (31.7%), varias técnicas (21.7%), solo 3D (8.3%) y solo Stop Motion (3.3%).

Géneros de películas de video más populares en Colombia en 2017



Fuente: DANE (Colombia) Encuesta de Consumo Cultural (ECC) Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

Esta estadística muestra los géneros de películas de video más populares en Colombia en 2017. Ese año, el 72,9% de la población encuestada en todo el territorio afirmó haber visto películas de acción en video.

La industria de animación digital en Colombia cuenta con importantes posibilidades de aumentar su participación en los mercados internacionales. Este país tiene talento creativo, capacidad, experiencia

⁷ Fuente: Libro Blanco de Quirino

exportadora y una buena oferta académica. El gobierno colombiano busca impulsar el sector y convertirlo en un referente para América Latina a través del programa de Transformación Productiva y el Plan Vive Digital⁸.

La industria de animación digital en Colombia se especializa en:

- Entretenimiento (cine y TV),
- Educación
- Aplicaciones publicitarias

Utilizando técnicas de animación 2D, 3D, efectos visuales, animación web, stop motion y captura de movimiento.

Cluster en el Mercado Colombiano

Colombia cuenta con una Iniciativa Cluster de Industrias Creativas y de Contenidos, y tiene el apoyo institucional de la Cámara de Comercio de Bogotá. Esta iniciativa es un escenario donde líderes empresariales, gobierno, entidades de apoyo y academia trabajan colaborativamente para incrementar la productividad y competitividad del sector⁹.

La Iniciativa Cluster de Industrias Creativas y de Contenidos está integrada por empresas relacionadas con:

- Cine,
- Publicidad,
- Medios de comunicación
- Videojuegos
- Animación Digital

Por ejemplo: agencias de publicidad, agencias de medios, agencias de marketing, canales de TV, productoras cinematográficas, productoras audiovisuales, postproductoras, estudios de animación digital y estudios de videojuegos.

Caracterización de la Industria de Contenidos Digitales¹⁰

En el 2016, el MINTIC realizó la publicación del estudio de caracterización de la industria de contenidos digitales. Este estudio fue realizado con el apoyo de empresas pertenecientes a las denominadas industrias creativas (animación, videojuegos, realidad virtual, e-books, postproducción, entre otras). La segmentación del estudio se realizó con base a la información suministrada por el MinTIC, las cuales son:

- Videojuegos
- Animación
- Capacitación
- Publicidad
- Post-Produccion
- Aplicaciones a medida

⁸ Fuente: Colombia Exporta Servicios – Animación Digital y Videojuegos

⁹ Fuente: Cámara de Comercio de Bogotá – Cluster de Industrias Creativas

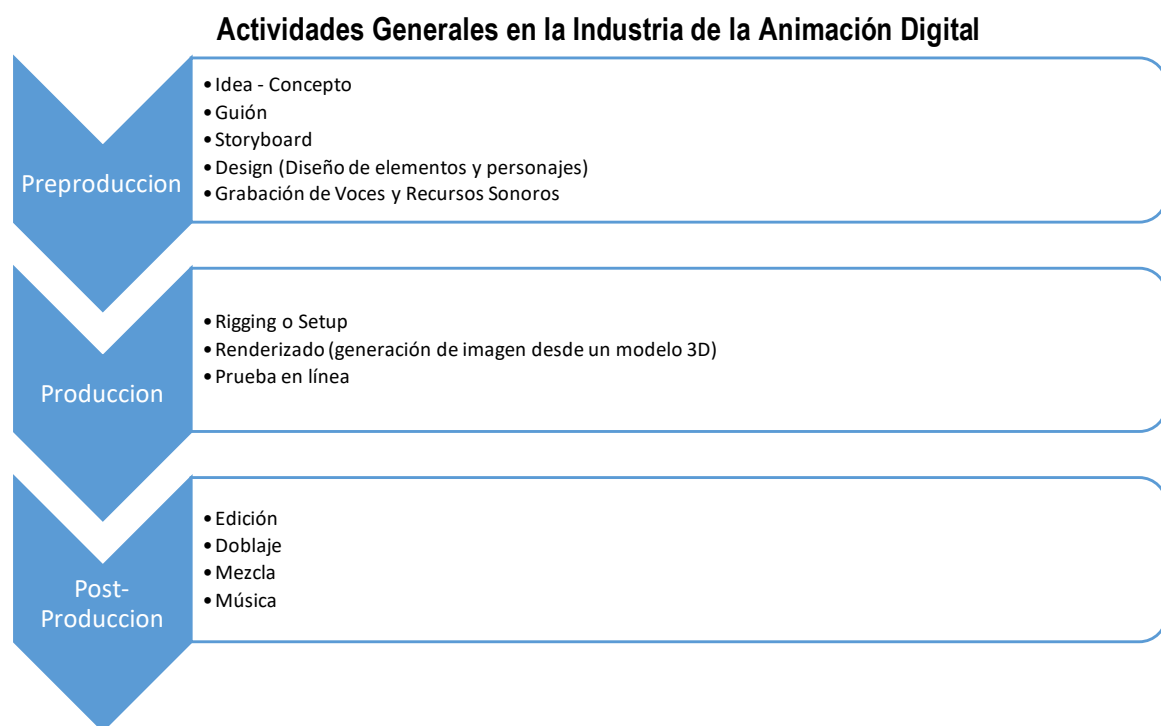
¹⁰ Fuente: Caracterización de la Industria de Contenidos Digitales (ICD) en Colombia

- Libros Interactivos / E-books
- Efectos Especiales para cine/Televisión
- Composición o arreglos musicales

Donde se encontró que de la encuesta realizada a las empresas del sector el 40% del total de empresas indicaron que desarrollan actividades en un único segmento, siendo el de Contenidos para Cine y TV el de mayor concentración (11.4%), seguido de Publicidad (9.3%), Animación (4.3%) y Videojuegos (3.4%).

Otro detalle para resaltar en los resultados de la encuesta MinTIC 2016 considera el porcentaje de facturación para cada uno de los segmentos. Los resultados indican que aquellos de mayor facturación son: Aplicaciones a la Medida y Animación, cada una con 16%, seguidos por post-producción (15%) y publicidad (12%). Cuatro de los once segmentos bajo los cuales se realizó el análisis, concentran la mayor generación de valor en la ICD (Industria de Contenidos Digitales), estando en primera posición el segmento de Animación, seguido por Aplicaciones a la Medida y Contenidos para Cine y Televisión.

El estudio también reveló las actividades generales dentro del segmento de animación, las cuales se pueden visualizar en forma de cadena de valor, dividida en tres partes: Preproducción, Producción y Postproducción.



Fuente: Colombiatic.mintic.gov.co

Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

Fondos para la Industria y el Desarrollo Cinematográfico

En Colombia se cuenta con el FDC, que es el fondo creado por la ley 814 en 2003, también conocida como ley de cine. El FDC es una cuenta bancaria que recibe los dineros recaudados a través de la cuota parafiscal que pagan exhibidores, distribuidores y productores como resultado de la exhibición de obras cinematográficas nacionales y extranjeras en este país.

El CNACC: Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía es el ente encargado de dirigir el destino de los recursos del FDC y PROIMAGENES Colombia, es la encargada de recaudar, administrar y ejecutarlos.

Los recursos del FDC se deben destinar como mínimo el 70% a la producción cinematográfica y, el porcentaje restante, para apoyar líneas de acción complementarias y encaminadas a promover el cine colombiano, tales como formación, promoción, fortalecimiento del patrimonio fílmico, investigación, divulgación y acceso, protección al derecho de autor, y gastos administrativos y financieros.

El 70% destinado a la producción es entregado al sector a través de una convocatoria pública anual que se divide en Estímulos Automáticos y Estímulos por Concurso, las múltiples modalidades buscan cubrir las diferentes etapas de la producción cinematográfica en todos los géneros¹¹.

Casas Productoras en Colombia¹²

Animaedro	http://www.animaedro.com/
BiotaStudios	https://biotastudios.com/
Bombillo Amarillo	https://bombilloamarillo.com
Dinamita Animación	https://www.dinamitaanimacion.com/
Hierro Animación	https://www.hierro.tv
Insert Coin Animation Studios	https://insertcoin.com.co/
Lucy Animation Studio	silviaprietov.com
Lumiere Studio	lumierestudio.tv
Timbo Estudio	timboestudio.com
Venturia Animation Studios	venturiaanimation.com

Eventos de la Industria de la Animación

- ANDIMOTION - BOGOTÁ INTERNATIONAL ANIMATION FILM FESTIVAL se proyecta para ser el mejor festival de Colombia y de la región, dedicado especialmente a la animación y posproducción en imagen real. Reconociendo los mejores trabajos profesionales y de estudiantes de universidades.
 - o <https://filmmakers.festhome.com/f/andimotion>
- Bogotá Audiovisual Market (BAM). El BAM es un programa de la Cámara de Comercio de Bogotá y Proimágenes Colombia, con el apoyo del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC). Está en línea con la Estrategia de Especialización Inteligente de Bogotá y Cundinamarca. Una de ellas es

¹¹ Fuente: Fondo de desarrollo cinematográfico (FDC)

¹² Fuente: <https://www.industriaanimacion.com/estudios-de-animacion/pais/colombia/>

Bogotá Región Creativa, a la cual pertenece la Iniciativa de Cluster de Industrias Creativas y de Contenidos. Precisamente, el BAM hace parte de la agenda de este cluster y tiene como propósito generar espacios para el fortalecimiento creativo y empresarial, la concreción de negocios y la visibilidad de historias y proyectos audiovisuales.

- <https://www.ccb.org.co/Sala-de-prensa/Noticias-CCB/2021/Marzo/Abierta-la-convocatoria-del-Bogota-Audiovisual-Market-BAM-2021-para-proyectos-ideas-y-talentos-que-quieran-hacer-BAM>
- Colombia 4.0. El evento de contenidos digitales más importante de Colombia. Son un referente colombiano para los amantes de la tecnología, la innovación y creadores de contenidos. Desarrollan una agenda académica con importantes speakers nacionales e internacionales, quienes se exponen las últimas tendencias y experiencias destacadas en las temáticas o tracks.
 - <https://col40.co/750/w3-channel.html>
- La Truka. El Festival Internacional de Animación La Truka busca fortalecer el sector de la animación en Colombia brindando diferentes espacios de formación, exhibición y socialización.
 - <https://latrucafestival.com/>

VII. Oferta Peruana¹³

Las empresas que brindan servicios de animación digital son destinadas a industrias como: publicidad, educación, medios de comunicación, cine o televisión. Otro punto importante a recalcar que, a diferencia de Corea e India, en Perú son pocas las empresas productoras audiovisuales basados en animación con contenido propio, esto explica también que la filmografía peruana animada sea escasa como en otros países de Latinoamérica.

El desarrollo de producto propio ha sido esporádico, se espera que en 2021 se estrene el primer largometraje animado con distribución global y local, una película animada en 3D Ainbo, de la empresa peruana Tunche *films* que en asociación con Cinama Managment Group (EEUU) negociaron derechos y distribución. En el 2017 se estimó exportaciones de servicios de animación digital peruanos por aproximadamente USD 7,3 millones.

Marco Regulatorio para la Internacionalización¹⁴

En materia de Propiedad Intelectual, los contenidos de animación digital pueden ser protegidos por derechos de autor en su carácter de obra audiovisual. De acuerdo con la legislación peruana, se presume como coautores de la animación digital (en calidad de obra audiovisual), salvo pacto en contrario, al director o realizador, al dibujante, al autor de la música compuesta específicamente para la obra, al autor del guion y diálogos, al autor del argumento y al autor de la adaptación. Se presume que el productor (e.g. estudio de animación digital) es el titular de los derechos patrimoniales (reproducción, comunicación, distribución, traducción, adaptación, transformación de la obra y cualquier otra forma de explotación o utilización comercial) en una obra de animación digital. Sin embargo, en ciertos casos, la empresa que desarrolló la obra audiovisual no goza de la titularidad, debido a que la creación le pertenece a la empresa que encargó la elaboración de la obra, mediando una prestación de servicios (e.g. publicidad comercial, producciones cinematográficas, videojuegos, etc.). La protección jurídica de la obra nace con la creación de la obra audiovisual por lo que, no es

¹³ Fuente: BID

¹⁴ Fuente: Guía de Derecho de autor en el cine. Lima: INDECOPI

obligatorio el registro. No obstante, es recomendable la inscripción para tener una fecha cierta de la creación de la obra en cuestión. También puede protegerse por derechos de autor la animación digital que forma parte de un videojuego (ya sea de manera separada o como parte de este).

Dentro del Tejido Empresarial y Ecosistema de Apoyo en el país se cuenta con Perú Animation es el cluster de productores de animación peruana y tiene como objetivo lograr la internacionalización de los servicios de animación digital a través del mejoramiento de la competitividad, la eficiencia y la innovación de la oferta exportable peruana.

En el Perú se promueve la actividad cinematográfica y audiovisual, declarándolas de interés público, social y cultural, a fin de contribuir a su desarrollo integral, sostenido e inclusivo. Se autoriza al Ministerio de Cultura a otorgar estímulos económicos a empresas constituidas en el país o personas de nacionalidad peruana que participen de esta actividad, ya sea para premiar obras y financiar proyectos cinematográficos y audiovisuales peruanos o para actividades relacionadas a la promoción nacional e internacional de la producción, preservación del patrimonio audiovisual y formación de públicos. Esto brinda una oportunidad de poder masificar las producciones originales locales a través de plataformas digitales como Netflix o Amazon Prime.