



COMUNICACIÓN

Título: Creatividad precaria en la cadena de valor. El caso de la animación digital.

Autores e e-mails: Jesús Antonio Ruiz Herrero, jesusantonio.ruiz@uva.es

Departamento: Departamento de Sociología y Trabajo Social.

Universidad: Universidad de Valladolid.

Área Temática: Economía del conocimiento, creatividad y geografía de la innovación

Resumen: Tras décadas de difusión de la producción ligera y la subcontratación cabe preguntarse qué efectos tiene ello para economías como España, que se sitúan en una estrategia híbrida dentro de la globalización: no tienen una economía del conocimiento tan desarrollada como EEUU o Suecia, pero tampoco su estrategia se construye sobre los bajos salarios. Para responder presentaremos un estudio de caso en el mundo de la animación digital basado en casi veinte entrevistas a profesionales de diferente perfil y rango. En dicho sector la digitalización da muchas facilidades para externalizar: las empresas y sus subcontratistas pueden intercambiar archivos de gran complejidad y “peso”, algo imposible hace décadas. Este tipo de situación ha reforzado a dos grandes polos: en países como EEUU se concentran enormes y afamados estudios, que emplean a una fuerza de trabajo estable y bien pagada, adonde afluyen creativos de todo el mundo, y que realizan las tareas de diseño o principales de animación (que llamaremos alto diseño o AD). Por el contrario, países de Asia y Oceanía emplean a miles de trabajadores especializados en tareas de animación auxiliares (que llamaremos producción audiovisual en masa o PAM). En cambio, países como España combina retazos de ambos modelos: tiene diseñadores de cierto prestigio, pero carece de grandes estudios con una producción estable. Tiene también muchos artistas de nivel medio pero sin tarifas como las de Asia. Las consecuencias son:

- Muchos artistas emigran a los grandes centros creativos como California.
- Entre los que se quedan se instala una fuerte competencia. Quienes más sobresalen tienden a alcanzar cierta estabilidad.
- El resto sobrevive como trabajadores independientes o mediante contratos ultraflexibles.
- La falta de definición de este modelo, entre el americano y el asiático, constituyen un sector de la animación débil y precario que no logra solidificarse ni impulsar la economía desde otras bases. A lo observado aquí probablemente se ajusten otros sectores.

Palabras Clave: *economía del conocimiento y la creatividad, animación digital, cadenas de valor, sociología del trabajo.*

Clasificación JEL: *J44 o L82*