

MIA: AGENTE DE CAMBIO PARA ROMPER EL TECHO DE CRISTAL

MIA: AN AGENT OF CHANGE TO BREAK THROUGH THE GLASS CEILING

RESUMEN

La asociación española de Mujeres en la Industria de la Animación MIA, nace en 2018 con el objetivo de visibilizar el trabajo de las mujeres en la animación y de cambiar la situación actual de desigualdad que hay en el sector. En este artículo se presentan los factores que motivan la creación de la asociación y se presentan las acciones realizadas en sus casi cinco años de trayectoria, particularmente el Informe MIA, el cual recoge los datos de la representación femenina en la industria española de la animación, y el programa de mentoría MIANIMA, cuyo fin es impulsar proyectos de mujeres líderes de España y Latinoamérica.

ABSTRACT

MIA, the Spanish Association of Women in the Animation Industry, was born in 2018 with the aim of making the work of women in animation visible and changing the current situation of inequality that exists in the sector. This article overviews the factors that motivated the formation of the association and presents the actions taken in its almost five years of existence, particularly the MIA Report, which collects data on female representation in the Spanish animation industry, and the MIANIMA mentoring programme, which aims to promote projects of leading women in Spain and Latin America.



MARTA GIL SORIANO

Mujeres en la Industria de la Animación MIA

Graduada en Bellas Artes y Máster en Producción artística (UPV). Actualmente trabaja como directora de animación en el largometraje "Rock Bottom" (María Trénor). Previamente trabajó en la app educativa *Kokoro Kids*. Entre los largometrajes y cortometrajes en los que ha participado destacan: *Koati: los hijos de Jack* (Upstairs), *On estaves tú?* de María Trénor, *Obsolescence* y *Pop up* de Jesús Martínez, *Impromptu* de María Lorenzo y la serie *Catacric Catacrac* de À Punt TV. Siendo estudiante fundó su propio estudio, PTERODACTIVE, y actualmente es vocal en la junta directiva de MIA (Asociación española "Mujeres en la Industria de la Animación").

MARIA GIL SORIANO

Academia de Artes y las Ciencias Cinematográficas de España

Periodista. Graduada en Periodismo por la Universidad Complutense y Máster en Periodismo cultural y nuevas tendencias por la Universidad Rey Juan Carlos. Desde 2016 forma parte del equipo del Departamento de Comunicación de la Academia de Artes y las Ciencias Cinematográficas de España donde sigue trabajando en la actualidad, con labores centradas en la comunicación externa de la institución y de los eventos que esta genera, como los Premios Goya. En el desempeño de su trabajo ha publicado artículos en la Revista Academia y el Especial Academia de Cine anual y ha cubierto festivales como el de San Sebastián y Málaga, y eventos más específicos de animación como *Weird Market* y *Cartoon Movie*.

PALABRAS CLAVE:

Mujer, animación, igualdad, MIA, MIANIMA

KEY WORDS:

women, animation, equality, MIA, MIANIMA

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.18112>



**MUJERES EN LA INDUSTRIA
DE LA ANIMACIÓN**



Fig. 1. Presentación del Informe MIA 2021 en la 69 edición del festival de San Sebastián.

Queremos que en la industria de la Animación nuestra visión como mujeres cuente. Que podamos contar nuestras historias, que podamos acceder a puestos de responsabilidad, que seamos un referente para que las niñas y jóvenes se atrevan a romper su techo de cristal y acometer proyectos liderados por ellas.

Esta frase de la presidenta de MIA (Mujeres en la industria de la animación),¹ Myriam Ballesteros, resume la misión fundamental de esta asociación, que entre sus muchas acciones tiene la de darse a conocer y con ello, dar visibilidad a las profesionales del sector.

¿Qué es MIA? ¿Qué iniciativas lleva a cabo? ¿Cuáles son sus objetivos? Y lo más importante: ¿por qué es necesaria para

lograr la igualdad? Los datos del Informe MIA 2021 que arrojan que las mujeres como personajes protagonistas o creadoras de los contenidos de animación siguen ocupando un segundo lugar bastarían para responder a esta última pregunta, pero más allá de las cifras, la razón de ser de MIA se revela en los numerosos festivales y eventos de la industria a los que acude la asociación. En estas charlas, paradójicamente casi nunca toman la voz las mujeres asistentes, sino que son sus compañeros los que comparten su opinión. Ellas se acercan a las ponentes después para preguntar en privado, individual y discretamente, sin llamar la atención y menos en público. Esta anécdota que se repite una y otra vez reafirma que impulsar y apoyar asociaciones como MIA es fundamental para provocar un cambio en

¹ Actividad subvencionada por el Ministerio de Cultura y Deporte.



Fig. 2. Participantes del programa MIANIMA 21-22 con la junta directiva de MIA en la jornada final.



Fig. 3. María Trénor y Alba Sotorra realizando el pitch de su proyecto *Rock Bottom* en la jornada final de MIANIMA

un sector tradicionalmente masculinizado y para que las profesionales y estudiantes de animación sientan que el liderazgo no es ajeno a ellas.

Para que la visión de las mujeres lleve a las historias de animación, se han impulsado programas de *mentoring* como MIANIMA, que ofrece formación para mujeres líderes de proyectos y estudios sobre la realidad del sector, el Informe MIA; y se trabaja en nuevas iniciativas como MIANIMA LITE, programa en desarrollo enfocado a jóvenes talentos y óperas primas, que esperan que sea una realidad el próximo año. Generadora de proyectos, la asociación también es, ante todo, una red de mujeres comprometidas con la igualdad de oportunidades en el mundo de la animación. Más de 130 socias forman parte hoy de MIA y han hecho crecer este movimiento.

Pero antes de llegar hasta aquí, se ha recorrido un largo camino que empieza en 2018. Todo comenzó con un grupo de Facebook entre un grupo de mujeres profesionales de la animación que coincidían en festivales y eventos donde advertieron la escasa representación y reconocimiento al talento femenino y que tenían como referencia la organización internacional WIA (Women In Animation), surgida en California. De las redes sociales, pasaron a ser una asociación formalmente constituida a finales de 2018, un momento idóneo para poner en marcha MIA, porque veían a la sociedad muy concienciada con la paridad y la igualdad, y además, "cada vez hay más mujeres en la animación, diez o veinte años antes, cuando yo empecé, éramos cuatro, hubiera sido impensable", reflexionaba Ballesteros ese primer año.

En la actualidad no son *cuatro*, pero las cifras están lejos de la igualdad deseable, como revela el Informe MIA *Las mujeres en el mundo de la animación*, el primer estudio realizado en España para conocer la situación real de las mujeres en la animación y

que, en su segunda edición de 2021, desvelaba que los largometrajes de animación en nuestro país están muy lejos de la paridad, con solo un 26,56% de presencia femenina en los equipos y ninguna directora al frente. La presidenta de MIA explicaba en el programa *Objetivo Igualdad* de RTVE:

Hay algunas especialidades que sí hay muchas chicas, luego no dan el salto, es como que desaparecen. Sí que existen en los equipos pero siempre están en la base de la pirámide, no están en los puestos directivos ni en los equipos que toman las decisiones.

Además, los datos confirman que el techo de cristal todavía no se rompe. Las mujeres solamente alcanzan el 22,5% de los puestos de liderazgo en series y largometrajes de animación, y las obras dirigidas por mujeres reciben menos ayudas o entran en la categoría de selectivas. Como expuso Ballesteros en el mencionado espacio de RTVE,

El estereotipo más evidente es que, parece ser que la mujer sólo está capacitada para hacer obra menor, para ser artista. En el mundo de la animación, por ejemplo, es muy típico que la mujer haga cortos y que la mujer haga películas de muy bajo presupuesto.

Según revela el estudio, la presencia femenina solo es notable en los cargos de Dirección de Producción, donde las mujeres representan un 80%, un puesto que se asocia con aspectos de organización, coordinación y gestión de recursos.

Cualquiera que visite una escuela de animación, en los pupitres contará un porcentaje similar de estudiantes hombres y mujeres, una realidad, que luego no se refleja en el sector. Si analizamos cortometrajes de estudiantes, sí hay participación femenina en los proyectos, pero al acceder al mundo laboral el porcentaje cae brutalmente.



Fig. 4. Fotograma del proyecto *Zoey Oceans* (Carlota Pou y Anna Espinach).



Fig. 5. Fotograma del proyecto *Rock Bottom* (María Trénor y Alba Sotorra).

Cuando miramos el contenido de las historias de animación española, tampoco hay motivos para celebrar, porque el mito de la princesa no desaparece: si un personaje de animación necesita ser salvado, es siempre una mujer. Sin embargo, hay corrientes que invitan a la esperanza, como la presencia de gran número de heroínas que tienen un papel activo y que fomentan el compañerismo y la ruptura con los estereotipos de género en algunas profesiones de los personajes de animación.

Para MIA, la realización de estos estudios anuales es una apuesta necesaria porque los datos confirman la falta de igualdad y orientan a dónde ir. Frente a esta situación, toca tener un papel activo que la asociación ha asumido desde sus orígenes y que va desde las acciones más modestas, pero fundamentales para ir avanzando, que se pudieron acometer en los primeros años, hasta los proyectos más ambiciosos, apoyados por la Administración pública y entidades privadas de la industria audiovisual, que son una realidad desde 2021.

A los Informes MIA, las webinars gratuitas, eventos entre socias, un grupo donde compartir ofertas de empleo, y el fomento de representación femenina en charlas, conferencias y eventos del sector, se han sumado nuevas iniciativas que se han impulsado con la llegada de la actual junta directiva, elegida en enero de 2021, y entre las que destaca el programa MIANIMA antes mencionado. Se trata del único programa de mentorías específico para impulsar proyectos de animación liderados por mujeres (como guionista, directora y/o productora) de España y Latinoamérica. Apoyado por Netflix y el ICAA - Ministerio de Cultura y Deporte, durante el transcurso de MIANIMA se guía a las seleccionadas en la mejora de su material de preproducción de su proyecto de animación. Con el fin de facilitarles la búsqueda de apoyos financieros para levantar sus historias, se examina su dossier/biblia comercial,

guiones, plan de producción, presupuesto, etc. En la primera edición del programa MIANIMA se seleccionaron seis proyectos de entre los casi 60 presentados y, tras cinco meses de mentorías, tutorías y *masterclass* se realizó una jornada final de *pitching*, donde resultaron ganadores los proyectos de largometraje *Rock Bottom*, de María Trénor y Alba Sotorra; y *Zoey Oceans*, de Anna Espinach y Carlota Pou. Cada uno recibió una dotación económica de 20.000 euros para afrontar la producción del *teaser*.

Inspirada en la música y la vida del músico Robert Wyatt, *Rock Bottom* es una historia de amor autodestructivo entre Bob y Alif, una joven pareja de artistas inmersos en la vorágine creativa y rompedora de la cultura hippy de principios de los 70. Las drogas convertirán un verano apasionado en pesadilla en un viaje por los temas de la música Wyatt: la euforia y la angustia de la creación artística, la fascinación inconsciente por las drogas, el desencanto por la rutina y la degradación física y mental. Este proyecto de largometraje para el público adulto se realizará con la técnica de rotoscopia y animación 2D.

Por su parte, aventura y comedia se dan cita en *Zoey Oceans*, proyecto de serie para niños de entre seis y diez años, que consta de una temporada de 20 capítulos de 13 minutos. La protagonista es Zoey, que a sus casi diez años ha construido un vehículo capaz de cruzar cielo, mar y tierra con un objetivo: ¡encontrar los 2000 patitos de goma! El barco que los transportaba, capitaneado por su padre, naufragó hace cinco años y ese peculiar cargamento es lo único que quedó a flote. Arrastrados por las corrientes marinas, los patitos están apareciendo en los lugares más insólitos del planeta... y Zoey va a ir a por ellos, confiando así encontrar las pistas necesarias para dar con el paradero de su padre. Sus creadoras también han optado por la técnica 2D.

Tras el éxito y la gran acogida de este primer MIANIMA, la asociación refuerza esta apuesta con una segunda edición, cuya convocatoria se lanzó en julio de 2022 y que aumenta la dotación económica de los premios:² 25.000€ para cada proyecto ganador para la realización del *teaser*. Este 2022 también pretenden sembrar una semilla para acabar con la brecha que se produce en las carreras de las mujeres creadoras cuando finalizan sus estudios. A este reto dará respuesta el nuevo programa MIANIMA LITE, que abre sus puertas al talento más joven.

En estos casi cinco años de andadura de MIA los retos no han sido menores. Los inicios de cualquier asociación pasan por la escasez de fondos para acometer las ambiciosas iniciativas que su Junta Directiva y sus socias sueñan y la imposibilidad de pedir apoyo público hasta que no cuenta

con un mínimo de dos años de existencia. En esa primera etapa fueron las socias que forman MIA las que mantuvieron viva la asociación, así como el trabajo voluntario y desinteresado de los miembros de su Junta Directiva.

Ahora que cada vez más agentes de la industria audiovisual son sensibles a esta lucha por la igualdad en la animación, se abren nuevas oportunidades para que MIA crezca como asociación y también lo hagan todas las iniciativas que lleva a cabo, así como sus alianzas con otras asociaciones de mujeres hermanas.

El presente y futuro de la asociación pasa por seguir siendo un agente de cambio. Ninguna sociedad se puede permitir perder el talento y las miradas de las mujeres. Y en esa batalla encontrarán a MIA.

¿Quieres saber más sobre MIA?

<https://animacionesmia.com/>

© Del texto: María Gil Soriano y Marta Gil Soriano.

© De las imágenes: MIA, Mujeres en la industria de la animación (Figs. 1-3); Carlota Pou y Anna Espinach (Fig. 4); María Trénor y Alba Sotorra (Fig. 5).

² Con la financiación del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia y el emblema de la Unión Europea – NextGenerationEU.