

De la periferia a la proyección internacional: construcción de una industria de la animación en Canarias

From the Periphery to International Projection:
Building an Animation Industry in the Canary Islands

 Noa Real García

Universidad de La Laguna ULL
nrealgar@ull.edu.es

Artículo original
Original Article

Correspondencia
Correspondence
nrealgar@ull.edu.es

Financiación
Funding
Sin financiación

Recibido
Received
15/09/2025
Aceptado
Accepted
03/11/2025
Publicado
Published
30/12/2025

Cómo citar este trabajo.
How to cite this paper:
Real-García, N. (2025).
De la periferia a la proyección internacional: construcción de una industria de la animación en Canarias I+Diseño. Revista de Investigación y Desarrollo en Diseño, 20.

DOI: [https://doi.org/10.24310/](https://doi.org/10.24310/idiseo.20.2025.22302)
[idiseo.20.2025.22302](https://doi.org/10.24310/idiseo.20.2025.22302)

Resumen

Este artículo analiza el desarrollo de la industria de la animación en las Islas Canarias, explorando cómo un territorio históricamente periférico ha logrado un enorme crecimiento hasta situarse únicamente por detrás de los dos principales núcleos del país: Madrid y Cataluña. El objetivo es examinar los factores culturales, institucionales y económicos que han permitido esta transformación, así como su impacto en la generación de oportunidades para el diseño y la animación. Se emplea una metodología cualitativa basada en un estudio de caso múltiple que combina entrevistas semiestructuradas, revisión de fuentes institucionales, informes sectoriales y análisis de prensa, complementada con el estudio de empresas representativas, programas formativos y eventos profesionales. Los resultados evidencian que el crecimiento del sector se ha sustentado en un conjunto de elementos interrelacionados: la creación de formación específica, la existencia de incentivos fiscales altamente competitivos, la consolidación de un tejido empresarial local, el apoyo institucional y la proyección internacional mediante festivales y premios. Estos factores han permitido el paso de un escenario caracterizado por la ausencia de infraestructuras y redes a un ecosistema creativo competitivo que genera empleo cualificado, retiene talento y favorece la internacionalización desde un contexto insular periférico. El artículo concluye que el caso de Canarias constituye un ejemplo de periferia propositiva, capaz de ofrecer un modelo replicable para otros territorios no centrales que buscan desarrollar industrias culturales sostenibles.

Palabras clave: animación, diseño audiovisual, periferia, incentivos fiscales; formación, Canarias.

Abstract

This article analyzes the development of the animation industry in the Canary Islands, exploring how a historically peripheral territory has undergone remarkable growth to rank only behind Spain's two main hubs: Madrid and Catalonia. The aim is to examine the cultural, institutional, and economic factors that have enabled this transformation, as well as their impact on creating opportunities for design and animation. A qualitative methodology is employed based on a multiple case study that combines semi-structured interviews, a review of institutional sources, industry reports, and press analysis, complemented by the study of representative companies, training programs, and professional events. The findings show that sector growth has been supported by a set of interrelated elements: the creation of specialized education, the existence of highly competitive tax incentives, the consolidation of a local business network, institutional support, and international visibility through festivals and awards. These factors have enabled the transition from a scenario marked by a lack of infrastructure and networks to a competitive creative ecosystem that generates skilled employment, retains talent, and fosters internationalization from a peripheral island context. The article concludes that the Canary Islands constitute an example of a propulsive periphery, capable of offering a replicable model for other non-central territories seeking to develop sustainable cultural industries.

Keywords: animation, audiovisual design, periphery, tax incentives, training, Canary Islands.

1. Introducción

Durante gran parte del siglo XX, el diseño y la animación en las Islas Canarias permanecieron en una situación de periferia. La producción audiovisual estaba dominada por dinámicas centralizadas en territorios como Madrid o Cataluña, y aún durante la primera década del siglo XXI existía la percepción generalizada de que para ejercer profesionalmente en el ámbito del diseño era necesario emigrar a los grandes centros de producción peninsulares o internacionales (Elena Corchero en Real García, 2020). Esta visión coincidía con una ausencia casi total de estructuras formativas especializadas, festivales, redes profesionales y empresas del sector en el archipiélago.

Sin embargo, en las dos últimas décadas, este panorama ha experimentado un cambio profundo. Se ha producido una revalorización social y profesional del diseño en Canarias, impulsada por varios factores convergentes: la creación de titulaciones universitarias específicas, el fortalecimiento de redes institucionales y asociativas, la emergencia de empresas de producción de animación, la existencia de incentivos fiscales altamente competitivos, y el creciente reconocimiento de obras y profesionales locales en certámenes nacionales e internacionales.

La primera presidenta de Di-Ca (Asociación de Profesionales y Empresas de Diseño de Canarias), Claudia Bethencourt (comunicación personal, julio 2025), señala que «el diseño ha mejorado mucho en Canarias en los últimos años y existe un mayor reconocimiento y valor del mismo por parte de las instituciones y de la ciudadanía». Por su parte, el productor y director grancanario Damián Perea Lezcano (comunicación personal, septiembre 2025) expone que en su opinión, «Canarias ha pasado de ser periferia a convertirse en un polo relevante para la animación europea».

Estas declaraciones permiten constatar que el diseño en Canarias ha pasado a convertirse en una disciplina reconocida y valorada dentro del tejido cultural y económico del archipiélago, y una localización llena de oportunidades para los profesionales de la animación, gracias al notable desarrollo de esta industria en un territorio periférico.

Desde los años noventa hasta la actualidad, figuras pioneras como Alfonso Ruiz —profesor universitario, decano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna durante

más de 10 años y fundador de La Mirada Producciones y de La Casa Animada— y Damián Perea —productor y fundador de la conferencia y festival de Cine de animación, efectos visuales y videojuegos: Animayo— han desempeñado junto a otros, un papel clave en la configuración de un ecosistema inexistente previamente. Mientras Ruiz, natural de Cataluña pero con residencia en Tenerife durante la mayor parte de su vida, introducía la enseñanza de diseño y audiovisual en la Universidad de La Laguna a principios de los noventa y fundaba una de las primeras productoras canarias, Perea creaba a finales de esa década el primer cortometraje de animación del archipiélago *Podría ser peor* (1999), el cual consiguió una gran cantidad de premios y una nominación a los Goya. Años después, en 2006 crea un festival que ha llegado a convertirse en calificador para los Premios Óscar (Animayo, 2024).

Hoy, el archipiélago alberga más de cien empresas de animación y postproducción registradas en el directorio de Canary Islands Film (2024) y en el Libro Blanco Diboos (2024), cuenta con incentivos fiscales de hasta un 54% de deducción para producciones internacionales o coproducciones españolas (Gran Canaria Film Commission, 2024), y ha logrado situarse en el mapa internacional a través de la presencia constante de proyectos y profesionales canarios en los Premios Goya, los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana y los Animayo Awards.

A partir de este contexto, el presente artículo estudia la historia del diseño y de la animación en Canarias, cuya literatura aún es escasa y pone como objetivo examinar el caso de este archipiélago español como ejemplo de éxito en la construcción de una industria de la animación desde la periferia, cuestionando la lógica centralizada que históricamente ha concentrado los polos creativos en lugares como Madrid, Cataluña o Francia. El análisis busca identificar los factores culturales, institucionales y económicos que han hecho posible esta transformación, así como las dinámicas que permiten a un territorio insular, meridional y alejado de los centros hegemónicos consolidarse como nodo competitivo en la industria internacional. Para ello, se propone un estudio de caso múltiple centrado en las figuras de Ruiz y Perea, complementado con la exposición de marcas, como Canary Islands Animation, Isla Cartoon o Canary Islands Film, empresas privadas, así como con las diferentes escuelas, grados, y oferta formativa, sumado a eventos, y todos aquellos agentes y acciones, se pretende mostrar un cuadro general de cómo Canarias ha pasado de ser un territorio sin estructuras para el diseño audiovisual a consolidarse como un ecosistema periférico innovador y competitivo, generador de empleo cualificado, y oportunidades reales para diseñadores emergentes.

[...] Canarias ha pasado de ser un territorio sin estructuras para el diseño audiovisual a consolidarse como un ecosistema periférico innovador y competitivo [...]

2. Material y método

Este estudio se plantea desde un enfoque cualitativo de carácter exploratorio, con el objetivo de analizar los procesos que han favorecido la consolidación de la industria de la animación en las Islas Canarias como un caso representativo de desarrollo creativo desde un contexto periférico. Se optó por un diseño de estudio de caso múltiple, idóneo para examinar fenómenos complejos en profundidad y desde sus contextos reales, permitiendo integrar diversas fuentes de información de naturaleza complementaria.

Las unidades de análisis seleccionadas fueron cuatro ejes interrelacionados del ecosistema de la animación en Canarias: (1) los agentes pioneros, representados por las trayectorias de Damián Perea y Alfonso Ruiz, (2) el tejido empresarial, con especial atención a productoras consolidadas como 3Doubles Producciones o La Mirada Producciones, (3) la red institucional y de apoyo, que incluye organismos como Canary Islands Film, y las siete Film Commissions de las islas y el marco normativo de incentivos fiscales, y (4) la oferta de formación especializada y los eventos profesionales que han contribuido a la visibilidad y consolidación del sector, como Animayo o los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana.



Figura 1.
Composición visual del ecosistema de animación en Canarias.
Fuente propia.

Nota.

Fotomontaje de Noa Real García (2025), a partir de fragmentos de imágenes de Canary Islands Film, Animayo, Facultad de Bellas Artes (ULL), Cleo (La Casa Animada) y Los García (Damián Perea, 2001). Uso con fines académicos y de divulgación.

La recogida de datos se realizó mediante entrevistas semiestructuradas a actores clave del sector, análisis de prensa, informes institucionales y documentos estratégicos (Diboos, 2023; Spain Audiovisual Hub, 2023; Canary Islands Film, 2024), además de fuentes secundarias como páginas web corporativas, catálogos de film commissions y memorias anuales. Los datos fueron organizados y codificados siguiendo un enfoque de análisis temático, con el fin de identificar categorías emergentes que permitiesen comprender de manera holística los factores culturales, institucionales y económicos implicados en la evolución del ecosistema.

3. Resultados

3.1. Agentes pioneros

Uno de los principales motores del cambio en la animación canaria lo representan figuras pioneras cuya trayectoria expresa los retos iniciales y la vigencia actual del sector. Dos de estos agentes son Damián Perea y Alfonso Ruiz, cuyas experiencias permiten ilustrar el proceso de transformación desde la periferia hasta la consolidación de un ecosistema creativo competitivo.

Damián Perea (1974) es director y productor de animación nacido en Gran Canaria. Al no existir en su juventud una oferta formativa específica en cine o animación en las islas, estudió Empresariales y complementó su formación de manera autodidacta en técnicas como stop-motion, 2D y efectos visuales (entrevista personal, septiembre 2025). Su primer cortometraje, *Podría ser peor* (1999), fue el primer cortometraje stop-motion producido en Canarias y obtuvo una nominación a los Premios Goya, entre otros premios. Dos años después, en 2001 fue el ganador nacional del concurso organizado por el Ministerio de Economía y Hacienda del Gobierno de España para realizar la Campaña del Euro, con *Los García*, un trabajo de animación realizado en plastilina. Más tarde, en 2006, fundó el festival Animayo, que además de funcionar como plataforma expositiva integra formación de primer nivel y ha sido reconocido como festival calificador para la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood. Por otro lado, su participación como productor en *Cafuné*, le ha hecho recibir recientemente un Goya en 2025. Estos hitos muestran cómo Perea no solo sorteó la ausencia inicial de infraestructura sino que construyó espacios formativos, profesionalizó

procesos de producción y generó redes de contacto internacionales que hoy permiten que jóvenes talentos puedan aspirar a altos estándares sin emigrar.

Por su parte, Alfonso Ruiz (nacido en Barcelona, 1963) se licenció en 1987 en Bellas Artes con la Especialidad en Audiovisuales, es profesor del Departamento de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna y socio fundador de La Mirada Producciones y de La Casa Animada. Su labor incluye dirección de arte, gráficos animados, supervisión de efectos especiales, spots publicitarios y producción de series como Cleo, emitida desde 2015 por Clan TV (Universidad de La Laguna, 2025). Ruiz ha sido decano de la Facultad de Bellas Artes (2008-2014; desde 2018 hasta 2023) y ha liderado iniciativas formativas institucionales, como la coordinación de un máster interuniversitario en Innovación en Diseño para el sector turístico y la elaboración de planes de estudio de grado en Bellas Artes y Diseño. Su perfil combina la enseñanza académica con la producción creativa. Su permanencia activa en la región ha contribuido a formar generaciones de diseñadores y a consolidar la titulación, la infraestructura local y el reconocimiento cultural.

Estos dos agentes evidencian trayectorias marcadas por la superación de condiciones adversas (falta de oferta formativa inicial, limitaciones tecnológicas, escasa visibilidad externa), pero también por la construcción de estructuras crecientes de formación, producción local, festivales y redes internacionales. Como resultados intermedios, sus carreras permiten identificar elementos comunes: formación autodidacta o híbrida, emprendimiento local, alianzas institucionales, y visibilidad mediante premios nacionales y festivales internacionales.

3.2 Tejido empresarial y reconocimientos

El ecosistema empresarial de la animación en Canarias ha pasado de ser prácticamente inexistente a principios de los años 2000 a incluir más de un centenar de empresas registradas en los directorios de Canary Islands Film (2024) y el Libro Blanco de Dibos (2023). Aunque Madrid y Cataluña concentran el mayor número de empresas dedicadas al sector de la animación, Canarias figura en los últimos años como la tercera comunidad con mayor volumen relativo de actividad, superando a territorios tradicionalmente consolidados como Valencia o Andalucía (Dibos, 2023).

Entre las productoras más relevantes destacan 3Doubles Producciones, fundada en la capital de la isla de Tenerife, y responsable de animaciones para plataformas como Netflix o Disney+. Ha pasado de contar con un equipo inicial de menos de 10 personas a más de 150 profesionales en plantilla. Como señala su fundador, Darío Sánchez, «construir 3Doubles desde Santa Cruz de Tenerife nos ha permitido crecer con identidad propia en la animación internacional» (Santa Cruz Cultura, 2025). Esta afirmación resume bien el equilibrio alcanzado entre la proyección global y el mantenimiento de una identidad local que caracteriza al sector canario.

En términos de volumen, el balance de 2024 confirma la madurez del ecosistema: 26 producciones de animación en las islas (6 largometrajes y 20 series), con alrededor de una veintena de estudios activos entre Gran Canaria y Tenerife y en torno a 1.500 empleos directos en el sector. Estas magnitudes, presentadas por el Gobierno de Canarias y recogidas por Canary Islands Film y PROEXCA (2025), sitúan a Canarias como uno de los polos más dinámicos del ámbito ibérico, con capacidad de atraer y retener talento especializado y de articular cadenas de valor completas en animación.

Además de los grandes estudios consolidados, el ecosistema de animación de las Islas Canarias está conformado también por numerosas pequeñas empresas de una o dos personas, muchas de ellas creadas por egresados de centros locales que han decidido emprender sus propios estudios tras finalizar su formación. Empresas como la anteriormente mencionada, 3Doubles, B Water Animation Studios, Hi Animation, o La Mirada Producciones, entre muchas otras, se han nutrido de talento local formado en centros insulares y han propiciado la

contratación de perfiles altamente especializados (animadores, riggers, iluminadores, compositores, guionistas), generando empleo cualificado y favoreciendo el arraigo del talento.

Este tejido profesional ha ido dando frutos visibles en los últimos años, y dando un «gran salto adelante» (Darío Sánchez en Santa Cruz Cultura, 2025), especialmente en 2025 con el Goya a Mejor Largometraje de Animación para *Mariposas negras* y el Goya a Mejor Cortometraje de Animación para *Cafuné*, además de la nominación de *SuperKlaus*, lo cual ha permitido visibilizar el talento local y las redes de producción asentadas en las islas.

3.3 Red institucional y de apoyo

El crecimiento del sector ha sido más ágil y favorable gracias a una red institucional que ha articulado tanto apoyo logístico como incentivos fiscales y promoción exterior. La marca paraguas Canary Islands Film, gestionada por el Gobierno de Canarias, reúne las siete film commissions insulares: Tenerife Film Commission, Gran Canaria Film Commission, La Palma Film Commission, Lanzarote Film Commission, Fuerteventura Film Commission, La Gomera Film Commission y El Hierro Film Commission, que facilitan permisos, localizaciones, contactos y asesoría logística a producciones nacionales e internacionales.

Además de los grandes estudios consolidados, el ecosistema de animación de las Islas Canarias está conformado también por numerosas pequeñas empresas

El Gobierno de Canarias cuenta con diversas marcas y programas que apoyan la proyección internacional de películas con su promoción y distribución como Canarias en Corto —Programa del Gobierno de Canarias, para la promoción internacional y distribución del cortometraje de las Islas, en el que cada año seleccionan hasta 7 películas—, o Laboratorios como Creadoc —«iniciativa orientada a proyectos de documentales durante la fase de desarrollo de guión, con el fin de perfeccionar el relato audiovisual y prepararlo para un mercado competitivo y global» (Canary Islands Film, 2024)— e isLABentura Canarias —«tutorización de los participantes seleccionados en la creación de guiones de largometraje y series de televisión basados en historias y/o localizaciones de las Islas Canarias» (Canary Islands Film, 2024) durante seis meses junto a prestigiosos profesionales del sector con amplia experiencia en formación, asesoría y escritura de guiones—. Además de Centros de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo (COE) que ofrecen información para la capacitación y empleabilidad centrada en el sector de la animación.

Sin duda uno de los elementos más decisivos en este aspecto ha sido la existencia de incentivos fiscales llegando a aplicar deducciones del 50 y 45 % y otras subvenciones para el desarrollo y producción de piezas audiovisuales, o el patrocinio de eventos. Esta política ha atraído inversiones, coproducciones y rodajes de gran formato, además de estimular el nacimiento de estudios locales. Asimismo, el apoyo de instituciones educativas y culturales —como la Universidad de La Laguna, el Cabildo de Tenerife o el Cabildo de Gran Canaria— ha contribuido a vincular formación, industria y administración en un ecosistema colaborativo.

3.4 Formación y eventos profesionales

La consolidación del sector también ha sido favorecida por una oferta formativa especializada creciente. Entre los centros más destacados figuran: la Escuela de Arte Manolo Blahnik (La Palma) con su Ciclo Formativo de Grado Superior en Animación; la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez (Tenerife); la Escuela de Arte de Fuerteventura; y los estudios universitarios de Bellas Artes, Diseño y el nuevo doble grado en Animación de la Universidad de La Laguna (ULL, 2025). Además, la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC) ofrece programas técnicos intensivos de Animación 3D y efectos visuales vinculados directamente a empresas.

Los eventos profesionales han reforzado la visibilidad y proyección exterior del sector: el festival Animayo, declarado calificador para los Óscar, ha superado los 600.000 € en becas de formación anual y actúa como plataforma de reclutamiento de talento; los Premios Quirino

de la Animación Iberoamericana, con sede en Tenerife, se han consolidado como referente iberoamericano; y otros festivales como el Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria (con su mercado MECAS), el Festival Isla Calavera o el Festival Internacional de Música de Cine de Tenerife (FIMUCITÉ) han potenciado el encuentro entre profesionales, instituciones y público. Estos eventos han impulsado la internacionalización de los proyectos y el contacto directo entre talento local y estudios de referencia mundial.

En paralelo, la hibridez formativa se ha convertido en una palanca clave: la combinación de programas presenciales en las islas con formación a distancia y colaboración con estudios permite «dar una visión holística de la disciplina y fomentar una formación global e innovadora» que antice los cambios tecnológicos (Bortolamedi, 2017, p. 204). Al mismo tiempo, esta expansión debe anclarse en la cultura propia: «los diseñadores jóvenes deberían ser instruidos en el pasado de su propia cultura o, de lo contrario, corren el riesgo de caer en el desarraigo —y transmitirlo—» (Campi, 2007, p. 16). En Canarias, este doble enfoque —apertura global y arraigo identitario— está resultando especialmente pertinente para la inserción profesional y la construcción de una voz creativa diferenciada.

[...] el festival Animayo, declarado calificador para los Óscar, ha superado los 600.000 € en becas de formación anual y actúa como plataforma de reclutamiento de talento.

4. Discusión

Los resultados obtenidos permiten afirmar que el caso de las Islas Canarias constituye un ejemplo paradigmático de una región periférica capaz de generar un ecosistema creativo competitivo a partir de condiciones históricamente desfavorables. Este proceso de consolidación no responde únicamente a factores económicos, sino que se ha sustentado en una combinación de elementos culturales, formativos e institucionales que han reconfigurado el papel de Canarias dentro del mapa de la animación europea.

Desde una perspectiva geopolítica, el desarrollo del sector evidencia un desplazamiento de la lógica centro-periferia que ha dominado históricamente la producción audiovisual española (Diboos, 2023). Si bien Madrid y Cataluña siguen siendo las regiones dominantes, Canarias ha logrado posicionarse como tercer nodo en volumen de empresas, gracias a su capacidad para convertir la desventaja geográfica en un activo estratégico, aprovechando su situación atlántica como puente con América Latina y el norte de África. Este desplazamiento refuerza la idea de que la innovación y la excelencia no son exclusivas de los centros hegemónicos, y que la periferia puede desempeñar un papel activo y propositivo en la configuración de nuevas cartografías creativas.

La trayectoria de agentes como Damián Perea y Alfonso Ruiz ilustra cómo, en ausencia de infraestructuras y formación especializada, la iniciativa individual y el emprendimiento local pueden catalizar procesos de institucionalización y profesionalización del sector. Ambos iniciaron sus carreras en contextos sin apenas estructura, pero han contribuido a construir redes de formación, producción y visibilidad que hoy sostienen a toda una generación de profesionales.

Asimismo, la articulación entre formación y mercado laboral ha sido también otro elemento clave. La expansión de estudios universitarios como el de la Universidad de La Laguna y de centros técnicos como la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez o la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, ha permitido que el talento local acceda a oportunidades de empleo cualificado sin tener que emigrar, un hecho normalizado en zonas periféricas. Esta dinámica se vincula con la idea del tránsito entre diseñadores novedos y consolidados, ya que el ecosistema canario ha demostrado capacidad para incorporar a jóvenes recién formados en estudios de gran proyección internacional.

El apoyo institucional sostenido en los últimos años, especialmente a través de los incentivos fiscales, y el trabajo que realiza Canary Islands Film y las film commissions insulares, ha actuado como palanca de atracción de productoras de cine y animación que se han establecido

en las islas. Este fenómeno no solo ha dinamizado la economía local, sino que ha generado interacciones entre producciones globales y prácticas locales, impulsando procesos de transferencia de conocimiento, hibridación de lenguajes y actualización tecnológica.

Canarias se sitúa entre las cinco comunidades autónomas españolas con más del 30% de su población en riesgo de pobreza o exclusión según la tasa AROPE (Informe AROPE, 2024, s. f.). En este marco, la industria de la animación puede actuar como palanca de diversificación económica y movilidad social ascendente siempre que se articule con políticas activas de empleo y de mejora de la cualificación —incluida la capacitación lingüística para la internacionalización, tal como sugiere—, así como con condiciones de vida compatibles con el trabajo creativo y remoto (Vicente Zapata en Medina, 2023). Este alineamiento cumple con varios ODS —Objetivos de Desarrollo Sostenible— y con la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030, especialmente en los puntos (1) fin de la pobreza, (4) educación de calidad, (5) igualdad de género, (8) trabajo decente y crecimiento económico, (9) industria, innovación e infraestructura, y finalmente el de metas culturales (Gobierno de Canarias, s. f.).

Finalmente, el ecosistema de festivales y premios ha contribuido a posicionar a Canarias como un espacio de aprendizaje, visibilidad y proyección internacional al igual que ha ocurrido en otras regiones como Colombia (Santa, 2014). Estos eventos han permitido mostrar el talento local y conectar a los profesionales isleños con los foráneos.

A ello se suma la proyección exterior en foros profesionales: en MIFA Annecy 2025 el Gobierno de Canarias presentó la oferta del sector y su cartera de empresas, consolidando la visibilidad internacional del hub insular y su capacidad de atracción de proyectos (PROEX-CA, 2025).

La percepción internacional de la animación canaria ha mejorado de manera notable gracias a la acción coordinada de todo el ecosistema. Si estas dinámicas siguen consolidándose, es previsible no solo repetir, sino ampliar los logros recientes, dado que el archipiélago reúne actualmente las condiciones estructurales necesarias para hacerlo posible. Según Perea (comunicación personal, septiembre 2025):

Los reconocimientos (Goyas, nominaciones y presencia en festivales) ayudan a consolidar esa reputación. Repetir un año excelente depende de muchos factores [...] pero lo que sí está claro es que la infraestructura y el talento existen: ahora toca mantener el impulso, profesionalizar más puestos y seguir apostando por historias propias para que no sea algo puntual, sino una tendencia sostenida.

Los resultados indican que la animación en Canarias ha logrado transitar de una posición periférica y dependiente a un ecosistema autónomo, competitivo e interconectado, que combina identidad local y estándares internacionales. Este modelo sugiere que las periferias pueden desempeñar un papel central en el rediseño del mapa creativo, siempre que logren articular talento, formación, redes institucionales y proyección exterior.

[...] la animación en Canarias ha logrado transitar de una posición periférica y dependiente a un ecosistema autónomo, competitivo e interconectado, que combina identidad local y estándares internacionales.

5. Conclusiones

El análisis desarrollado evidencia que las Islas Canarias han transitado en apenas dos décadas de ser un territorio periférico sin apenas infraestructuras ni tradición en diseño audiovisual a consolidarse como uno de los polos de animación más dinámicos del sur de Europa. Este proceso ha sido posible gracias a la confluencia de varios factores: la acción de agentes pioneros, la creación de un tejido empresarial competitivo, el apoyo institucional y fiscal, y la construcción de una red de formación y eventos que ha conectado el talento local con circuitos internacionales. El caso canario demuestra así que la periferia puede convertirse en espacio de innovación y excelencia cuando logra articular talento, redes y políticas públicas coherentes.

No obstante, la consolidación alcanzada plantea ahora nuevos retos de futuro. En el ámbito formativo, aunque hoy existe una oferta amplia de ciclos y grados en animación y diseño en diversas islas, además de cursos online accesibles desde cualquier parte del mundo, será necesario reforzar la especialización avanzada y la conexión directa con empresas para sostener el ritmo de crecimiento. A su vez, la posibilidad de trabajar en remoto para estudios internacionales ofrece oportunidades inéditas para retener talento, pero también exige políticas de conciliación y capacitación continua para evitar la precarización.

La formación híbrida que actualmente combina programas presenciales en las islas con aprendizaje a distancia, colaboración con estudios y un anclaje en la cultura local ha demostrado ser efectiva, pero debe seguir evolucionando acorde a las necesidades del mercado. Resulta recomendable ampliar la oferta de microcredenciales co-diseñadas con empresas como se lleva realizando en la Universidad de La Laguna desde hace años, implementar residencias creativas y clínicas de reel y portfolio en festivales como se hace en Animayo, e incorporar itinerarios de mentoría que acompañen a los egresados en sus primeras producciones como lleva a cabo el Gobierno de Canarias mediante sus diversas iniciativas. Los festivales y mercados ya operan como nodos de detección y reclutamiento de talento; institucionalizar este papel mediante becas, programas de exploración, observación, análisis y evaluación y vínculos con ferias internacionales estratégicas contribuye a retener egresados, escalar microempresas y fortalecer una voz estética propia, evitando el riesgo de homogeneización global.

Otro de los grandes desafíos señalados por los propios profesionales es la incorporación de la inteligencia artificial a los procesos creativos. Las previsiones refuerzan que «el mercado global de la animación crecerá anualmente un 11,5% entre 2023 y 2026» (Gràffica, 2023, p. 19), lo que subraya la oportunidad para territorios periféricos con talento y redes institucionales consolidadas. La homogeneización y la automatización de tareas técnicas puede liberar tiempo creativo, pero plantea dilemas éticos, de autoría y de sostenibilidad laboral que requerirán marcos normativos y formativos específicos.

El ejemplo de la industria de la animación en Canarias ofrece lecciones valiosas y potencialmente replicables para otros territorios no centrales, pero debe ser interpretado con precaución. Su éxito se ha basado en un equilibrio entre crecimiento económico, identidad cultural y escala territorial, y no puede trasladarse de forma acrítica sin considerar el riesgo de sobre-población, presión sobre los recursos y pérdida de tradiciones locales, problemáticas que ya se manifiestan en las Islas Canarias en relación con la masificación turística y la especulación residencial. Un desarrollo descontrolado podría convertir el éxito creativo en un factor de vulnerabilidad social para una región.

En resumen, el caso de las Islas Canarias constituye un ejemplo de periferia propositiva capaz de integrarse en las redes creativas globales sin renunciar a su identidad local. Su futuro dependerá de mantener este equilibrio: avanzar en innovación tecnológica y proyección internacional, al tiempo que se protege el tejido cultural, social y medioambiental del archipiélago.

6. Referencias

- Animayo. (2024). *Animayo International Film Festival*. Recuperado de <https://www.animayo.com>.
- Bortolamedi, C. E. (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. (Trabajo de Tesis doctoral, Universitat de Barcelona). Recuperado de <https://hdl.handle.net/2445/115685>.
- Campi, I. (2007). «¿Para qué sirve la historia?» En I. Campi. (Ed.), *Diseño y nostalgia. El consumo de la historia*. (pp. 13-28). La Roca, Ediciones de Belloch/Santa & Cole.

- Canary Islands Film. (2024). *Canary Islands Film — Incentivos, estudios y directorio profesional*. Gobierno de Canarias. Recuperado de <https://canaryislandsfilm.com>.
- Diboos. (2023). *Libro Blanco de la Animación, los Efectos Visuales y los Nuevos Medios en España 2023*. Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación. Recuperado de <https://diboos.com>.
- EAPN España. (2024). *Informe AROPE sobre el Estado de la Pobreza en España. Pobreza por CC.AA. 2024*. Recuperado de <https://www.eapn.es/estadodepobreza/pobrezaCCAA-2024.php>.
- Gobierno de Canarias. (s. f.). *La Estrategia. Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030*. Recuperado el 15 de septiembre de 2025, de <https://www.gobiernodecanarias.org/agenda-canaria2030/estrategia/>.
- Gràffica. (2023). *Número 31: Inteligencia artificial*. Gràffica. PalauGea (Ed.).
- Gran Canaria Film Commission. (2024). *Incentivos fiscales y servicios de producción*. Cabildo de Gran Canaria. Recuperado de <https://www.grancanariafilm.com>.
- Medina, J. A. (2023, 18 marzo). Vicente Zapata: «Hay que revisar los planes de empleo para la mejora de la cualificación en Canarias». *La Provincia - Diario de las Palmas*. <https://www.laprovincia.es/enfoques/2023/03/18/vicente-zapata-hay-revisar-planes-84845322.html>.
- PROEXCA. Gobierno de Canarias. (2025, 12 de junio). *Canarias muestra el potencial de la industria de animación de las islas en MIFA Annecy*. Recuperado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/noticias/canarias-muestra-el-potencial-de-la-industria-de-animation-de-las-islas-en-mifa-annecy/>.
- Real García, N. (2020). *Criterios de buen diseño aplicados a los carteles de fiestas turísticas y tradicionales* [Tesis doctoral, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional de la Universidad de La Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25204>.
- Santa, C. (2014). A manera de introducción. Una mirada al pasado. En Publicaciones, C. de B. (Ed.), *Animación en Colombia: una historia en movimiento* (Cuadernos de Cine Colombiano, No. 20, pp. 8–18).
- Santa Cruz Cultura. (2025, 3 de septiembre). Darío Sánchez: «Construir 3Doubles desde Santa Cruz de Tenerife nos ha permitido crecer con identidad propia en la animación internacional». Santa Cruz Cultura. Recuperado de <https://santacruzcultura.es/2025/09/03/dario-sanchez-construir-3doubles-desde-santa-cruz-de-tenerife-nos-ha-permitido-crecer-con-identidad-propia-en-la-animacion-internacional/>.
- Spain Audiovisual Hub. (2023). *Mapa de empresas y talento del sector audiovisual español*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. Recuperado de <https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es>.
- Universidad de La Laguna. (2025). *Perfil del investigador Alfonso Ruiz en el Portal de la Ciencia de la ULL*. Recuperado de <https://portalcienicia.ull.es/investigadores/80941/detalle>.