

PERFIL SERVICIO MERCADO

Mercado Animación Digital EEUU



2021

Mercado de Animación Digital

EEUU

I. Alcance del informe

Este estudio de perfil producto mercado analiza la evolución el mercado de animación digital, comprendiendo cifras el mercado mundial, tendencias de mercado y los principales actores del ecosistema de animación digital en EEUU.

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. Un gran ejemplo de esto, se puede visualizar en la serie de televisión "South Park". Es importante mencionar que esta técnica de producción ayuda a ahorrar bastante tiempo y dinero ya que no se tiene que re-dibujar cada fotograma como se supone que debe ser con la animación 2D tradicional. Para más información acceda a este enlace [aquí](#).

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.

¹ Fuente: Toon Boom

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. Para más información puede acceder a este enlace [aquí](#).

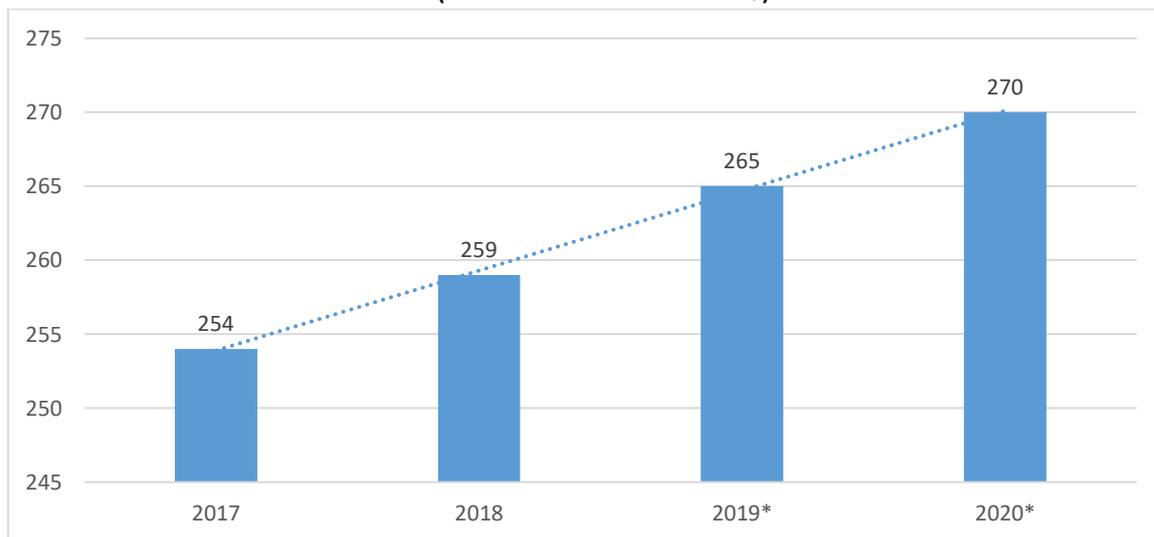
Stop Motion

El stop-motion es una de las primeras técnicas de realización de películas. Utiliza escenarios físicos reales y marionetas reales que se manipulan de formas muy sutiles en los marcos individuales. Todo se filma en la cámara. Cuando se reproducen secuencialmente, las tomas de "stop-motion" forman historias animadas con una calidad cálida única que es difícil de lograr digitalmente. Para más información puede acceder a este enlace [aquí](#).

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".

² Fuente: Statista

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 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

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

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.

Francia

Este mercado se ha consolidado con el tiempo como un respetado productor de contenido animado. Los largometrajes franceses, en particular, generan interés internacional, tanto entre la crítica como entre el público. Cada año, la industria aprueba varias películas animadas que se proyectarán en los cines. Aunque inconsistente en los últimos años, este número aumentó a doce largometrajes en 2020. Los costos de producción anuales totales también varían mucho cada año, alcanzando un máximo de más de 160 millones de euros en 2016 debido al lanzamiento de dos películas excepcionalmente caras ese año: "El Principito" y "Reino Animal: Let's Go Ape".

El sector de la animación también está en plena expansión, ya que el número de empresas activas en la producción de películas de animación en Francia se ha disparado, pasando de 68 en 2004 a 133 en 2019. Lo mismo ocurre con la nómina anual del sector de producción de películas, que alcanzó un total de 183 millones de euros en 2019.

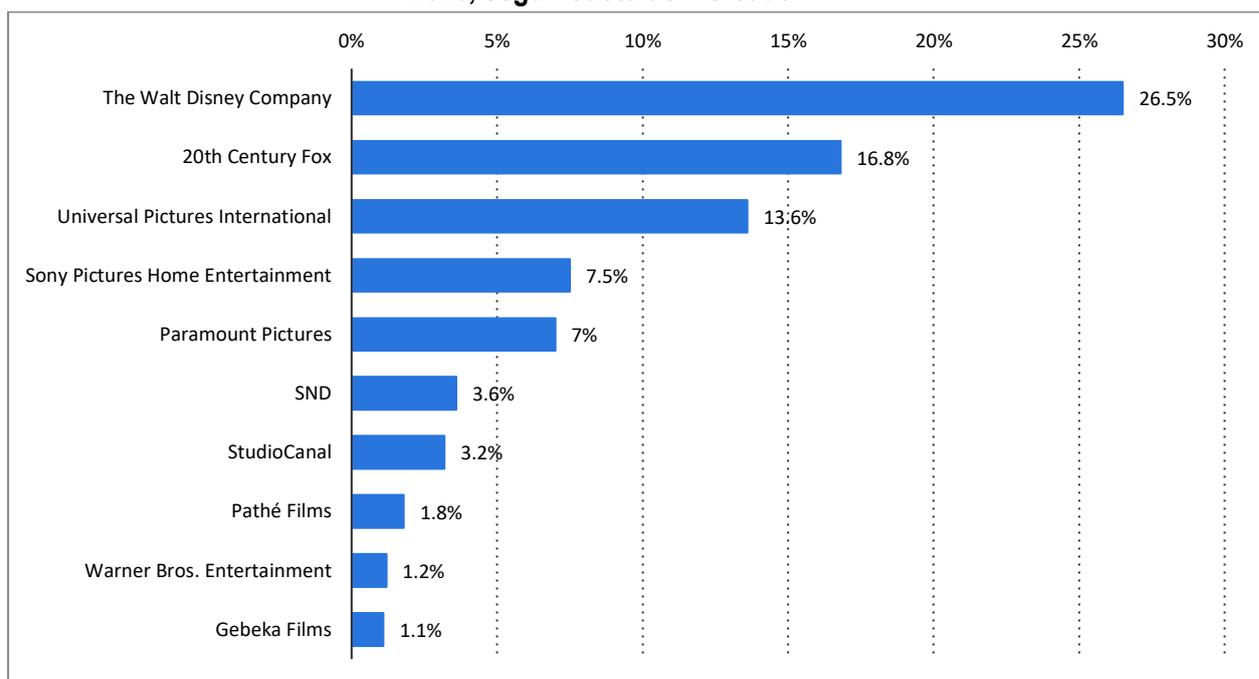
El público francés es particularmente aficionado a las películas de animación y no duda en apresurarse a ver el último estreno con familiares o amigos. Los fanáticos de las películas animadas se pueden encontrar en todas las categorías de edad, aunque los niños constituyen una gran parte de la audiencia. Más de una treintena de películas animadas de todos los orígenes se proyectan en promedio en los cines de Francia, mientras que 2020 fue testigo de un número inusualmente menor de películas estrenadas, más del 35% de ellas francesas. Entre 2011 y 2020, la película Frozen 2 fue la película animada más popular en la taquilla, seguida de "Minions" y "Ice Age: Continental Drift".

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%.

⁴ Fuente: Research and Markets / Digital.Vector

Ranking de las diez primeras distribuidoras de películas de animación de estreno entre 2011 y 2020, según cuota de mercado



Fuente: *Le marché de l'animation en 2020*

Elaboración: *Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ*

The Walt Disney Company encabezó la lista como el distribuidor líder de películas animadas con una participación de mercado del 26.5% entre 2011 y 2020, seguida por Twentieth Century Fox y Universal Pictures International.

'El libro de la selva' ha generado casi 15 entradas en total en Francia desde su estreno en cines original en 1968, lo que la convierte en la película animada de Disney más popular desde 1945. Si bien las películas animadas de Disney han allanado el camino para la animación, otros estudios como Universal Studios también logró lanzar producciones muy exitosas. Respectivamente 6,66 y 6,64 millones de espectadores vieron *Minions* y *Ice Age: Continental Drift* en la pantalla grande en Francia.

Si bien el número de películas animadas estrenadas en los cines aumenta lentamente, a pesar de una fuerte disminución en 2020, esas películas ya no son prerrogativa de los niños y el público se está diversificando. En 2020, el 26,5% de la audiencia general de películas animadas tenía entre 25 y 49 años en Francia y casi el 20% de la distribución de la audiencia estaba compuesta por personas de categorías socioprofesionales superiores.

IV. Mercado de Estados Unidos

En EEUU se encuentran las principales empresas de animación digital del mundo. En el segmento de series y películas, las mayores compañías cuentan con sus canales propios de televisión donde difunden gran parte de sus contenidos a conocidos estudios como:

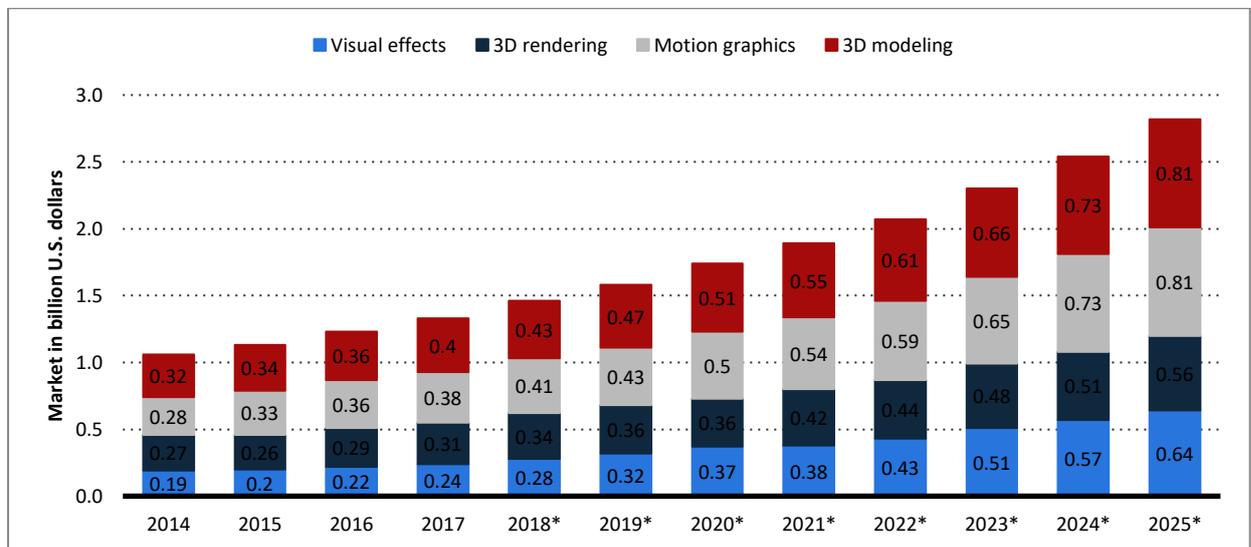
- Paramount
- Twentieth Century Fox

De las empresas que pertenecen a The Walt Disney Comany se destacan:

- Pixar
- Walt Disney Animation Studios
- Disney Television Animation
- DisneyToon Studios

Otros más relevantes en la industria también son: Dreamworks, Industrial Light & Magic (perteneciente a Lucas Film), Cartoon Network Studios, Blue Sky, Nickelodeon Animation Studios, Warner Bros Animation y Method Studios.

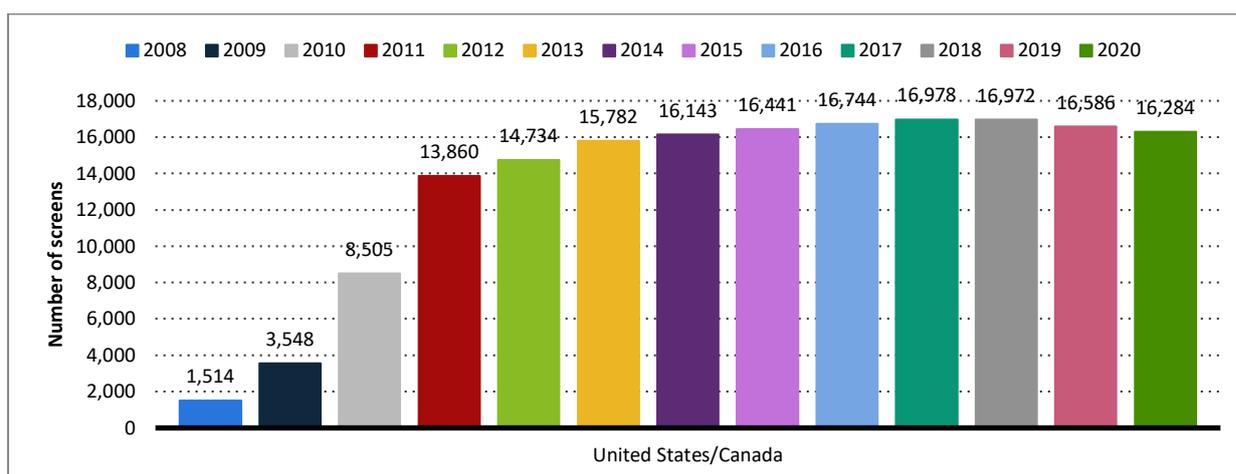
Tamaño del mercado de la animación 3D en los Estados Unidos de 2014 a 2025 (en miles de millones de USD)



Fuente: Grand View Research 2017 Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

La estadística muestra el tamaño del mercado de animación 3D en los Estados Unidos, por segmento, de 2014 a 2025. En 2021, se estima que el mercado de efectos visuales 3D de E.E.U.U. tendrá un valor de USD 380 millones.

Número de pantallas de cine digital 3D en todo el mundo de 2008 a 2020 en E.E.U.U y Canadá



Fuente: Grand View Research 2017 Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

Asia Pacífico tuvo el mayor número de pantallas digitales 3D en todo el mundo en 2020 con 78,831 pantallas en este formato, y durante la última década la región ha mostrado el mayor crecimiento en este sentido. América del Norte fue la única región que registró una caída en los números desde 2018, mientras que América Latina tuvo la menor cantidad de pantallas 3D en general.

El cine digital se refiere al uso de tecnología digital para filmar y proyectar películas, a diferencia del método tradicional de utilizar rollos de película. En 2018, el número de pantallas digitales 3D y digitales no 3D ascendió a 182.019 en todo el mundo, frente a las 169.198 del año anterior. Con la tecnología de grabación y proyección digital cada vez más común en la industria del cine, se espera que esta tendencia ascendente continúe, lo que resultará en el reemplazo gradual de las pantallas de películas analógicas.

En 2009, "Avatar" de James Cameron revolucionó el cine 3D en todo el mundo. La película de ciencia ficción figura entre las películas en 3D más taquilleras de todos los tiempos en Norteamérica en julio de 2019, ocupando el tercer lugar después de "Star Wars: El despertar de la fuerza" y "Vengadores: Endgame". A pesar del gran éxito de estas películas, el número de películas en 3D estrenadas en América del Norte ha disminuido en los últimos años.

Animación Digital para la Industria de la Salud

Durante los últimos años, cobró importancia el segmento de animación digital para la salud. Las compañías más importantes en esta categoría son:

- Blausen Medical Communications,
- Ghost Productions,
- Hybrid Medical Animation,
- Infuse Medical, Medmovie,
- Nucleus Medical Media,
- Radius Digital Science (W20),
- Scientific Animations,
- Trinsic Medical Animation,
- Viscira y

- Understand.com,

La entidad que agrupa a los especialistas de este segmento es la: American Association of Medical Illustrators. El mercado de E.E.U.U. representó la mayor participación en los ingresos en 2019 y se prevé que mantenga su dominio. Este país cuenta con las instalaciones sanitarias y de ciencias de la vida más avanzadas, que están adoptando cada vez más soluciones de animación 3D para mejorar sus servicios. Además, cambiar las preferencias hacia las prácticas de atención médica que utilizan animación en tiempo real es el factor prominente que impulsa el crecimiento de la tecnología 3D de mercado de la animación.

EEUU es el principal mercado global de animación digital orientada a la salud. Se utilizan servicios de animación 2D, 3D, 4D, VR y VFX para comunicación de información entre médicos y pacientes, diseño de dispositivos médicos, entrenamiento de profesionales, simulación de efectos de tratamientos farmacológicos, recreación de escenas del crimen en medicina forense, I+D, herramientas de venta, apps médicas, teleconsultas, entre otros.⁵

Otros sectores de importancia

Otras asociaciones profesionales y empresariales relevantes para el sector de animación digital en EEUU son:

- The Association for Computing Machinery's Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques (ACM SIGGRAPH)
- American Institute of Graphic Arts (AIGA)
- Entertainment Software Association (videojuegos)
- Graphic Artists Guild
- Society of Illustrators
- Artists and Designers (SIAD)

Costos y Principales Localizaciones en el Mercado de E.E.U.U.

Según el BLS (Bureau Labor Statistics), la mediana salarial de los animadores y artistas multimedia asciende a USD 75,3 mil anuales. No obstante, existen diferencias significativas según el sector de actividad donde se desempeñan.

Entre las industrias más relevantes para estos perfiles, los mejor remunerados trabajan en la producción de películas y series (USD 100,9 mil anuales), en tanto que los salarios más bajos corresponden a animadores en empresas de diseño de sistemas informáticos (USD 73,3 mil).

También existen diferencias significativas entre estados: entre los más relevantes para el empleo del sector, California registra salarios muy superiores a los de otros estados como Texas, Georgia o Florida.

Tomando como base la distribución geográfica de quienes trabajan como animadores y especialistas en efectos especiales, California es la localidad más importante con 40,8% del empleo en esta categoría. Allí se destacan Los Ángeles y alrededores (donde se ubica el principal cluster audiovisual

⁵ Fuente: Grand View Research, 2016

y la mayor parte de los estudios de animación de The Walt Disney Company), San Francisco y San José, entre las cuales se encuentran las empresas más relevantes de software del mundo, así como muchas de animación digital como Pixar.

Siguen en importancia el estado de New York con la ciudad homónima, Texas (Austin, Dallas, Houston), Georgia (Atlanta), Washington (Seattle), Florida (Orlando), Massachusetts (Boston) y Oregon (Portland).

En segmentos como animación digital para la salud, las empresas se encuentran más dispersas en el territorio y se destacan también estados como Kentucky o Minnesota.

V. Oferta Peruana⁶

Las empresas que brindan servicios de animación digital son destinadas a industrias como: publicidad, educación, medios de comunicación, cine, series por streaming 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 *Cinema Management 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 Internacionalización⁷

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.).

⁶ Fuente: BID

⁷ Fuente: Guía de Derecho de autor en el cine. Lima: INDECOPI

La protección jurídica de la obra nace con la creación de la obra audiovisual por lo que, no es 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.