

# L'animazione cambia marcia

---

Il futuro del cinema e dell'audiovisivo di animazione

## Focus sul mercato italiano dell'Animazione



## Che cos'è l'animazione: definizione

L'animazione è una tecnica filmica attraverso la quale viene creato il movimento partendo da disegni o materiali statici ripresi "a passo uno" da una cinepresa o videocamera.

Oggi l'animazione è diventata, anche grazie alle tecnologie, un comparto produttivo maturo ed è estesamente utilizzata in molti settori dei media globali come:

- Cinema –Televisione –Videogames –Pubblicità -App

La dimensione del comparto dell'Animazione nel suo complesso ha un valore stimato a fine 2014 che supera i 200 miliardi di dollari a livello planetario\*.

I maggiori mercati sono gli Stati Uniti, il Canada, il Giappone, la Cina, la Francia, il Regno Unito e la Germania.

Questo mercato sta crescendo con tassi di crescita del 5% annuo, non solo nell'area nordamericana ed europea, ma anche nei Paesi emergenti (in particolare nell'Estremo Oriente).

Il rapido sviluppo delle tecnologie, l'aumento delle ore di trasmissioni sui nuovi canali tematici e soprattutto l'utilizzo del web stanno facendo crescere la domanda di contenuti e di animazione in tutto il mondo.

Le stazioni televisive e i nuovi format stanno richiedendo sempre più prodotti d'animazione per teenager e famiglie, prodotti che vengono programmati anche nel cosiddetto «peak time» (ad esempio *The Simpsons* e *King of the Hill*).

Lo sviluppo globale e le tecnologie hanno influenzato le politiche produttive degli «Studios Americani» (Disney, Fox, Universal, Viacom, Dreamworks, Warner Bros.) che con le loro politiche di affidamento della realizzazione dei loro prodotti nei vari Paesi emergenti a basso costo di manodopera (Oriente, Sud-est asiatico) hanno dato propulsione a una grande crescita del mercato globale.

Tutto ciò rende molto più flessibile il lavoro ed il «time to market» (tempo che passa dall'ideazione alla commercializzazione dei prodotti) si riducono in modo sensibile rispetto al passato.

*\*Fonte: Focus on Animation - European Audiovisual Observatory 2015*



# Classificazione del mercato dell'animazione

Il mercato dell'intrattenimento audiovisivo in animazione può classificarsi in 2 principali macro-categorie:

- A. Produzione di Film (sale cinematografiche / Tv / home entertainment)
- B. Produzione di serie televisive (Tv / on line / video on demand)

Rilevante anche il fenomeno di film o serie televisive di successo che frequentemente si sono trasformati in Videogames o viceversa (ad esempio Pokemon, Dragonball, ecc.).

Un'ulteriore fonte di business per il mercato dell'animazione è quello generato dal **Licensing/ Merchandising**, attività che produce grandi risorse aggiuntive al settore attraverso la cessione del diritto di utilizzare il brand e/o il carattere su altri prodotti (ad esempio abbigliamento, libri, video, ecc.) oppure a livello pubblicitario o promozionale per beni o servizi di largo consumo (ne sono un esempio le recenti campagne di Fiat con «Insideout» o Chiquita con i «Minions»).



## A) Fatturato (box office) dei film di animazione

In 7 dei Paesi più industrializzati:

PAESE	B.O. 2014 (milioni di \$)	SPETTATORI (in migliaia)	SALE CINEMATOGRAFICHE (in migliaia)
U.S.A.	1,214,0	148,4	40,2
Canada	129,0	16,0	3,1
<b>Totale</b>	<b>1343,0</b>	<b>164,4</b>	<b>43,3</b>
UK	186,0	28,0	3,9
Francia	165,0	26,0	5,6
Germania	115,0	16,0	4,6
<u>ITALIA</u>	72,0	12,0	2,8
Spagna	71,0	12,0	2,8
<b>Totale</b>	<b>609,0</b>	<b>94,0</b>	<b>19,7</b>
<b>Gran Totale</b>	<b>1952,0</b>	<b>258,4</b>	<b>63,0</b>

Fonte: Focus on Animation - European Audiovisual Observatory 2015



**ASSEPRIM**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SERVIZI  
PROFESSIONALI PER LE IMPRESE

## B) Produzione di serie televisive d'animazione

Non esistono dati annuali codificati circa la produzione Televisiva in Europa.

I dati che ci permettono di mettere a confronto la situazione italiana con le realtà dell'offerta di altri 4 principali Paesi Europei sono due parametri, ossia:

- il numero di canali televisivi generalisti e i canali tematici per bambini;
- il numero totale delle ore di trasmissione di prodotti di Animazione.

	ITALIA	FRANCIA	UK	GERMANIA	SPAGNA
Canali generalisti	7	6	10	10	6
Canali tematici per bambini	23	15	22	12	13
Totale ore d'animazione messe in onda	42.000	96.000	33.000	94.000	43.000



## Le forme di incentivazione alla produzione di animazione

Il trattato C.E.E. autorizza l'erogazione di aiuti pubblici destinati a promuovere la cultura degli Stati membri, quando questi però non alterino le condizioni degli scambi e della concorrenza nella Comunità in misure contrarie all'interesse comune (art. 87).

A questa regola generale esiste un principio di deroga basato sulla «Eccezione culturale» su cui si basano i sistemi nazionali di Tax Credit. In Europa i benefici fiscali in favore delle produzioni cinematografiche e televisive sono ampiamente utilizzate in: Francia, Belgio, Germania, UK, Irlanda, Spagna.

Anche fuori dalla UE molti Paesi hanno incentivi alla produzione, tra questi Canada, Australia e Corea del Sud.

Fra i Paesi Europei quelli che con le forme di incentivazione alla produzione in generale o specifica per l'Animazione si distinguono perché forti generatori di ricchezza sono l'Irlanda e, in particolare, la Francia.



## Le forme di incentivazione alla produzione di animazione /2

### Il Sistema Irlandese

Il governo irlandese ha recentemente esteso sino al 2020 gli incentivi fiscali per il cinema e le televisioni. Lo scopo è quello di attrarre nel Paese investimenti esteri in questo settore.

Tutte le aziende registrate in Irlanda presso il Fisco locale possono presentare progetti qualificati e, se ammessi, potranno godere di incentivi sino al 32% delle spese su un budget di progetto sino al 80% di spese. Inoltre nel Paese viene applicata una tassazione al di sotto del 12,5% sul reddito che scaturisce dalla proprietà intellettuale.

Secondo la Banca Mondiale - su dati del 2014 – l'Irlanda ha il migliore sistema di incentivazione nell'Europa dei 28.

### Il Sistema Francese

La Francia ha a sua disposizione tre fondamentali forme di finanziamento ed incentivo alla produzione cinematografica e televisiva:

- 1.Sostegno alle reti televisive
- 2.Sistemi di incentivo fiscale (credito di imposta e Sofica -Società di Finanziamento Pubbliche o Private-)
- 3.Fondi regionali e del CNC (Centro Nazionale di Cinematografia)

In Francia il credito di imposta è regolato dall'art. 88 della legge finanziaria del 2004 (n. 1311 del 30/12/2003). Il credito di imposta è pari al 20% della spesa totale di produzione sostenuta durante il periodo per il quale il credito d'imposta è calcolato, con un massimo di €500.000,00 per i film e €750.000,00 per i film d'animazione.

Altra forma di incentivo può arrivare attraverso le Sofica, tramite il finanziamento del progetto sino all'80% del budget. Tali finanziamenti possono essere destinati solo a società francesi.

Una ulteriore forma di incentivo alla produzione in Francia arriva dal CNC e dai fondi regionali. In particolare, per l'animazione ogni anno CNC concede incentivi per 30 milioni di Euro.



## Il Licensing: un modo alternativo di finanziamento

L'utilizzo dei diritti su licenza che fanno capo al produttore di film o serie televisive, correntemente chiamato diritto di licensing, è diventato in questi ultimi anni una parte rilevante di finanziamento per i produttori che nel tempo hanno visto diminuire i fondi provenienti da emittenti televisive generaliste in crisi.

Oggi i Broadcaster acquisiscono dai Produttori di Animazione anche i diritti digitali oltre che licensing e i diritti di merchandising. Nella tabella sottostante riportiamo l'elenco delle prime 10 Aziende al mondo per diritti di licensing d'animazione. Come si può vedere, non figura alcuna azienda Europea; per quanto riguarda l'Italia troviamo la sola Rainbow di Loreto (AN) al 31esimo posto.

Classifica mondiale di aziende che traggono diritti di licensing dall'utilizzo di animazione:

Azienda	Posizione nel mondo
The Walt Disney Company	1
Iconix	2
Mattel	5
Sanrio	6
Warner Bros.	8
Nickelodeon	9
Hasbro	13
Dreamworks Animation	16
Twentieth Century Fox	18
Cartoon Network	19

Fonte: Focus on Animation - European Audiovisual Observatory 2015



**ASSEPRIM**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SERVIZI  
PROFESSIONALI PER LE IMPRESE



# Il sistema del mercato dell'Animazione in cifre

## Italia vs Francia 2014

	ITALIA	FRANCIA
Popolazione	60,8 (in milioni)	65,8 (in milioni)
Reddito	35,5 (migliaia di \$)	45,4 (migliaia di \$)

### Cinema

Numero sale	2,8 (in migliaia)	5,6 (in migliaia)
Box Office Totale	552 (milioni di €)	1.215 (milioni di €)
Box Office Animazione	72 (milioni di €)	165 (milioni di €)
Film Prodotti di Animazione	2	7

### Televisione

Canali Generalisti	7	6
Canali Tematici per Bambini	23	15
Canali Tematici Pubblici per Bambini	2	6

### Comparto produttivo Animazione

Aziende Presenti	25	106
Addetti Stimati	300	5.000
Massa salariale annua	n.d.	107 (in milioni di €)

Fonte: CNC *Le marché de l'Animation en France 2014*



**ASSEPRIM**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SERVIZI  
PROFESSIONALI PER LE IMPRESE

## Il sistema del mercato dell'Animazione in cifre

Per capire meglio lo sviluppo del Mercato dell'Animazione bisogna guardare lo scenario rappresentato dalle ore di trasmissione sul territorio delle diverse emittenti. Secondo l'ultimo rapporto (*European Audiovisual Observatory*), i dati relativi ad Italia e Francia sono i seguenti:

	FRANCIA	ITALIA
Totale ore trasmissione	96.000	42.000
Totale ore trasmissione per bambini	94.000	42.000
Totale ore trasmissione canali nazionali	36.000	11.000
Totale ore trasmissione prodotti di animazione nazionali	14.000	3.000

Fonte: Focus on Animation - European Audiovisual Observatory 2015



**ASSEPRIM**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SERVIZI  
PROFESSIONALI PER LE IMPRESE

## Il sistema: le Aziende Italiane che producono animazione

- Antoniano (Bologna)
- Atlantyca (Milano)
- Cartobaleno (Firenze)
- Cicciotun (Milano)
- De Agostini - Dea Kids e Super (Milano)
- Gertie (Milano)
- GraFFiti Media Factory (Milano)
- Graphilm (Roma)
- Gruppo Alconi (Treviso)
- Inkymind (Milano)
- Larcadarte (Palermo)
- Lastrego e Testa (Torino)
- Lux Vide (Roma)
- Mad Entertainment (Napoli)
- Maga Animation (Monza)
- Matitanimata (Roma)
- Qupix (Cagliari)
- Rainbow (Loreto) e Rainbow CGI (Roma)
- Studio Campedelli (Milano)
- Studio Bozzetto & Co. (Milano)
- Studio Misseri (Firenze)
- Studiorain (Palermo)
- Team Entertainment (Milano)
- Trion Pictures (Milano)
- Vallaround (Milano)

Gran parte delle aziende italiane non sono integrate verticalmente.

In molti casi acquistano da terzi i servizi a monte e a valle della produzione, quali sceneggiatura, distribuzione, licensing; altre volte entrano in coproduzione con aziende o gruppi che possono svolgere tali funzioni.



# Il sistema: le Aziende Italiane che producono animazione

## Punti di Forza

- Creatività e buona formazione
- Professionalità
- Flessibilità delle maestranze
- Buona qualità delle strutture tecniche

## Punti di Debolezza

- Strutture finanziarie non adeguate
- Operano - quasi tutte - sul mercato televisivo (pochi film a lungometraggio prodotti)
- Limite dimensionale del mercato italiano
- Mancanza di integrazione verticale
- Mancanza di incentivi pubblici
- Mancanza di adeguate strutture per distribuzione estera
- Insufficienti sbocchi professionali in Italia

Gli operatori internazionali del settore, pur riconoscendo alle imprese italiane dell'animazione caratteristiche positive (creatività e flessibilità), per lo più le considerano validi partner di servizio o alleati per co-produzione.



## Il Sistema Italia-Le Aziende dell'Animazione

Partendo dalla classificazione della Produzione di Animazione in film e Produzioni Televisive analizziamo brevemente queste due aree di Mercato nel nostro Paese.

### Mercato Cinematografico

Nel corso del 2014 gli incassi cinematografici (GBO) sono stati pari a 72,4 milioni di Euro con quasi 12 milioni di spettatori (pari al 13% del totale incassi). Purtroppo le quote spettanti alle produzioni locali (ad esempio Winx, Gladiatori di Roma, Cuccioli, Pinocchio, ecc.) non supera il 3% del GBO.

La produzione italiana di film di animazione negli ultimi 5 anni è stata in totale di 10 film.

Le ragioni di debolezza in questa categoria sono varie e riconducibili storicamente a cause culturali e cause economiche. Produttori e distributori spesso sfidano frontalmente i kolossal delle multinazionali quando probabilmente il prodotto locale necessiterebbe di una strategia di lancio e distributiva più ragionata.

### Mercato televisivo

Per poter capire come si muove il mercato della produzione di serie animate Tv bisogna osservare l'audience del mercato televisivo. In Italia ci sono 23 canali di cui 2 pubblici e 21 privati che trasmettono Serie Animate. Secondo gli ultimi dati disponibili\* relativi al periodo 2009-2013 risulta che le ore di trasmissione sulle tv nazionali generaliste si è pressoché dimezzato, passando da quasi 2.500 ore di trasmissione all'anno a 1.400 ore. Su queste reti, nello stesso periodo rilevato (2009-2013) solo il 9,3% è prodotto d'animazione italiano, mentre l'81% è di produzione extraeuropea (Giappone, America, Russia).

A partire dal 2014 tutte le reti nazionali dei canali generalisti hanno tolto dal palinsesto la programmazione di animazione sul target 4-14 anni.

Osservando l'intera offerta televisiva per bambini (generaliste + tematiche) vediamo che su questo target ci sono circa 41.000 ore di trasmissione all'anno. La produzione nazionale italiana su questi canali copre solo l'11% pari a 4.400 ore circa.

Sui canali tematici RAI (Gulp e YoYo), su un totale di 11.000 ore di trasmissione all'anno, la produzione italiana rappresenta il 27.5%.

*\*Fonte: Focus on Animation - European Audiovisual Observatory 2015*



**ASSEPRIM**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SERVIZI  
PROFESSIONALI PER LE IMPRESE