

## “ANIMACIÓN EN COLOMBIA”: UNA EXPOSICIÓN QUE REVELA LA HISTORIA Y POTENCIAL DE UNA INDUSTRIA EN CRECIMIENTO

- *Hasta el 5 de septiembre de 2015, la Cámara de Comercio de Bogotá ofrece un panorama de la animación en Colombia a través de una exposición.*
- *Miembros de la industria seleccionaron más de 100 piezas que abarcan la producción en animación desde los años 20 hasta el presente.*
- *La muestra evidencia el potencial creativo de la ciudad y el país y el aumento de producciones en los últimos cinco años.*

**Bogotá, julio 23 de 2015.** La Cámara de Comercio de Bogotá (CCB), inauguró la exposición "Animación en Colombia" que busca mostrar dos esferas de la producción de animación en nuestro país, a propósito del Bogotá Audiovisual Market-BAM que acaba de terminar con éxito.

Por un lado, se exhibe el trabajo de los pioneros que desde los años 20, con producciones como *Garras de Oro* o *Colombia Victoriosa*, se aventuraron a hacer diminutas secuencias de películas en dibujo. Por otro lado, se hará un repaso por los contenidos de animación colombiana realizados en los últimos cinco años, lustro en el que se destacan hitos interesantes en los campos del cortometraje, largometraje o series de televisión y que serán el objeto principal de la exposición.

Los mismos miembros de la industria, representados por integrantes de la iniciativa de Cluster de Industrias Creativas y del Contenidos de la CCB, postularon y seleccionaron los artistas y contenidos de la exhibición, creando una selección de 104 piezas procedentes de más de 30 compañías de animación y postproducción en Colombia. La gran mayoría de los seleccionados cuentan con un componente digital importante en sus piezas y fueron desarrolladas durante los últimos cinco años, lo que resalta el auge que ha tenido esta industria en este mismo periodo. El curador de la muestra fue el artista y profesor Andrés Burbano, PhD en “Arte, Medios y Tecnología” (Universidad de California, EEUU) y con estudios de maestría en “Medios Interactivos” (MECAD, España) y (ZKM, Alemania).

Asistentes y visitantes encontrarán una innovadora selección de contenidos de animación que permitirán evidenciar el recorrido, trayectoria y oportunidades de crecimiento de la industria en los últimos años. La exposición aborda la producción en Bogotá y en Colombia a través de su patrimonio, pioneros, largometrajes, cortometrajes, series de televisión, series web, efectos especiales y producción para público infantil.

La exposición es un escenario para facilitar conversatorios con los principales empresarios que compartirán con los asistentes su experiencia en la producción de piezas animadas para televisión, cine y la elaboración de postproducción y efectos especiales en Colombia.

### Mayor información:

**Adriana Alba/Jefe de Prensa**

Tel 5941000 ext. 1608

Celular 3203290074

[adriana.alba@ccb.org.co](mailto:adriana.alba@ccb.org.co)

**Clara Marín/Prensa**

Tel 5941000 ext. 2672

Celular 3165787575

[clara.marin@ccb.org.co](mailto:clara.marin@ccb.org.co)

Visítenos en: [www.ccb.org.co](http://www.ccb.org.co)

Síguenos en:     

Cámara de Comercio de Bogotá

Esta exposición se convierte en una estrategia práctica para que el Cluster promocióne y exhiba los diferentes contenidos que posicionan a Bogotá como un centro generador de contenidos en español en Latinoamérica y que evidencian el potencial creativo de la capital y el país. Los escenarios de Artecámara visibilizan los contenidos generados por las industrias de animación y postproducción en Bogotá y Colombia.

### ***Animación: una industria en ascenso***

Aunque Colombia no registra al día de hoy cifras discriminadas para la animación, la Cuenta Satélite de Cultura, liderada por el DANE y el Ministerio de Cultura, indicó que entre los años 2011 y 2012 la producción del segmento Audiovisual, en el que se incluye el subsector de animación, aumentó un 7,1% y que fue para el 2012 de más de 4,6 billones de pesos. Según Proimagenes Colombia en 2013 el país registraba más de 40 empresas de producción audiovisual y entre el 2011 al 2013 se realizaron más de 10 series animadas para televisión, cuatro largometrajes y docenas de cortometrajes.

Desde el 2010 se ha visto un incremento considerable de la inversión del gobierno nacional y los ministerios relacionados, a través de convocatorias como Crea Digital, alianza de los Ministerios TIC y Cultura, que han entregado \$5.680 millones del 2012 al 2014 para la producción de videojuegos, libros digitales y producciones animadas de empresas y emprendedores nacionales<sup>1</sup>.

Además de Crea Digital, el Ministerio TIC también creó el programa Apps.co con una bolsa de \$30 mil millones de pesos. Aunque enfocado hacia las aplicaciones móviles en general, ha apoyado diversos emprendimientos y empresas de videojuegos a mejorar sus posibilidades de recibir inversión y colocar en el mercado productos exitosos.

La inclusión de estímulos para cortometrajes y largometrajes animados en la convocatoria del Fondo Desarrollo Cinematográfico (FDC) desde la convocatoria del 2012 por \$1.330 millones de pesos anuales ha robustecido a las empresas e independientes que se dedican a la creación de historias originales o *contenidos* propios<sup>2</sup>.

El canal público institucional, Señal Colombia ha sido un inversionista destacado del sector de la animación nacional. Entre 2011 y 2013 el canal ha invertido \$6,5 millones de dólares en coproducciones con empresas colombianas y extranjeras para sus contenidos infantiles y juveniles, de los cuales ha destinado un estimado de \$1.77 millones de dólares solo para seriados en técnica animada<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-6318.html>

<sup>2</sup> [http://www.proimagenescolombia.com/secciones/fdc/convocatorias/estimulos\\_concurso.php](http://www.proimagenescolombia.com/secciones/fdc/convocatorias/estimulos_concurso.php)

<sup>3</sup> <http://www.senalcolombia.tv/mercado>

### **Mayor información:**

**Adriana Alba/Jefe de Prensa**

Tel 5941000 ext. 1608

Celular 3203290074

[adriana.alba@ccb.org.co](mailto:adriana.alba@ccb.org.co)

**Clara Marín/Prensa**

Tel 5941000 ext. 2672

Celular 3165787575

[clara.marin@ccb.org.co](mailto:clara.marin@ccb.org.co)

Visítenos en: [www.ccb.org.co](http://www.ccb.org.co)

Síguenos en:     

**Cámara de Comercio de Bogotá**

La creación de nuevas carreras técnicas y tecnológicas en el SENA para disciplinas relacionadas con animación y videojuegos a partir de 2009 ha calificado mano de obra disponible para las empresas del sector y ha permitido a instituciones técnicas y universitarias privadas crear carreras más especializadas para el sector.

El programa del Ministerio TIC, “Vive Digital”, que recibió un presupuesto inicial de \$5 billones de pesos dedicó una partida de \$1.000 millones de pesos para la apertura de los “Vive Lab” en asocio con universidades y centros de investigación, 17 laboratorios digitales en diversas ciudades del país, que incentivan la producción de conocimiento así como de emprendimientos en el terreno digital, que por supuesto incluye animación y los videojuegos<sup>4</sup>.

Adicionalmente, Procolombia y Proimagenes promueven la internacionalización de la industria a través de misiones comerciales en los principales festivales y eventos del mundo tales como: Festival de Annecy en Francia y Tiffcom en Japón, y a eventos audiovisuales, en los cuales también participan las empresas de animación, como MIPCOM en Francia o NATPE en EEUU, entre otros. Esta misión ya ha arrojado frutos como el International Pitch Award en MIPJUNIOR (Cannes, Francia) que ganó la serie de televisión infantil *Omm Moo* de la empresa 4 Direcciones en 2012; la inclusión de *Sabogal* (producido por la empresa 3da2 Animation Studios para Canal Capital, con recursos de la Autoridad Nacional de Televisión) en la competencia Oficial del Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy 2015; los galardones que este mismo festival francés le otorgó a la producción transmedia *Cuentos de viejo* de la empresa colombiana Hierro Animación y la española Piaggiodematei con la participación de socios como Habitación 15/20 (Buenos Aires), Global Mechanics (Vancouver) y Señal Colombia; y la venta de la serie *Betty Toons* al canal de cable Cartoon Network.

#### **Programación actividades académicas**

- Miércoles 29 de julio – 2-4 PM.  
Conversatorio Experiencias empresariales en la producción de series de tv animadas en Colombia.
- Miércoles 12 Agosto – 2-4 PM.  
Conversatorio Experiencias empresariales en la producción de Postproducción y generación de VFX en Colombia.
- Jueves 27 Agosto 2-4 PM.  
Conversatorio Experiencias empresariales en la producción de Cine animado en Colombia.

---

<sup>4</sup> <http://pulsosocial.com/2013/02/25/vivelabs-espera-generar-300-emprendimientos-digitales/>  
<http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-4055.html>

#### **Mayor información:**

**Adriana Alba/Jefe de Prensa**  
Tel 5941000 ext. 1608  
Celular 3203290074  
[adriana.alba@ccb.org.co](mailto:adriana.alba@ccb.org.co)

**Clara Marín/Prensa**  
Tel 5941000 ext. 2672  
Celular 3165787575  
[clara.marin@ccb.org.co](mailto:clara.marin@ccb.org.co)

Visítenos en: [www.ccb.org.co](http://www.ccb.org.co)

Síguenos en:       
Cámara de Comercio de Bogotá