



**cartoon**ITALIA

ASSOCIAZIONE DELLE AZIENDE ITALIANE DI ANIMAZIONE



ASSOCIAZIONE ITALIANA FILM D'ANIMAZIONE

# L'INDUSTRIA DELL' ANIMAZIONE IN ITALIA



# L'INDUSTRIA

## LE SOCIETA DI PRODUZIONE

Il comparto in Italia comprende **80 aziende** con circa **3.000 addetti** e un fatturato annuo di oltre **100M€** di Euro. Buona parte di questo fatturato è dovuto agli accordi di co-produzione con i partner internazionali. L'attività genera investimenti sul territorio nazionale per circa **70M€** di Euro.

## LE TELEVISIONI

Il **sistema televisivo italiano** conta **22 canali** per bambini e ragazzi. Solo l'**11%** della programmazione è di produzione Italiana (mentre in **Francia** la produzione nazionale occupa il **42%** e quella italiana il **9%** della programmazione per ragazzi!). Il principale partner di mercato è la **RAI** con un budget annuo di **15M€**. Gli altri broadcaster sono **praticamente inesistenti** sul fronte produttivo, inclusi **Disney Channel** e **Cartoon Network**.



# UN SETTORE STRATEGICO A LIVELLO CULTURALE

## IL PUBBLICO

L'animazione si rivolge principalmente al **pubblico dei giovani e alle famiglie**. L'offerta americana, europea e asiatica è vastissima e in essa deve trovare spazio quella dei nostri autori e produttori sia per proporre i **modelli narrativi e stilistici italiani** alle **nostre giovani generazioni e all'estero**.

## IL PRODOTTO

La realizzazione di una serie televisiva o di un film d'animazione richiede competenze di alto livello in diversi ambiti (**scrittura, grafica e arte plastica, musica, linguaggio audiovisivo, recitazione, etc.**) e tecnici (**padronanza dei software più aggiornati per la produzione di immagini 2D e 3D, animazione, edizione digitale, etc.**).



# UN SETTORE STRATEGICO PER L'OCCUPAZIONE

## SBOCCO PROFESSIONALE PER I GIOVANI

L'industria dell'animazione attinge le risorse umane non solo dalle **scuole di cinema e dalle accademie** ma anche dai corsi universitari (**politecnici, nuovi media digitali, DAMS, scuole di design, di fumetto, di grafica**) costituendo uno dei pochi sbocchi su scala industriale e internazionale per questo tipo di specializzazioni.

## CONTRATTI DI LAVORO A MEDIO/LUNGO TERMINE

La produzione di una serie o di un lungometraggio in animazione richiede circa **tre anni**. Durante questo periodo decine di artisti e tecnici, perlopiù giovani, vengono impiegati a **tempo pieno in regime contributivo Enpals/Inps**.



# UN SETTORE STRATEGICO A LIVELLO INTERNAZIONALE

## DIFFUSIONE DELLA CULTURA ITALIANA

Si producono serie tv e film che vengono **visti in tutto il mondo** rafforzando la presenza del nostro Paese nell'**immaginario globale delle giovani generazioni** (ad esempio la serie Winx è stata distribuita in **170 paesi**)..



## UN MERCATO A 360°

il settore si estende al licensing, alle produzioni pubblicitarie, ai video games, alle applicazioni per tablet e smartphone, all'editoria digitale, agli effetti speciali e alla simulazione in campo industriale, scientifico, medico e architettonico. Il fatturato di queste attività non è mai stato quantificato ma si stima intorno a **1 miliardo** di Euro.



## INTERNAZIONALIZZAZIONE DELLE IMPRESE

A causa degli alti costi di produzione il sistema di finanziamento delle produzioni si basa generalmente sulla **co-produzione** internazionale.

Questo meccanismo ha indotto da sempre le imprese italiane ad una **presenza attiva sui mercati esteri** e a realizzare prodotti in grado di **competere sul piano editoriale e della qualità realizzativa**.

Considerando che il produttore italiano arriva a coprire generalmente, insieme al broadcaster nazionale, **dal 40 al 60% del budget** deve reperire il resto sul mercato internazionale.



# ESEMPIO DI PRODUZIONE ITALIANA FINANZIATE CON APPORTO ESTERO

Budget produzione : 5 M€

Apportoo RAI:  
1,2 M€ (24%)

Finanziamento  
Produttore ITA  
0,8 M€ (16%)

Tax Credit  
0,3 M€ (6%)



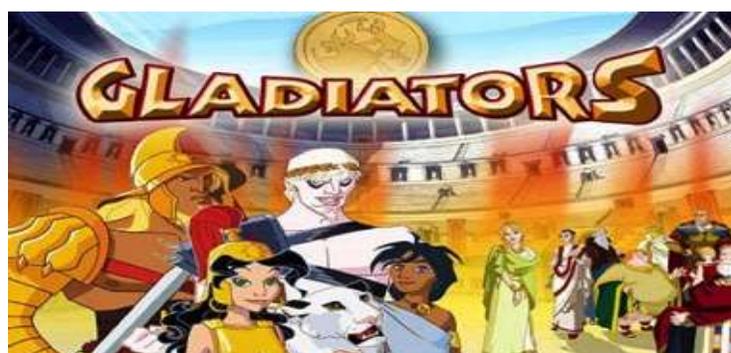
Apporto 1° Co-  
produttore estero:  
0,8M€ (16%)

Apporto 2° Co-  
produttore estero:  
1,5M€ (30%)

MG Distributore  
Internazionale  
0,4M€ (8%)

# LE CRITICITA'

- FRAMMENTAZIONE DELLA FILIERA PRODUZIONE / PROGRAMMAZIONE / COMMERCIALIZZAZIONE IN RAI
- NON RISPETTO DELLE QUOTE PRODUTTIVE DA PARTE DELLE ALTRE EMITTENTI / PIATTAFORME OPERANTI SUL TERRITORIO NAZIONALE
- TAX-CREDIT ANCORA POCO COMPETITIVO
- MANCA IL SOSTEGNO PUBBLICO NELLA FASE DI SVILUPPO
- CARENZA SOSTEGNI ALLO SVILUPPO TECNOLOGICO DELL'IMMAGINE DIGITALE
- PROGRAMMAZIONE SPORADICA DI FILM D'ANIMAZIONE ITALIANI NELLE SALE
- RIGIDITA' DEL SISTEMA DEL CREDITO
- ONERI CONTRIBUTIVI (INPS/ENPALS) DA ADEGUARE ALLE SPECIFICITA' DEL SETTORE
- NON SI TIENE SEMPRE CONTO DELLE PECULIARITA' DELL'ANIMAZIONE NELLA PREDISPOSIZIONE DI LEGGI E REGOLAMENTI ATTUATIVI





## ALCUNE SOLUZIONI

- **RAZIONALIZZAZIONE DELLA FILIERA RAI** CHE CONSIDERI LE OPPORTUNITÀ DI MERCATO E GLI IMPEGNI DEL PRODUTTORE VERSO I PARTNER ESTERI.
- **APPLICAZIONE DELLE LEGGI SULLE QUOTE** DI INVESTIMENTO/PROGRAMMAZIONE DA PARTE DI EMITTENTI E OTT PRIVATE E LIMITAZIONE DELLE DEROGHE.
- **AUMENTO AL 30% DEL TAX CREDIT INTERNO** PER L'ANIMAZIONE E INTRODUZIONE **TAX CREDIT ESTERNO** TRATTANDOSI DI PRODUZIONI PER L'INFANZIA E LE FAMIGLIE.
- **SOSTEGNO PUBBLICO** NELLA FASE DI **SVILUPPO** DI SERIE E FILM E INCENTIVI ALLA **DISTRIBUZIONE ALL'ESTERO**.
- **INCENTIVI ALL'ADEGUAMENTO TECNOLOGICO** DEGLI STUDI DI PRODUZIONE.
- **INCENTIVI AGLI ESERCENTI** PER LA PROGRAMMAZIONE DI FILM D'ANIMAZIONE ITALIANI E EUROPEI
- **FONDI DI GARANZIA** AL SISTEMA CREDITIZIO PER LE PECULIARITA' DEL SETTORE NEI **TEMPI DI PRODUZIONE** E NELLA **PATRIMONIALIZZAZIONE** DELLE PROPERTY.
- **PARAMETRARE I CONTRIBUTI INPS/ENPALS** AI TEMPI DI PRODUZIONE DEL SETTORE
- **NEL LINGUAGGIO LEGISLATIVO** INTRODURRE L'ANIMAZIONE COME IN FRANCIA.

# L'impatto del Credito d'Imposta Audiovisivo: *Flapacha* di Xilam

Budget  
Produzione :  
7 M€

Spese in  
Francia :  
5,63 M€

Di cui mano  
d'opera:  
3,77 M€

Imposta  
sul reddito  
generato :  
0,37 M€

Tasso CIA : 20%

Tetto a 1.300 €  
/mn

0,7 M€ di credito  
d'imposta



Di cui 1,32 M€  
di oneri sociali

1€ di CIA ha generato 8,10 € di spese in Francia  
di cui 5,40 € di stipendi e oneri sociali

1€ di CIA ha generato almeno 3,10 € di introiti  
diretti per lo Stato francese

# L'impatto del Tax Credit

## Esterno: *Cattivissimo Me2 di Illumination Mc Guff*

Box office mondiale:  
970 M\$

Tasso C2I : 20%

Tetto a 10M€

7,8 M€ di credito d'imposta

Budget Produzione :  
76 M\$

Spese in Francia :  
52,1 M€

Di cui mano d'opera:  
47,7 M€

Imposta sul reddito generato :  
3,3 M€



Di cui 18,2 M€ di oneri sociali

1M€ tasse varie (CVAE, ...)

1€ di CIA ha generato 8,70 € di spese in Francia di cui 6,10 € di stipendi e oneri sociali

1€ di C2I ha generato almeno 3,90 € di introiti diretti per lo Stato francese



## LE ASSOCIAZIONI

**CARTOON ITALIA** è l'Associazione Nazionale che rappresenta le aziende dell'industria dell'animazione. E' stata costituita alla fine degli anni '90 per sostenere, promuovere e tutelare gli interessi dell'arte e dell'industria dell'animazione italiana sul territorio nazionale e all'estero

**ASIFA ITALIA** rappresenta gli autori e i professionisti dell'animazione italiana. Fondata nel 1982 come sezione nazionale dell'Association International du Film d'Animation, legata all'Unesco, si impegna nella diffusione del cinema d'animazione italiano nel territorio nazionale e all'estero e nel sostenere gli artisti e i professionisti del settore verso le istituzioni e il sistema produttivo a tutela della qualità e della creatività italiana.





**cartoon**ITALIA

ASSOCIAZIONE DELLE AZIENDE ITALIANE DI ANIMAZIONE



ASSOCIAZIONE ITALIANA FILM D'ANIMAZIONE

## CONTATTI

**Cartoon Italia**

**Anne-Sophie Vanhollebeke**

**Presidente**

**tel. 328 8827268**

**[anne-sophie@studiocampedelli.it](mailto:anne-sophie@studiocampedelli.it)**

**Asifa Italia**

**Maurizio Forestieri**

**Presidente**

**tel. 348 4707624**

**[m.forestieri@graphilm.com](mailto:m.forestieri@graphilm.com)**

