



LA ANIMACIÓN: UN SUBSECTOR EN CRECIMIENTO

AGOSTO
2012



Trabajo de grado
de

[Mariana Lersundy Barrera](#)

Periodismo y Opinión Pública
Escuela de Ciencias Humanas
Universidad del Rosario

Tutor

[Ricardo Arce](#)

Coordinadora

[Sandra Ruiz](#)

Decana

[Stéphanie Lavaux](#)

Diseño y diagramación

[Mariana Lersundy Barrera](#)

lersundybarrera@gmail.com

[\(318\) 380-2012](tel:(318)380-2012)



UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

Introducción

Pág. 3

Del esfuerzo de muchos surgió el campo de la animación colombiana

Pág. 4

La tercerización: una intermediación laboral exitosa

Pág. 10

Realizar contenido propio: una valiente odisea

Pág. 15

El financiamiento es vital para toda animación

Pág. 22

Las agremiaciones y la educación: dos móviles fundamentales para la animación

Pág. 24

ASIFA Colombia: la asociación de los animadores

Pág. 25

SOMOS: El gremio de las empresas de animación

Pág. 26

Todo animador necesita una educación integral

Pág. 28

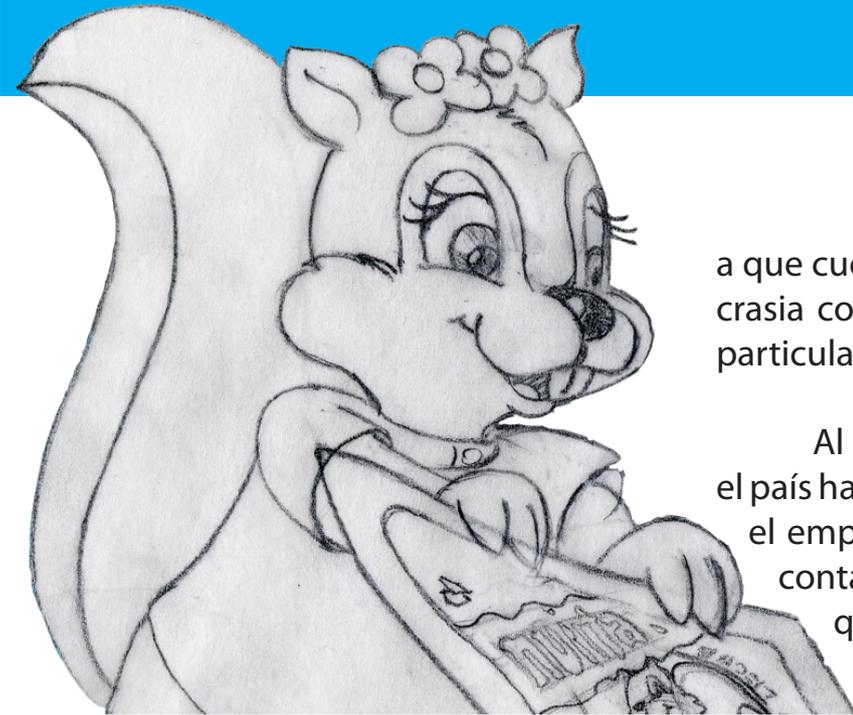
La animación: una industria en potencia

Pág. 30

Bibliografía

Pág. 31

LA ANIMACIÓN: UN SUBSECTOR EN CRECIMIENTO



Imágen: Cortesía Familia Nelson Ramírez

Sabemos que hay excelentes animadores que han creado producciones como *Blanca Nieves*, *El Rey León* o *Avatar*. Pero lo que desconocemos es que en los últimos años ha habido un ‘boom’ de animadores en Colombia que se destacan no solamente por ser numerosos sino por su talento. Ejemplos específicos son María Arteaga y Andrés Barrientos, quienes realizaron los cortometrajes *Corte Eléctrico* y *En Agosto*, respectivamente, ambos ganadores de varios premios en festivales especializados de animación. La razón de su éxito no solo se debe a las técnicas implementadas y a la calidad de las producciones, sino

a que cuentan sus historias desde la idiosincrasia colombiana y relatan nuestra forma particular de ver la vida.

Al igual que Arteaga y Barrientos, en el país hay cientos de animadores que tienen el empeño, las ganas y muchas ideas por contar y lo bueno de este momento, es que no se están quedando con los sueños sino que lo están haciendo.

Cada vez hay más producciones por año, hay más cortometrajes y largometrajes independientes, más series, más producciones de contenido propio, más tercerización y nuevos proyectos que están encontrando la forma para volverse realidad.

En los últimos tres años se han realizado tres películas animadas, una de las cuales, *Gordo, Calvo y Bajito*, se estrenó en mayo pasado. A diferencia de antes, los animadores están encontrando más fácilmente estímulos, mercados y plataformas para desenvolverse y realizar sus proyectos. Claro está que todavía queda mucho camino por recorrer para que este campo se convierta en una industria.

El subsector de la Animación y Videojuegos, como lo denomina el Gobierno, cada vez ha tomado más fuerza e importancia en el país, es por esto pertinente conocerlo y entender el curso que está tomando. En el presente reportaje se establece cómo se encuentra este subsector, específicamente en el campo de la animación en Bogotá, que es donde más producciones se realizan por año, donde la mayoría de realizadores trabajan y desde la cual se han impulsado casi todas las políticas de desarrollo en este campo.

A lo largo de este trabajo periodístico se reconstruyen los momentos y personajes claves que permitieron que hoy se cuente con un subsector en crecimiento. Se explora a profundidad las dos modalidades diferentes con las que trabajan los animadores colombianos actualmente, que son la tercerización y la realización de contenido propio. Se explica el papel fundamental que han tenido las asociaciones de animadores colombianos a la hora de construir políticas que visibilizan a este campo y que lo benefician comercialmente. Y finalmente, se expone el estado actual de la educación en este campo, al igual que los retos que se deben superar para que cada vez haya animadores mejor capacitados.

DEL ESFUERZO DE MUCHOS SURGIÓ EL CAMPO DE LA ANIMACIÓN COLOMBIANA

Para entender el momento que atraviesa la animación en Colombia es necesario conocer cómo y cuándo surgió y quiénes fueron las primeras generaciones de animadores que construyeron con talento y esfuerzo este campo en el país.

Contar la historia de la animación colombiana sin mencionar a Nelson Ramírez y a Fernando Laverde es hacerlo a medias. Su tenacidad les abrió el camino a las siguientes generaciones sacando adelante este campo en el país. Aunque ambos tuvieron como punto focal la animación, tomaron caminos diferentes. Nelson Ramírez se dedicó a la animación publicitaria, produciendo más de 1.200 comerciales, mientras que Fernando Laverde realizó animaciones independientes y de autor, siendo el creador de tres de los siete largometrajes animados que se han hecho en Colombia a la fecha. Ramírez, el clásico hombre exitoso de negocios con una visión de producción impresionante y Laverde, de corte más soñador y con el objetivo de contarle al mundo lo que pensaba, se convirtieron durante las décadas de los años setenta y ochenta en los personajes más importantes, reconocidos y admirados del gremio, y son ahora un referente obligado de los animadores que se dedican tanto a la publicidad como a la creación de cortometrajes y largometrajes independientes.

“Magi... Magicolor... ¡Color, color! Magi... Magicolor...Doble punta



Este comercial de Magicolor fue uno de los que hizo famoso al animador colombiano Nelson Ramírez. Imagen: cortesía familia de Nelson Ramírez

doble color". Al leer este eslogan muchos recordarán el comercial de la marca Magicolor, en el que un pequeño hombre montado sobre un lápiz de color recorría el cielo, pintando a su paso animales y plantas. Este es uno de los miles de comerciales que realizó Ramírez durante los más de veinte años que dedicó al oficio de la animación publicitaria. Estudió Medicina y al igual que la mayoría de los primeros animadores colombianos no terminó la carrera y se dedicó a la publicidad. En 1965 empezó a trabajar como dibujante en diferentes agencias y luego con el tiempo se convirtió en creativo de la ahora inexistente agencia Par Publicidad.

En 1970 fundó su productora de animación publicitaria llamada Nelson Ramírez Producciones, que según la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, creó porque sentía que la calidad de animaciones en el país no era óptima. Su primer trabajo con su productora fue una animación de 15 segundos para la empresa de publicidad Leo Burnett, que tuvo gran acogida entre el gremio de los publicistas.

Debido a la superioridad de sus animaciones y a su nivel de trabajo poco a poco fue ganando fama. Tres años después creó su propio estudio de animación el cual se convirtió en el más importante del país desde los setenta hasta los noventa. Sus producciones publicitarias fueron bien recibidas por el público colombiano. Entre estas están **"Suramericana: unos tigres en protección"**, **"Colgate: Carietón ataca"**, **"Con mis Gudiz soy feliz"** y **"Renault 4: el amigo fiel"**.

Después de sus años de éxito, Ramírez se vio perjudicado por la apertura económica



El largometraje "Cristóbal Colón: valiente, terco y soñador" fue el segundo en realizarse en Colombia. Imagen: Cortesía Fernando Laverde

y el surgimiento del software de animación 2D y 3D. El seis de noviembre de 2010, a sus 64 años de edad murió, habiéndole dedicado gran parte de su vida a este campo y a su historia.

Según la entrevista que le realizaron los autores del libro *La animación en Colombia*, Nelson Ramírez consideraba que en el país "la animación siempre se ha enfocado hacia lo comercial porque es el único ámbito en donde se encuentra dinero disponible para financiar producciones de calidad". Aunque lo anterior es en parte cierto, pues se han producido más animaciones comerciales que de autor, Fernando Laverde es un claro ejemplo de que se pueden realizar producciones animadas independientes.

Laverde comenzó a estudiar Ingeniería Agrícola pero nunca la ejerció, en vez de eso comenzó a trabajar en estudios de televisión mientras tomaba cursos de guiones, dibujo y escultura, que más tarde le fueron útiles para realizar sus producciones. Su interés por la animación nació en un viaje a España donde conoció algunos estudios en los que adquirió el conocimiento necesario para empezar a desarrollarse en

este campo. De vuelta en el país y enamorado porque este medio le permitía expresar sus ideas de forma libre, construyó un taller en el que trabajó junto con su familia. En este le dio vida a múltiples producciones, con su sello personal: la animación con muñecos. Con la ayuda de su esposa y dos hijos confeccionó, armó y animó a los personajes y los escenarios utilizados en sus trabajos, en los que retrató la diversidad colombiana haciendo énfasis en los tonos de piel, los acentos y vestuarios de cada región.

Durante sus primeros años en el medio, hizo múltiples cortometrajes en los que contaba diferentes historias con una crítica social y política predominante, específicamente sobre las políticas intervencionistas y la desigualdad de clases. El más destacado de estos trabajos fue su primera producción titulada *El País de Bellaflor*, de 1972, en la que relató la historia de un pueblo recolector de flores que se ve afectado por la corrupción de su gobernador influenciado por el embajador de otro país en el que da a entender que es Estados Unidos o como él lo llama el “país del norte”.

Cinco años después de su primer cortometraje, realizó en 1977 el primer largometraje colombiano de animación: *La pobre viejecita*, adaptación del poema del escritor Rafael Pombo. Esta obra es considerada como una de las joyas del cine del país y es un referente importante para quienes la pudieron ver. En 1982 estrenó su segunda película titulada *Cristóbal Colón: valiente, terco y soñador*, de gran influencia para las generaciones posteriores de animadores. Y en 1989 realizó en coproducción con Argentina y Cuba el largometraje *Martín Fierro*.

Para Juan Manuel Pedraza, investiga-

dor de animación en el país y coautor junto con Oscar Andrade del artículo: Historia del cine de animación en Colombia, “Fernando Laverde es el animador de obra de autor más representativo de Colombia porque ha sido el único capaz de hacer tres largometrajes de animación y además de eso pasaron casi veinte años para que se hiciera el cuarto”.

Pero mucho antes de que estos personajes se desarrollaran en el medio ocurrieron sucesos importantes que marcaron la historia de la animación colombiana. Aunque esta ha sido excluida de la mayoría de estudios historiográficos de cine del país, desde que en 1897 llegó el cinematógrafo a Ciudad de Panamá, entonces territorio colombiano, ha existido la posibilidad de realizar producciones animadas.

Sin embargo, no fue sino hasta 29 años después que en la película nacionalista *Garras de Oro*, se utilizó por primera vez la animación como recurso para colorear cuadro a cuadro la bandera nacional. En Colombia no se volvió a utilizar esta técnica sino hasta el año 1933, cuando los Hermanos Acevedo, quienes producían el Noticiero Nacional que se proyectaba en cine, estrenaron el documental *Colombia Victoriosa*. En este se relata el conflicto desatado a raíz de la invasión de Leticia por parte de Perú. Como los realizadores no alcanzaron a llegar a tiempo a cubrir el conflicto bélico, se vieron en la necesidad de recrearlo en otro escenario.

El libro *La animación en Colombia* explica que a causa de lo anterior se generó “[...] la primera animación colombiana de que se tenga noticia, que corresponde a una serie de muy cortas secuencias de animación con objetos realizada entre 1932 y 1933, en

la que se recrea cuadro a cuadro, con figuras de barcos y aviones de guerra sobre mapas de la zona del conflicto, en la frontera con Perú, el avance del ejército colombiano”.

Desde la creación de *Garras de Oro* y *Colombia Victoriosa*, hasta el desarrollo de los primeros comerciales animados en la década del cincuenta, se realizaron en el país algunos pocos cortometrajes experimentales de animación. Sus autores fueron personas que no deseaban salir al estrellato sino fueron un ejercicio de divertimento, en el que utilizaron técnicas sencillas y que presentaban una narrativa no convencional.

En un principio los comerciales se proyectaban en las salas de cine. En 1948 el publicista Marco Tulio Lizarazo fundó la empresa Gran Colombia Films, que se dedicaba entre otras cosas a producir material animado para cine.

La llegada de la televisión al país en 1954 fue el elemento revolucionario que permitió la producción a mayor escala de la animación publicitaria en el país. Poco a poco el Gobierno se percató de que la publicidad era una de las fuentes de financiación más importantes y efectivas para poder mantener la infraestructura televisiva. Esto impulsó la producción de comerciales, algunos animados, lo que poco a poco promovió el desarrollo y establecimiento en adelante de la industria de la animación comercial.

Como en Colombia la realización de producciones comerciales animadas para televisión era algo nuevo y en crecimiento, no se contaba ni con personal capacitado en esta área, ni con escuelas de animación que enseñaran las técnicas necesarias para crear este tipo de productos. Es por esto que

las dos primeras empresas que lideraron el mercado fueron creadas por extranjeros, quienes no sólo poseían el conocimiento necesario para realizar cortometrajes comerciales animados sino que además se convirtieron en maestros que capacitaron a los primeros animadores colombianos, quienes tiempo después lideraron el mercado nacional.

A principios de la década del sesenta el francés Jean Balavoine creó la empresa Corafilm, que además de producir documentales y argumentales en imagen real, contaba con un departamento de animación en el que se desarrollaban comerciales y cortometrajes. El también francés Robert Rossé lo dirigió por varios años, enseñándole a sus ayudantes las herramientas necesarias para realizar producciones animadas de excelente calidad. Pasado un corto periodo de tiempo surgió Cinesistema, compañía que también producía comerciales y cortometrajes animados. Al igual que Corafilm, fue una escuela para quienes trabajaron en ella. Al ser estas dos las empresas líderes del momento, era normal que los animadores se pasaran de una a otra de forma constante.

Una vez que los colombianos aprendieron el oficio gracias a los extranjeros, se dedicaron a crear sus empresas y a realizar producciones propias, tomando así las riendas del negocio de la animación en el país. Entre quienes crearon los estudios de animación comercial más importantes se encuentran el mencionado Nelson Ramírez, Juan Manuel Agudelo, Álvaro Sanabria y otros como Ernesto Díaz y Carlos Lerzundy. Pero la movida no sólo se dio en el circuito publicitario. Al mismo tiempo se produjeron las animaciones de autor del también mencionado Fernando Laverde y de María Pauli-

na Ponce, Cecilia Traslaviña y Carlos Santa, quienes demostraron que en Colombia sí se pueden realizar obras independientes.

La mayoría de los primeros animadores colombianos no estudiaron carreras afines con el oficio y todo lo que aprendieron lo fueron conociendo sobre la marcha. Muy pocos tuvieron la oportunidad de viajar y aprender en el extranjero. Uno de ellos fue Augusto Martelo, quien auspiciado por doña Anita de Jacobini, entonces directora del programa técnico de Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, tomó un curso de animación en San Francisco, Estados Unidos.

El objetivo de este viaje fue que Martelo aprendiera y regresara al país para fundar y dictar la primera cátedra de animación en Colombia. Es así como desde 1978, esta universidad fue la única que durante cerca de 20 años contó oficialmente con una clase de animación en su pensum.

Durante las décadas de los setenta y ochenta la creación de animaciones comerciales en el país siguió en auge. Sin embargo, desde que a principios de los noventa el gobierno

de César Gaviria implementó la Apertura Económica, la producción de animaciones comerciales se vio fuertemente afectada. Las nuevas políticas permitieron que llegaran al país comerciales extranjeros más baratos, lo que ocasionó que la producción nacional perdiera importancia.

Pero éste no fue el único cambio que trajo esta década. La introducción de software de animación 2D y 3D fue uno de los momentos claves de la historia de la animación colombiana, pues permitió que se desarrollaran las técnicas tradicionales en plataforma digital. Lo anterior abarató los costos de producción y redujo el tiempo de elaboración de las animaciones. Sin embargo, esto afectó el negocio de muchas productoras de comerciales animados que no estaban preparadas para esta transformación.

En este panorama los argentinos Hernán y Diego Zajec empezaron vendiendo computadores y software y posteriormente crearon en el país la empresa Conexión Creativa, a través de la cual



Imagen: Cortesía de Fernando Laverde

se dedicaron enteramente a la realización de cortometrajes comerciales y de series animadas. Junto con Ramírez produjeron “el primer comercial realizado enteramente en formato digital, basado en la mascota de la Selección Colombia de Fútbol, Max Caimán”, según se cuenta en el artículo Historia del cine de animación en Colombia. Sin embargo, fue con la serie animada El Siguiendo Programa que esta productora alcanzó la fama. Aunque sus dibujos no eran de la mejor calidad, terminó por cautivar a los colombianos gracias al humor y la crítica característica de sus presentadores, Martín de Francisco y Santiago Moure. Años después, Zajec con su nueva empresa Fusionarte, realizó el largometraje Bolívar, El héroe, estrenado en el 2003, que no tuvo gran acogida en el público.

Casi al mismo tiempo en el que surgió Conexión Creativa se fundó Zero Fractal, actualmente Zio Studios. Esta empresa se convirtió poco a poco en el líder del mercado de la producción de comerciales en 3D. Pero en el país no sólo se han desarrollado productoras de realización de animaciones como tal, sino también de postproducción y de efectos especiales, como Cinecolor Digital. Esta empresa también ha “incursionado en la producción y postproducción de largometrajes, notablemente en películas como El colombiano dream (2006), Satanás (2007) y La milagrosa (2008)”, según el artículo Historia del cine de animación en Colombia.

En el 2003, Óscar Andrade creó el festival de animación **LOOP**. Desde sus inicios ha sido una plataforma que se ha dedicado a enseñar las obras de animadores jóvenes colombianos y en un espacio educativo a través del cual reconocidos personalidades del medio, tanto nacionales e

internacionales han dictado conferencias y talleres.

En la primera década del 2000 se realizaron y estrenaron, aparte de Bolívar, El héroe, tres largometrajes más que son muestra de que la producción de éstos está en aumento. En el 2010 después de varios años de trabajo el artista Carlos Santa, estrenó, junto con un colectivo de artistas, la película Los Extraños Presagios de León Prozac, que narra una historia a partir de diferentes números de circo.

El año pasado se proyectó en salas de cine la película animada **Pequeñas Voces**, de autoría de Jairo Carrillo y coproducida con el director de cine, animador y creador de la empresa Jaguar Taller Digital, Óscar Andrade. Este es el primer largometraje nacional animado realizado en estereoscopia (técnica que recrea la sensación de volumen por medio de dos imágenes superpuestas), el cual muestra cómo los niños colombianos ven el conflicto armado. A principios de este año se estrenó la séptima película de animación colombiana: **Gordo, Calvo y Bajito**, de Carlos Osuna, que ha sido premiada en diferentes festivales internacionales.

Teniendo en cuenta la historia de la animación, los personajes que construyeron este gremio con esfuerzo y los eventos que ocurrieron, se puede ahora entender cómo y cuál es el estado actual de este subsector.

El auge que está teniendo la animación en Colombia se debe principalmente a que hay cada vez más gente trabajando. Antes esto no sucedía porque había poco empleo y campos en los cuales desarrollarse aparte del publicitario. Ahora, al haber mayor oferta de trabajo las personas

pueden desempeñarse realizando producciones publicitarias, institucionales, comerciales y algunos, aunque no les signifique una ganancia monetaria sino personal, realizan obras independientes y de autor.

Tanto los estudios como los animadores independientes en Colombia trabajan en dos modalidades diferentes. Están los que tercerizan y los que realizan contenido propio. Las dos tienen sus ventajas, pues ayudan a hacer que el campo crezca y se realicen día a día más productos con mejor calidad y más profesionalismo.

LA TERCERIZACIÓN : UNA INTERMEDIACIÓN LABORAL EXITOSA

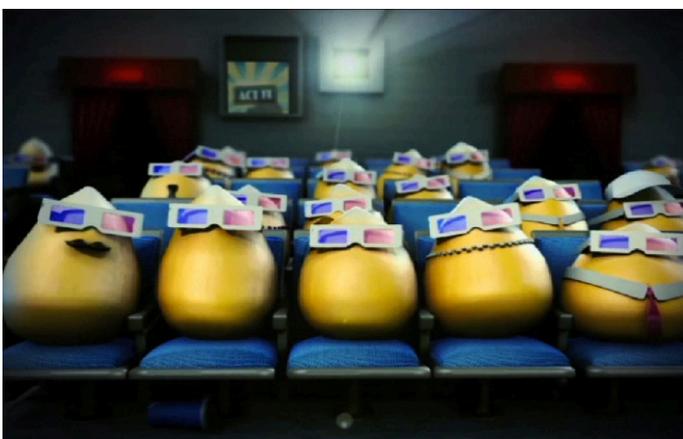
Se tiende a satanizar la tercerización asociándola como antítesis de la intelectualidad, con producciones de baja calidad, gran cantidad de trabajo y baja remuneración. Sin embargo, en el caso de este subsector el panorama es muy diferente. El Diagnóstico y Plan de Acción para la Industria de la Animación Digital y Videjuegos de Bogotá, realizado por la Cámara de Comercio de la capital, aclara que un “servicio tercerizado forma parte del proceso

de producción de un producto final de una empresa que toma la decisión de contratar a otra firma para que desarrolle parte del proceso productivo” (Pág. 32). En la animación, la tercerización se da generalmente en el campo publicitario, en el que grandes agencias contratan estudios de animación o animadores independientes para que realicen comerciales o servicios.

María Arteaga, una de las animadoras más importantes del país, quien hace tanto producciones independientes como trabajos comerciales, explica que las agencias “hacen una campaña completa que incluye páginas web, impresos, publicidad en vallas, afiches y comerciales de televisión. A nosotros nos subcontratan para realizar animaciones. Para mí es muy bueno porque el trabajo comercial es a corto plazo, comerciales de diez a treinta segundos, que necesitan rápido y que son bien remunerados”. Arteaga asegura que a ella le conviene hacerlo así pues puede ahorrar dinero y tener tiempo para dedicarse a sus proyectos personales.

Aunque resalta que trabajar de esta forma puede ser inestable porque hay temporadas en las que salen muchos proyectos y otras en las que no, por esto piensa que hay que acomodarse a las circunstancias. Hay muchos animadores que también trabajan como ‘freelancer’, es decir que realizan proyectos de forma independiente para terceros y que han encontrado en esta forma de trabajo una alternativa que les permite ganar dinero y tener tiempo para realizar animaciones propias.

A diferencia de ellos, en los últimos años han sido bastantes los casos de animadores que solían trabajar para grandes compañías y que se reunieron con dos o tres



Este es uno de los comerciales que ha realizado el estudio Domo Animato. Imagen: Cortesía Daniel Arce

socios y formaron su propio estudio desde el cual le ofrecen a agencias de publicidad, postproductoras y otras empresas, tercerizar servicios de animaciones 2D y 3D, Concept Art (imágenes que permiten previsualizar una idea gráfica o audiovisual), Motion Graphics (gráficos en movimiento) y efectos especiales, entre otros.

Este es el caso de Daniel Arce, quien junto con su socia Ximena Stahelin crearon hace más de un año Domo Animato, que se especializa en la animación de personajes. Arce se dedica a la animación y al cómputo y Stahelin anima los personajes. Además trabajan con una productora, tres 'freelancers' y una practicante, y si los proyectos son muy grandes contratan más personas. Ellos decidieron abrir su estudio en el barrio la Macarena, en Bogotá, porque luego de trabajar varios años en postproductoras y agencias quisieron dedicarse a realizar animaciones comerciales desde su propia compañía.

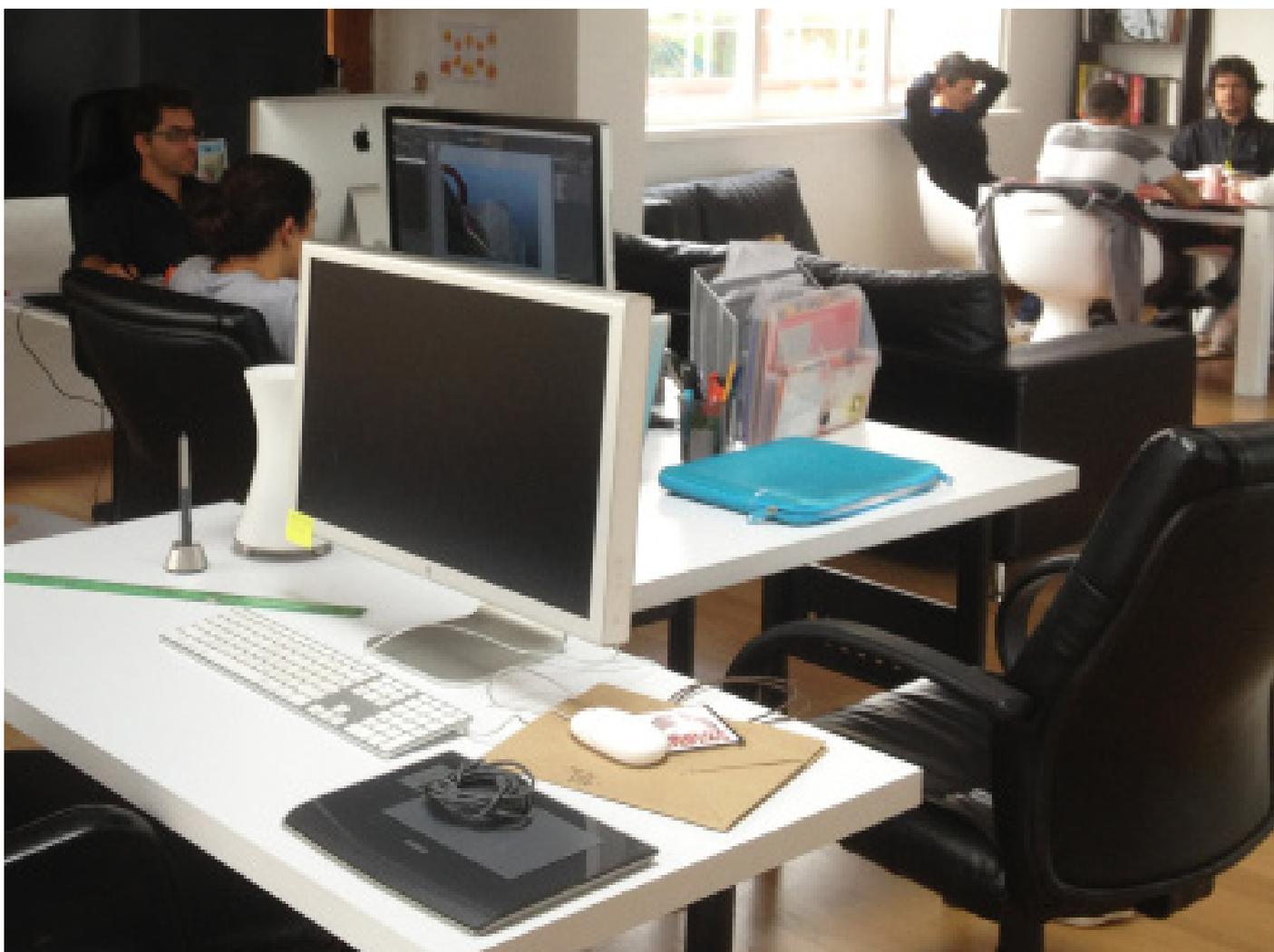
Arce tiene claro que no se quiere dedicar únicamente a la realización de producciones comerciales y publicitarias. Quiere, como la gran mayoría, hacer una animación propia. Desde hace algunos años tiene la idea de un cortometraje que empezó a producir cuando cursaba un postgrado en Inglaterra. Es consciente de que la tercerización es mejor negocio que realizar animaciones de contenido propio. Sin embargo, no quiere hacer únicamente productos publicitarios y comerciales, por lo cual trabaja todos los días en la realización de comerciales y ve en este oficio un trabajo digno que le permite vivir holgadamente y con el que aspira ahorrar el suficiente dinero para cumplir su sueño. Por esto en Domo Animato, tienen la idea de que en unos años puedan abrir un

departamento que se enfoque exclusivamente a producir animaciones personales.

Ellos han realizado comerciales para marcas como Coca Cola, Pepsi, Chevrolet, Renault y algunas producciones de patrocinio de Discovery. Sin embargo, no han trabajado de forma directa con ninguna de estas empresas, sino que al tercerizar lo hacen por medio de las agencias de publicidad que los contratan con una idea específica de lo que quieren y que ellos vuelven realidad. Aunque saben que no siempre hay mucho campo para proponer ideas nuevas y transformar el diseño gráfico establecido, las veces que se los permiten lo hacen, si bien esto implica un trabajo extra por el que no reciben una mayor remuneración.

Arce resalta que una de las características de sus trabajos es que "son temporales, lo que más hacemos son piezas comerciales que implican un arduo trabajo pero que son de muy corta duración. Hace un tiempo trabajamos para Comcel, les hicimos un personaje lo sacaron por un mes y luego no lo volvieron a mostrar. Lo más continuo que hemos hecho fue un proyecto que realizamos con la marca estadounidense de maíz pira ACT II, en el que hicimos cinco comerciales animados con unos personajes que eran unos granos de maíz".

Que la animación sea un campo relativamente pequeño trae una ventaja, pues muchos animadores se conocen y ayudan laboralmente. Muchas veces se consiguen proyectos gracias al voz a voz. Como la mayoría están o han estado vinculados con empresas grandes conocen muy bien quién es bueno y se especializa en cada área y cuando necesitan un trabajo en ésta, llaman a sus conocidos. Esto ha sido una gran venta-



Domo Animato y Autobotika comparten el mismo espacio de trabajo. Los socios de ambas empresas se unieron para compartir gastos y para colaborar entre ellos. Foto: Mariana Lersundy

ja para Domo Animato, pues sus dos socios al ser reconocidos en el medio empezaron realizando producciones para amigos y poco a poco han comenzado a formar un nombre.

Pero este estudio no solo realiza proyectos en Colombia. Una de las ganancias que les ha traído la tercerización es que se han dado a conocer internacionalmente al exportar su productos. No sólo han hecho animaciones publicitarias para Discovery sino que han obtenido encargos como uno con un hotel en Las Vegas, Estados Unidos, donde realizaron proyecciones en las paredes. Además trabajan en proyectos con personas de países como Polonia, Brasil e Ingla-

terra.

Aunque su estudio de animación ha ido consolidándose, tienen como expectativas darse a conocer más entre postproductoras, agencias de publicidad y empresas nacionales e internacionales. Arce es consciente que no quieren ser “un estudio grande, no quisiéramos pasar de diez empleados fijos de planta. Pero eso no significa que los proyectos que se hagan sí lo sean. Queremos que nuestros productos sean muy bonitos, bien hechos, que tenga cobertura, que entusiasmen y que la gente quiera verlos”.

En Domo Animato saben que toda

producción animada implica esfuerzo, creatividad, dedicación y concentración, por esto piensan que tanto ellos como las personas que trabajan en su estudio deben tener un reconocimiento económico bueno. Para Arce “todos merecemos ganar bien, no hay que pensar yo gano bastante pero le pago a los demás poquito no, así no funciona, hay que pagarle bien a las personas porque hacen bien su trabajo”.

La mayoría de los animadores trabajan de forma articulada. Piensan que entre más se apoyen y ayuden laboralmente, más trabajo va a haber para todos. Por esto surgen uniones como la que Domo Animato tiene con Autobotika, estudio especializado en efectos visuales. Los socios de ambas empresas no solamente se unieron para compartir el espacio donde trabajan sino que poco a poco han ido consolidando un trato tácito: si Domo Animato necesita efectos visuales y Autobotika está disponible trabaja con ellos y viceversa. Por esto Arce insiste en que es necesario la unión entre todos: “posiblemente no estaríamos aquí si no nos hubiéramos ayudado, nos habría quedado muy difícil. Esa es la filosofía, apoyémonos y generemos excelentes piezas. Nadie está buscando enriquecerse a costa del otro. Eso no es ‘carreta’, estoy convencido de que si todos nos ayudamos todos podemos estar bien, y crear industria.”

Autobotika, que lleva dos años en funcionamiento se diferencia de otros estudios porque se especializa en la realización de efectos visuales y de diseño. Sus tres socios Lola Barreto, José Luis Orozco y Nicolás Coronado, quién se unió un tiempo después, se encontraban trabajando y tomaron la decisión de formar una compañía desde la cual pudieran desarrollar proyectos más grandes

y de mayor envergadura. Esta empresa no solo se enfoca en la animación, sino que también abarca otro tipo de proyectos.

Sin embargo, utilizan ésta técnica para realizar algunos sus trabajos. Orozco asevera que “nosotros hacemos efectos visuales, es decir que intervenimos la imagen real. Por ejemplo, podemos borrar objetos o poner una persona en 3D en un plano donde se necesita. Nosotros nos enfocamos más en efectos de cine. En cuanto al diseño generamos propuestas para imágenes de canales y películas, y sale mucho derivado de esto, es decir los afiches, catálogos y los créditos de inicio y de final de éstas”.

El estudio está conformado por seis personas, y cada una se especializa en un área diferente. Lola Barreto es la directora gráfica y de arte, Nicolás Coronado es el líder de la composición digital y el ingeniero multimedia y José Luis Orozco es quien supervisa los efectos visuales. Además cuentan con Carolina Durán, productora ejecutiva, y con dos personas que realizan programación y animación 2D.

Una de las innovaciones de Autobotika es que tanto Coronado como el otro programador son directores técnicos, un oficio que pocos realizan en Colombia. Gracias a esto pueden crear tanto herramientas como soluciones propias para hacer efectos y animaciones. Ellos consideran que en el mercado colombiano actual es mejor ser una empresa pequeña y especializada y que cuando el proyecto lo amerite contraten ‘freelancers’ a los que les puedan pagar bien, diferente a si estuvieran trabajando de planta en la empresa. Tanto los socios como los empleados están vinculados a través de un contrato de prestación de servicios, es decir, todos reci-



ben un sueldo básico y de éste se pagan sus prestaciones sociales. Bajo esta modalidad trabajan la mayoría de animadores actualmente.

Para ellos, la ventaja más grande que les ha dado la tercerización es la experiencia. Han aprendido cómo es el que hacer de este oficio en Colombia y en el resto del mundo. Orozco piensa que si se hacen productos de calidad se “tienen buenos clientes que son los que te permiten tener la infraestructura, te dejan tener empresa.

El hecho de que tu tercerices te permite tener una ‘boutique’ abierta donde prestas un servicio y eso te genera trabajo y un ingreso económico”. Aunque apenas están realizando la labor comercial para darse a conocer con las diferentes agencias, productoras y postproductoras, tienen clientes propios que habían conocido cuando trabajaban de freelancers o en una empresa y algunos otros que se han ido ganando por la excelencia de sus productos. Autobotika ha trabajado con marcas como Fox y Hasbro, productoras nacionales como Colombo Films y La Diva, agencias como Lowe y postproductoras como Espiral.



Estas imágenes corresponden a algunas de las producciones de Autobotika, hechas en 3D. Imágenes: Cortesía de Autobotika

Sin embargo, también han realizado piezas comerciales para eventos como uno que hicieron para el lanzamiento de un carro de la marca BMW e hicieron Projection Mapping, es decir, la proyección de objetos so-

bre un plano, en la celebración del Bicentenario de la Independencia de Colombia en el Palacio Liévano.

Todos los proyectos que se realizan en el estudio son temporales, pero hay clientes como las agencias de publicidad que son más constantes que otros. Es por esto que Orozco asegura que “cada proyecto es diferente. En comerciales en general hay más presupuesto, en las series a veces hay buenos negocios porque son proyectos a largo plazo que se vuelven constantes de más o menos cinco meses lo que deja una buena ganancia. A veces en películas no hay tanto presupuesto pero las hacemos porque nos gusta el cine”. Autobotika les ha permitido a sus socios poder trabajar en las producciones que quieran desarrollarse y por esto ayudan a personas que tienen tanto cortometrajes como películas que no tienen tanto dinero para financiarse.

Aunque en Colombia han encontrado los clientes suficientes para consolidar cada vez más su estudio, sus socios están conscientes que el producto tan especializado que manejan de los efectos visuales no tiene tanta validez en el país como en el exterior. Es por esto que cada vez más se especializan en este campo. Uno de los socios, Nicolás Coronado, se encuentra en este momento trabajando en una película en FrameStore, una de las diez mejores compañías de efectos visuales del mundo. Tal y como asegura Orozco, el objetivo que tienen en Autobotika es convertirse en “una empresa de clase mundial de efectos, que estemos en Colombia y nos busquen de Estados Unidos y digan allá pueden hacer este efecto, es complicado pero allá lo pueden hacer. Queremos ser una empresa como cualquier otra de Estados Unidos, en donde podamos hacer efectos de películas y series, y que estemos muy bien clasificados a nivel internacional”.

Domo Animato y Autobotika son claros ejemplos de que la tercerización, al contrario de lo que muchos creen, sí impulsa la generación de buenas animaciones, crea trabajos estables y de buena remuneración, además de posibilitar la creación de una industria. Aunque Andrés Barrientos se ha dedicado enteramente a la creación de cortometrajes independientes piensa, al igual que muchos animadores, que “la tercerización tiene muchísimas ventajas, descartarla de tajo es cerrarse a la posibilidad de participar en proyectos que se van a ver y que van a darle experiencia a la gente. La tercerización posibilita la generación de artesanía. Entre más se haga, más animadores va a haber y así se genera industria. Un claro ejemplo es Japón y Corea que han encon-

trado en el anime un modo de vida y viven bien, con buenos salarios”.

REALIZAR CONTENIDO PROPIO: UNA VALIENTE ODISEA

La experiencia y la artesanía no sólo se obtienen por parte de la tercerización, también se logra, y en algunos casos en mayor medida, por medio de la realización de animaciones de contenido propio. Para generar una industria colombiana lo suficientemente sólida es necesario que se realicen al tiempo ambas prácticas. Y esta es la ventaja que se está dando en el país. No sólo se están generando animaciones para empresas, agencias, productoras y postproductoras, entre otras, sino que se está dando un boom de animadores nacionales que están realizando producciones propias. Esto es importante porque las animaciones colombianas independientes permiten que se generen identidad cultural, que las personas exploren los diferentes géneros y técnicas, teniendo en cuenta su propia visión del mundo.

Para Andrés Barrientos es necesario que no “nos quedemos únicamente haciendo cosas para otra gente. Hay que hacer nuestros proyectos, nuestras ideas. Debemos trabajar desde nuestra idiosincrasia, desde nuestro arte. No solamente como latinos, colombianos, bogotanos o caleños sino como ciudadanos del planeta Tierra y hacer lo que a uno se le ocurra. ¿Por qué? Porque soy artista y punto. Esto tiene que ser una razón válida, que el público decida si es buena o no”.

Las animaciones de contenido propio tienen una característica y es que suelen ser

independientes. Lo anterior significa que las personas que las hacen necesitan conseguir fondos para financiarlas o mercados para venderlas, y al contrario de lo que muchos creerían, un cortometraje, un largometraje o una serie animada requieren de mucho dinero, personal y tiempo para realizarlos. En Colombia desafortunadamente, no hay las suficientes personas, instituciones o empresas que inviertan en este tipo de proyectos, pues es muy raro el caso de que se generen buenas ganancias con estos únicamente en el mercado local. Pero esto no impide que cada vez más aumente el número de personas que se embarcan en estos proyectos.

Aunque son conscientes de que las animaciones de contenido propio no les van a generar grandes ganancias económicas en un principio, y en algunos casos ninguna, tienen las ganas y la responsabilidad de expresar lo que sienten. María Arteaga, quien como se mencionó anteriormente realizó uno de los cortometrajes más importantes del país, piensa que “el encanto que tienen los proyectos personales no es exactamente que lo enriquezcan a uno o que le resuelvan la vida, sino que trascienden un poco más. Con ellos tu puedes generar identidad de país, puedes hablar de lo que te rodea y de lo que tu eres. Es tomarse el papel de decir lo que uno está pensando. Digamos que cuando haces trabajos independientes buenos logras transmitir un mensaje y eso es lo que importa”.

Arteaga empezó su carrera en la animación unos meses antes de graduarse de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional. En 2001 la contrataron para que fuera una de las dibujantes principales en una serie animada y fue así como entró de lleno en este campo. Desde el primer momento se

dio cuenta que quería realizar producciones independientes, pero tenía claro que para hacerlo debía trabajar en proyectos comerciales. Es por esto que ha realizado piezas no solamente para agencias, empresas y productoras sino que también ha hecho video clips como *La declaración del Bizco* del cantante colombiano Andrés Cabas y *Vamo' a Bailá* de la banda Sonorama. Una de sus grandes ventajas es que, tal y como ella asegura, “siempre he logrado que los proyectos personales y comerciales estén a la par, para así poder balancear y tener desde lo comercial presupuesto para trabajar en animaciones de contenido propio”. En lo comercial trabaja como independiente y por temporadas, ya que piensa que formar una empresa le acarrearía requerimientos como una carga de trabajo mínima, compromisos de impuestos y un horario laboral extenso y constante, lo que le impediría tener el dinero y el tiempo libre suficiente para poder diseñar y planear sus proyectos personales.

Aunque Arteaga no ha querido formar empresa en el ámbito comercial, desde el momento en que comenzó a hacer producciones propias creó su compañía uni-



'Corte Eléctrico' fue financiado parcialmente gracias a una beca de 30 millones de pesos, otorgada por el Ministerio de Cultura. Imágen: Cortesía María Arteaga

personal Impala, desde la cual las ha realizado. Su 'modus operandi' depende de las circunstancias de los proyectos. Como estos son independientes necesita de dinero para poder financiarlos. Es por esto que cuando ya tiene una propuesta creativa consolidada y planeada, empieza el trabajo de gestión. Lo anterior significa que comienza a buscar el capital mínimo básico para poder desarrollar el proyecto, por lo cual aplica a convocatorias distritales, nacionales e internacionales. Pero como no es fácil ganarse este tipo de becas también busca financiación privada, pues realizar una animación requiere de mucho dinero y estos primeros pasos sólo alcanzan para empezar el proyecto. Arteaga asegura que "cuando consigo la financiación contrato gente y nos agrupamos. Si el proyecto es lo suficientemente grande para montar un espacio y trabajar todos juntos se hace, y si no, o lo hacemos por red o trabajamos desde mi casa. Depende también del tiempo que tengan las personas, si ellos están trabajando en otras cosas o con una empresa, me envían su parte por Internet".

Actualmente Impala, en asocio con otras personas tiene en desarrollo dos proyectos, un largometraje que se llama Corazón de Pollo y una serie animada infantil. En este momento se está realizando el trabajo de gestión para conseguir capital con el cual financiarlos. Arteaga sabe que ambos proyectos son demandantes y a largo plazo y que para poder hacerlos necesita constituir la empresa jurídicamente, una infra-estructura fija y contratar personal especializado. Arteaga tiene pensado que "el largo, si tenemos suficiente presupuesto, lo desarrollaremos en año y medio en el que estaremos trabajando de lleno entre cinco y ocho personas. Y la serie la haríamos aproxi-

madamente en ocho meses con personas trabajando exclusivamente para eso".

Una de las dificultades que tienen las animaciones independientes es que el dinero que se gana en las convocatorias generalmente no es suficiente para cubrir todo el proyecto. Y esto se ve reflejado en los salarios, pues la mayoría de las veces no se les puede pagar a las personas el dinero que merecerían, pero muchos lo hacen por el amor al arte y por ayudar a la realización de animaciones propias. Para Arteaga es "difícil comprometer a alguien sin poderle ofrecer plata. Todos vivimos de esto y lo justo es que uno pueda pagar el trabajo de los demás. Digamos que es muy difícil, pero se logra. En *Corte Eléctrico* pudimos armar una red de animadores, a pesar de que no hubiera suficiente presupuesto para mantenerlos a todos y logramos llegar a un resultado a pesar de eso, de no tener ese incentivo económico".

Arteaga debe gran parte de su fama a su cortometraje independiente *Corte Eléctrico*. Si ella hubiera desistido ante el primer contratiempo que se le presentó, no hubiera realizado durante tres años esta producción que ha sido galardonada en reconocidos festivales internacionales. Durante los diez minutos que dura la animación se relata la idiosincrasia y las particularidades de las personas que viven en Bogotá a través de la historia de su protagonista, René, quien es contratado para limpiar la fachada del edificio OLIMPO, ubicado en el antiguo y emblemático barrio Chapinero. Mientras que René realiza su trabajo escuchando el último éxito de su cantante favorita Escarcha, el espectador empieza a percatarse de las historias y secretos que oculta cada inquilino de la edificación.

Este corto se realizó con la tercera parte del presupuesto necesario porque Impala contó con la colaboración de animadores y empresas del medio que creyeron en el proyecto y por esto aportaron tiempo, infraestructura y personal. En el 2005 se ganaron una beca por 30 millones de pesos del

gustó fue poder asociarse con diferentes personas que aportaron conocimiento y experiencia, lo cual enriqueció aún más el resultado final. Impala, que se dedicó enteramente a la animación de personajes trabajó en coproducción con Roboto, quienes compusieron el plano final y junto con Zootrompo que se dedicó a la realización de los fon-



El cortometraje En Agosto costó unos 200 millones de pesos y fue seleccionado en más de 60 festivales internacionales. Imágen: Cortesía Andrés Barrientos.

Ministerio de Cultura para su realización. Sin embargo, Arteaga asegura que “yo llevaba trabajándolo desde un tiempo atrás, pues para poder participar en la convocatoria era necesario elaborar la propuesta gráfica, que hice con ayuda de un grupo de amigos. Ya teniendo esto la mandamos y nos ganamos la convocatoria. *Corte Eléctrico* fue un proyecto bonito porque fue hecho por amor, porque nosotros mismos quisimos hacerlo, y porque encontramos en él la posibilidad de expresar lo que queríamos decir”.

Para ella una de las cosas que más le

dos. Aunque a ambos estudios se les pagó por su trabajo donaron gran parte de éste. Ella resalta que esta producción pudo haberse realizado en seis meses, pero debido al presupuesto tomó tres años, “si hubiéramos tenido el dinero para pagarle a la gente una mensualidad para que se hubieran dedicado exclusivamente a éste, lo hubiéramos podido hacer en seis meses, pero como no había plata tocaba trabajar por temporadas”.

La excelencia de sus trabajos radica en que a través de todos éstos envía un mensaje profundo. Quiere contar, quiere hablarle al

mundo desde su perspectiva de colombiana y lo hace. Pese a que las becas que se ha ganado cubren solamente una parte de lo que cuesta el proyecto, ella nunca ha parado, y ha encontrado personas que han creído en sus animaciones. Sin embargo, piensa que no se puede vivir únicamente de proyectos independientes, por esto busca trabajos en su campo laboral gracias a lo cual ha logrado encontrar el balance ideal para poder hacer ambas cosas, pero siempre realizando su más grande pasión: animar.

Andrés Barrientos, al igual que Arteaga es otro animador colombiano que se ha dedicado a la realización de animaciones independientes, que se han destacado en diversos festivales internacionales por su calidad tanto gráfica como narrativa. Estudió Artes Visuales en la Pontificia Universidad Javeriana y como tesis de grado realizó el cortometraje animado *La Escalera*, que no sólo ganó premios en el país sino que quedó seleccionado en el Animafest de Zagreb, que es el segundo festival de animación más importante del mundo. Barrientos es un caso particular. Sus 12 años de vida laboral se han alternado entre la animación, el cine y la ilustración, en la cual trabaja como 'freelancer' para diferentes clientes. Jamás ha realizado animaciones comerciales o publicitarias, y nunca ha sido empleado de una empresa. Cuenta que "yo no vivo de esto, no hago animación comercial, no me interesa. Vivo de lo que me da plata que es la ilustración. De repente cobro muy bien durante un par de meses, y después ahorro y empiezo a vivir durante los siguientes cinco o seis meses del dinero que gané y ahí me dedico a trabajar en mis proyectos".

Barrientos ya tuvo empresa pero no quiere volver a tener. En este momento lo

que le interesa es crear, por esto cuando emprende un nuevo proyecto busca productores que ya tengan una compañía y que se quieran sumar a sus cortometrajes. Además ha encontrado personas que han colaborado gratis o a bajo costo, porque creen en éstos. Tal y como asegura "la gente se suma a mis proyectos porque les entusiasma seguir un sueño, y cuando hay un sueño, hay una misión. Además les interesa realizar y producir una película que va a ser bonita porque van a poder contar algo nuevo, algo colombiano, y eso impulsa a la gente". Hace un tiempo asistió a una conferencia en Los Ángeles, Estados Unidos, en la cual tres reconocidos directores de cine independiente aconsejaban no renunciar a su trabajo, no sólo porque este les va a nutrir sus producciones sino porque no fue sino hasta su cuarta película que pudieron vivir de éstas. Él sabe que es verdad y por esto no ha dejado de lado en ningún momento su trabajo de ilustrador. Sin embargo, también es consciente del tiempo y esfuerzo que implica realizar una animación, por esto cada vez que emprende este camino busca financiación de diferentes formas.

En Agosto ha sido el cortometraje más reconocido que ha realizado, escrito y dirigido Barrientos junto con Carlos Reyes. Esta animación de quince minutos de duración que ha sido ganadora y seleccionada en más de sesenta festivales internacionales, tomó dos años en realizarse y tuvo un costo de aproximadamente 200 millones de pesos. Cuenta la historia de dos personajes que viven en tiempos distintos, Pedro, un anciano, se encuentra en el presente y Verónica, una indígena, en el futuro. Ambos comparten el mismo lugar: Bogotá, el mes: Agosto y el objetivo: esperar el fin del mundo.

Cuando Barrientos y Reyes tuvieron la idea concreta para desarrollar *En Agosto*, les tomó cinco meses hacer la preproducción. Esto significó realizar un presupuesto tentativo y un 'storyboard', es decir que previsualizaron las secuencias más importantes de la animación para poder entender la historia y así saber qué iban a necesitar. Teniendo esto listo en el 2005 se presentaron a la convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, FDC, y se la ganaron. Los 20 millones de pesos que les otorgó esta entidad les sirvieron para empezar y poder contratar a un par de personas. Un tiempo después también ganaron una convocatoria del Instituto Distrital de Cultura y Turismo, IDCT, que les permitió tener más dinero para continuar con el proyecto. El primer año realizaron el cortometraje en la casa de Barrientos y al siguiente se asociaron con el estudio de animación colombiano Oruga.

Barrientos comenta que "Oruga como compañía creía en el proyecto completamente y por esto puso gente, puso plata para contratar a una que otra persona y nos dieron un espacio de oficina que fue buenísimo. Para mí era necesario tener un espacio lejos de la casa. La coproducción con Oruga fue importantísima y nos permitió llevar más al límite nuestras ideas y las de mi socio". Sin embargo, los creadores no se quedaron únicamente con este apoyo, y buscaron la participación de personas que quisieran hacer parte del proyecto. En total se unieron aproximadamente ocho compañías al proyecto y gracias al aporte y esfuerzo de cada una de ellas sumados al de los creadores, en el 2008 se estrenó en el mes de agosto este cortometraje, que ha sido una de las mejores animaciones que se han realizado en Colombia.

Barrientos tiene dos cosas muy claras, la primera es que hacer animaciones independientes en el país es difícil porque hacen falta recursos económicos. La segunda es que quiere seguir haciéndolas. Realizar *En Agosto* no fue nada fácil. Incluso cuatro años después seguía pagando deudas. Conseguir el dinero para hacerlo fue una odisea pero se recuperó en conocimiento, experiencia y "Good Will". Sabe que vale la pena el esfuerzo. Quiere seguir contándole al mundo sus pensamientos e ideas. Por esto no ha parado, por más complicado que vea el panorama. Actualmente se ganó en una convocatoria 60 millones de pesos para desarrollar un cortometraje, que vale 190.



El cortometraje "Mi Abuela" fue financiado a través del 'crowd-funding' que es una cooperación colectiva en la que se recogen fondos a través de donaciones por Internet.
Imágen: Cortesía de Carlos Smith

Aunque conseguirselos va a ser complicado, sabe que lo va a lograr y que va a encontrar personas que quieran seguir, al igual que él, este sueño.

Las personas anteriormente mencionadas desarrollan contenido propio alternándolo con otros trabajos para subsistir y poder realizarlos. Sin embargo,

en el país también hay quienes se dedican únicamente a la producción de animaciones independientes.

Este es el caso del profesor y realizador Carlos Smith, quien después de haber vivido durante ocho años en Barcelona coordinando una maestría en esta área, volvió a Colombia y en el 2010 creó legalmente su estudio llamado Hierroanimación. Smith cuenta que al ser esta la segunda vez que formaba empresa utilizó sus conocimientos previos para establecer junto con su socia y esposa, la fotógrafa Anna Ferrer, cuál iba a ser el norte de la compañía. Por esto constituyeron tres líneas de trabajo. La primera es la producción de cortometrajes, largometrajes y series de animación de la casa. La segunda ha sido el desarrollo de trabajos pedagógicos y para museos, y la tercera se basa en la realización de títulos de inicio para películas. Él asegura que “no queríamos hacer publicidad, eso lo teníamos muy claro, aunque ésta paga bien, es un ritmo de trabajo que no nos interesa. Sobretudo porque queremos potenciar la idea de proyectos propios”.

En Hierroanimación, que es una empresa unipersonal trabajan generalmente seis personas de planta, dos en la parte administrativa y de coordinación y cuatro en animación. Los socios decidieron no tener utilidades en un principio porque quieren reinvertir todos los ingresos en el estudio para que crezca cada vez más. Todo el contenido que ellos hacen es propio. Para tener ingresos fijos también realizan proyectos para otras personas pero todo el diseño, la animación y las ideas, son de ellos. Hace un tiempo realizaron la imagen de la franja infantil de Señal Colombia, trabajaron con la Organización de Naciones Unidas, ONU, y

desarrollaron un documental animado para el Museo de Ciencias Naturales de Barcelona. Además han colaborado en diferentes cortometrajes y documentales.

Dependiendo de las necesidades van creciendo, actualmente hay más personas porque están trabajando a la vez en una serie y en un cortometraje propios. Smith asegura que todas sus animaciones las han “financiado a través de fondos y coproducciones con el Estado. Hemos conseguido dinero del Fondo de Desarrollo Cinematográfico y del Ministerio de Cultura”. Para ellos la etapa de buscar financiación estatal es indispensable. En este momento están realizando Migrópolis, una serie de autoría de Carolina Villarraga, quien anteriormente había hecho un cortometraje y a partir de éste desarrollaron este proyecto que es de la empresa. Afortunadamente han conseguido dinero rápidamente. Se ganaron una convocatoria de estímulos a nuevos formatos televisivos del Ministerio de Cultura y además la están coproduciendo con Señal Colombia. La idea es realizar quince capítulos de siete minutos cada uno. Inicialmente la serie se emitirá en ese canal, pero en Hierro tienen como objetivo venderla al exterior. Sin embargo, la mayoría de productoras internacionales exigen que ésta haya tenido éxito local. Como es la primera vez que están buscando un comprador no han escatimado esfuerzo para que todos los requisitos se cumplan.

A la par están desarrollando el cortometraje Mi Abuela, en el que experimentaron una nueva forma de financiamiento: el crowdfunding, que es un tipo de cooperación colectiva en el que diferentes personas a través de Internet donan dinero para la realización de un proyecto. Smith lo define

como “una financiación colectiva. Uno monta un proyecto en una plataforma online, que hay varias, y la gente a la que le interesa hace pequeñas donaciones y al final todas estas se juntan y te las envían. Nosotros entramos en una que se llama Indiegogo que es flexible, porque te entregan el dinero sin importar que no hayas recogido el monto que te propusiste”. En esta página web subieron un video en el que explicaban que este cortometraje se basa en un sueño de la mamá de Smith, en el cual ella se elevaba en el aire y su abuela convertida en un árbol viejo y grande estiraba sus ramas y la bajaba al suelo. Aunque no lograron conseguir los 11.000 dólares que esperaban, las donaciones llegaron a US 4.500. Gracias a esta experiencia aprendieron que el crowdfunding es una herramienta útil que hay que saber usar. Smith asegura que “nosotros entendimos que antes de lanzar la campaña en la página, hay que generar más fans, hay que hacer mucho más ruido inicial, hay que buscar montar un perfil en Facebook, para que cuando lancemos la campaña, ya haya más gente interesada y ahí sí que la gente done inmediatamente. No lo hicimos así, pero ya sabemos cómo se debe hacer”.

Él sostiene que los estudios como Hierro tienen tres posibilidades para financiar sus animaciones. Una es ofrecer servicios, otra conseguir inversores y la tercera es acceder a convocatorias. Afirmo que “entre las convocatorias y los servicios hemos logrado rápidamente estar produciendo cosas nuestras, hasta ahora estamos haciéndolo sin tener pérdida, pero no significa que estemos consiguiendo utilidades”. Además señala que aunque desarrollar producciones propias en Colombia es un camino difícil y lento sí se puede conseguir, pero para triunfar hay que aprender a tener un sentido comercial

claro y sobre todo saber buscar fondos e inversores. Es precisamente esto lo que les ha permitido realizar sus animaciones, aunque saben que en el país hacen falta más y mejores convocatorias, han aprovechado las que hay y se han dado cuenta de que si ellos presentan una excelente propuesta tienen muchas posibilidades de ganársela, simplemente hay que buscar y no desistir ante la primera negativa.

Realizar animaciones de contenido propio no significa únicamente desarrollar cortometrajes, largometrajes y series. También está el caso de estudios de animación, como Oruga Animation Studios, o animadores independientes que tienen sus propias compañías, como es el caso de Sergio Mejía y su empresa 3da2 (Tres dados), que hacen producciones particulares para entidades, empresas y agencias de publicidad, entre otras.

Ellos no tercerizan, contrario a lo que muchos creerían, porque trabajan directamente con el cliente y proponen las ideas, realizan los guiones y todo el contenido de la animación.

EL FINANCIAMIENTO ES VITAL PARA TODA ANIMACIÓN

Examinando las particularidades de cada una de las dos modalidades en las que trabajan los estudios y los animadores colombianos, se evidencia que para el desarrollo de cualquier tipo de producción animada se necesita de dinero y personal para realizarlas. En el caso de la tercerización existen fondos suficientes pues es el cliente o la empresa con la que se está trabajando quien paga el costo que se necesita para

desarrollarlas. También ocurre con quienes realizan contenido propio para empresas y entidades pues son éstas quienes financian los proyectos. Sin embargo, el panorama es muy diferente para quienes hacen series, cortometrajes o largometrajes independientes pues deben acceder a estímulos, fondos y becas que entregan entidades gubernamentales y distritales, festivales internacionales e inversionistas particulares.

Aunque es cierto que hacen falta más convocatorias y mejores estímulos, también lo es que en los últimos años se han creado más fondos y que el acceso a estos es cada vez más fácil. Actualmente el Ministerio de Cultura a través del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, FDC, realiza anualmente la Convocatoria de Animación que tiene tres categorías que son: Desarrollo de largometrajes, Producción de largometrajes y Realización de cortometrajes.

Este año en total esta institución hará entrega de \$1.330.000.000 en estímulos. Para la primera modalidad se entregarán \$240.000.000, para la segunda \$850.000.000 y para la tercera \$240.000.000. A la par se encuentra la convocatoria de coproducción con RTVC–Señal Colombia, que desde hace un año reforzó el establecimiento de alianzas de producción “con el ánimo de potenciar recursos que permitan multiplicar conteni-

dos en la parrilla, ya sea en especie o con la entrada de presupuestos adicionales para coproducir más y mejores contenidos”, así lo establecen en su página web. Gracias al esfuerzo de los animadores y sus asociaciones, como se expondrá posteriormente, se han mejorado la calidad, el número y la cuantía de los premios.

Estos dos son algunos de los estímulos que entregan entidades gubernamentales, distritales y regionales que permiten con mucho esfuerzo por parte de los realizadores, desarrollar animaciones colombianas de contenido propio de calidad. Tal y como asegura Carlos Smith “hay espacio, tampoco es fantástico, pero hay que

inscribirse y no renunciar ante un no. Todo se puede conseguir si tienes un proyecto de seriedad”.



Imágenes: Cortesía María Arteaga

LAS AGREMIACIONES Y LA EDUCACIÓN: DOS MÓVILES FUNDAMENTALES PARA LA ANIMACIÓN

El subsector de la animación en Colombia ha crecido en los últimos años gracias al talento y a la constancia de todos aquellos quienes desempeñan esta labor, y sobretodo a la gestión de organizaciones que no solo han construido un gremio sino que lo han fortalecido y lo han puesto en el mapa. Al ser este todavía un campo en construcción, con bastantes posibilidades y capacidad productiva, se ha necesitado del trabajo de estas asociaciones para que intermedien con el Gobierno y creen así políticas que lo visibilicen, tanto nacional como internacionalmente, y lo beneficien comercialmente. Pero estas organizaciones no se dedican solo a intermediar con el Gobierno sino que generan comunidad, al permitir que a través de ellas sus asociados o agremiados se conozcan y enseñen los trabajos que están realizando. Es decir, ponen en contacto a los animadores con otros animadores y sus proyectos. Éstas facilitan el espacio para que haya un diálogo, para que todos sepan qué se está haciendo y quiénes lo están haciendo. Para Sergio Mejía, socio y fundador del estudio 3da2, el trabajo que realizan estas colectividades es positivo porque “en la medida en que yo realmente empiezo a conocer qué es lo que está haciendo un par, puedo evaluar y saber si voy por buen camino, esto ayuda a subir el nivel de lo que se realiza en el país y es muy importante porque permite construir relaciones de trabajo”.

El gran beneficio que ha traído a la comunidad de los animadores la creación de estas organizaciones ha sido que han

encontrado en estas entes sólidos y estructurados que los re-presentan. Antes a los animadores les tocaba ir a tocar las puertas del Gobierno, y muchas veces sus propuestas e inquietudes no eran escuchadas. Ahora ellos cuentan con asociaciones y agremiaciones que los representan y a las cuales el Gobierno, las universidades y las empresas escuchan y brindan soluciones. Las más importantes y reconocidas con las que cuenta el país actualmente son ASIFA Colombia y SOMOS. La primera reúne a los animadores independientes y la segunda a los estudios de animación. Gracias a la labor conjunta de ambas se logró que el Ministerio de Cultura, que entrega estímulos para el desarrollo de largometrajes y cortometrajes abriera una convocatoria exclusiva para animación.

Antes los realizadores de cortometrajes y largometrajes animados competían en las mismas categorías con quienes hacían producciones de imagen real y esto traía una desventaja muy grande porque los tiempos de producción y los costos son mayores cuando el producto es animado. Por esto muchos animadores fueron a hablar al Ministerio para que se creara una categoría solamente para ellos. Sin embargo, la negativa persistía pues según esta entidad no había las suficientes personas para participar en ésta categorías.

Un tiempo después ASIFA Colombia, SOMOS y un colectivo de realizadores de cine se reunieron en bloque y les hicieron nuevamente la propuesta al Gobierno. Esta vez, al ver que estos estímulos sí podrían beneficiar a una gran cantidad de personas, el Ministerio lo aprobó y hace dos años creó la categoría de cortometraje animado. El monto para imagen real era de 50 millones de pesos y el tiempo de producción un año,

pero para la de animación se destinaron 60 millones y se extendió el tiempo de producción a dos. Nuevamente el mismo bloque se volvió a reunir con el Gobierno y les explicaron que era necesario que se abriera una categoría para largometraje animado y gracias a esta gestión en el 2011 se abrieron las categorías de producción y desarrollo de largometrajes animados.

ASIFA COLOMBIA: LA ASOCIACIÓN DE LOS ANIMADORES

La Asociación Internacional de Films Animados, ASIFA es una entidad sin ánimo de lucro que fue fundada en Francia hace más de 50 años y que tienen presencia en todos los continentes con más de 5.000 miembros en 55 países. Su objetivo principal es la promoción y difusión alrededor del mundo “de la animación como un canal de comunicación y expresión artística y cultural”, tal y como se establece en la Web de esta organización en el país. El capítulo de ASIFA Colombia surgió como respuesta a la inquietud de uno de sus fundadores, Ricardo Arce, quien estaba buscando conformar un colectivo de personas para generar espacios en los que se hicieran muestras audiovisuales y se discutieran temas sobre animación.

En su búsqueda encontró la existencia de ASIFA Internacional y se dio cuenta de que la comunidad que él quería formar en Colombia ya existía alrededor del mundo, por esto pensó que debían ser parte de ésta. Arce asegura que “entré en contacto con la gente de ASIFA para saber cuáles eran los requisitos y con un grupo muy pequeño de 10 personas realizamos la filiación internacional, hicimos todo el papeleo, y fue aprobado el grupo de ASIFA Colombia.

Luego la formalizamos en el país en Cámara y Comercio y en el 2006 nos establecimos como tal, ese fue el origen”. Resalta que el hecho de que fuera una organización real y ya reconocida les permitió poder entrar a discutir con instancias oficiales de una forma más sencilla.

ASIFA Colombia se creó bajo una filosofía de comunidad, para establecer canales de comunicación entre diferentes individuos que de una u otra manera están relacionadas con la producción de animaciones. Entonces en esa medida es conocerse, saber qué se hace y compartir los resultados y los procesos. Diego Ríos, uno de los líderes de ésta organización asegura que “hay un aspecto muy romántico en el trasfondo de la Asociación y es unir a las personas. En nuestras reuniones hay quienes cuentan que están realizando una animación y hay otros que dicen yo quiero participar y entonces se empiezan a sumar voluntades y se genera esa red y esos vínculos que son muy importantes”. Una de las características de esta organización es que los miembros son personas, no es una asociación en la que participan empresas y universidades, por esto el único requisito para pertenecer a ésta es ser animador o realizar actividades en este campo y pagar el costo de la afiliación anual que cuesta \$100.000 y \$50.000 para estudiantes.

Los afiliados a ASIFA Colombia tienen grandes ventajas. En primer lugar, pueden entrar en contacto directo con otros animadores y sus proyectos, que de otra forma sería muy difícil que lo tuvieran. Tienen la posibilidad de participar en las políticas y propuestas que se llevan a instancias gubernamentales, las universidades y todos los agentes que pueden fortalecer las plata-

formas de producción y de salida a festivales nacionales e internacionales. Además, si los asociados tienen un producto animado y no saben cómo hacer para visibilizarlo, a través de las muestras en festivales que hace esta organización esos contenidos pueden llegar a diferentes espacios y públicos. Finalmente, los realizadores pueden estar al día con lo que está pasando en temas de animación tanto en el país como en el exterior.

En los cinco años y medio que lleva ASIFA Colombia de vigencia se han cumplido sus metas y se trabaja por el bienestar y el conocimiento de las personas que realizan animaciones. A la par de esta asociación se encuentra el gremio SOMOS, que ha impulsado y luchado por la realización de acuerdos comerciales y legislaciones para las empresas de animación.

SOMOS: EL GREMIO DE LAS EMPRESAS DE ANIMACIÓN

SOMOS, el gremio de animación y vi-



Imágen: Cortesía de Andrés Barrientos

deojuegos de Colombia, surgió en el año 2009 como respuesta a la necesidad del Sector Público de fortalecer el campo de la animación y videojuegos y a su vez a la “necesidad de articular, proponer y participar en forma activa por el crecimiento sostenible del sector, la internacionalización de los contenidos y la proyección internacional del talento y las organizaciones vinculadas a la industria” según establece el Informe de Gestión del año 2010 de esta agremiación. En el gobierno del expresidente Álvaro Uribe Vélez el vicepresidente Francisco Santos viajó a Canadá y conoció a los colombianos Luis López, vicepresidente de operaciones de Nelvana Studios, una multinacional canadiense de contenidos, y a Juan Esteban López, presidente de Pipeline Studios, una de las mejores empresas de animación digital en Canadá, y dialogando con ellos se dio cuenta que en el país era posible realizar animación. Cuando volvió a Colombia pidió a las entidades del Gobierno que hicieran una indagación sobre la animación y se vio que ya había una actividad fuerte en este campo. Leonardo Lamprea, presidente

de SOMOS asegura que a raíz de esto surge “la necesidad de que se genere un interlocutor que sea válido, consistente y capaz de liderar todas las políticas del Gobierno, de ahí nace SOMOS. Aunque empezamos trabajando unas 12 empresas, terminamos entre unas siete u ocho creando el gremio”. Desde ese momento empezó a ser un articulador y gestor de normas, políticas, leyes, programas y misiones.

En SOMOS tienen cinco objetivos: El primero es desarrollar iniciativas para fortalecer el papel de quienes realizan animación y videojuegos. A su vez promocionan la actividad de las empresas a través del diálogo entre entidades públicas y privadas. También participan y organizan en la generación de políticas que promueven el desarrollo del sector.

Fomentan el papel de la animación como un medio de educación y también la comercialización de estas producciones, realizando estrategias de mercadeo para promocionar a los empresarios en el país y alrededor del mundo. Para poder beneficiarse de estas ventajas se necesita ser agremiado y para serlo es necesario tener constituida legalmente la empresa y pagar una afiliación de \$250.000 anuales. Lamprea explica que han iniciado únicamente con empresas “porque éstas son las principales generadoras de empleo y mano de obra, esa es la razón”.

Uno de los logros de SOMOS es la creación de convenios entre las empresas agremiadas y las compañías de software. Básicamente la organización ha gestionado acuerdos para que los empresarios reciban descuentos del 20 al 50 por ciento, de acuerdo con la magnitud de la compra,

lo que hace que el sector sea mucho más competitivo a la hora de salir a ofrecer sus servicios y productos al mercado. Hasta el momento se han realizado convenios con Autodesk y Toon Boom, dos de las compañías líderes en software de animación.

SOMOS le ha permitido a sus agremiados tener la posibilidad de acceder a la información de primera mano, es decir, conocer a través de esta organización qué convocatorias se van a abrir y qué ruedas de negocios va a haber. Y les ha dado la posibilidad de ayudar a construir las políticas que los van a favorecer. Lamprea afirma que “no es lo mismo que la información te llegue a que tu seas un constructor de las políticas y estrategias del Gobierno de las cuales vas a beneficiarte”. Los empresarios han encontrado en esta entidad un interlocutor que los representa y respalda ante las diferentes instancias estatales y comerciales.

ASIFA Colombia y SOMOS han hecho una tarea conjunta para que el Gobierno a través de sus diferentes instituciones y ministerios, específicamente el Ministerio de Cultura y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, reconozcan que el subsector de la animación existe y que hay personas realizando animaciones de excelente calidad en el país. La labor de ASIFA Colombia ha sido muy importante para darle voz a los animadores y visibilidad a sus producciones, y SOMOS ha jugado un papel vital a la hora de construir un gremio de empresarios de animación.

TODO ANIMADOR NECESITA UNA EDUCACIÓN INTEGRAL

La calidad de las producciones que realizan los animadores colombianos se debe a su talento y a que han sido muy

juiciosos a la hora de estudiar y especializarse en las diferentes técnicas de animación. Sin embargo, tienen una desventaja muy grande frente a realizadores de otros países y esta radica en que en Colombia, al ser este subsector un campo en crecimiento, no se cuenta con los suficientes cursos y programas académicos que enseñen esta disciplina, además de que en el país no existe un pregrado de animación. La mayoría de realizadores han tenido que aprender este oficio por cuenta propia a través de tutoriales que encuentran en Internet o de cursos online.

También hay quienes han realizado carreras tecnológicas, cursos de entrenamiento especializados en ésta área y algunos han visto cátedras de animación en sus pregrados. Lo anterior no significa que la animación vaya por un mal camino en cuanto a la educación, sino que apenas se están comenzando a dar los primeros pasos en este aspecto. Se necesita profesionalizar a la animación para que hayan más personas especializadas y pre-

que hay no es suficiente, no hay una pregrado de animación, hay pocos planes de posgrado pero hay cosas, no podemos menospreciarlo. Por ejemplo hay materias de animación interesantes dentro de otras carreras”.

El interés de los estudiantes por aprender sobre animación ha hecho que las universidades tengan en su pensum cátedras relacionadas con este campo. En Bogotá las universidades en las que se dictan estas materias son: la Universidad Jorge Tadeo Lozano en la carrera de Diseño Gráfico y en la tecnología de Realización de Audiovisuales y Multimedia, la Pontificia Universidad Javeriana en Artes Visuales, la Universidad Nacional en Diseño Gráfico y en Cine y Televisión, la Universidad de los Andes en Diseño, la Universidad Militar Nueva Granada en Ingeniería en Multimedia, la Universidad Manuela Beltrán en Dirección y Producción de Cine y Televisión, la Universidad de la Sabana en Comunicación Audiovisual y Multimedia, y en la Universidad del Bosque se dicta como una electiva del



Imágen: Cortesía de Andrés Barrientos

paradas. Tal y como asegura Carlos Smith, “creo que estamos despegando en este aspecto. En este momento lo

Departamento de Humanidades. En otras ciudades de Colombia también se están dictando cursos de animación en las universidades, las más destacadas son la del Magdalena

en Santa Marta, la Jorge Tadeo Lozano en Cartagena, la de Caldas en Manizales y la Universidad ICESI en Cali. En el país solamente dos universidades ofrecen postgrados en este campo y éstas son la Javeriana con el Diplomado en Animación Experimental y la Nacional con la Especialización en Animación, la cual no se ha abierto desde hace un semestre. Sin embargo, surgen varios institutos y escuelas que le permiten a los realizadores tomar diplomados y cursos superiores en ésta área. A pesar de esto, hace falta la creación de un maestría que gradúe profesionales capacitados en campos específicos de la animación.

El país cuenta actualmente con dos carreras tecnológicas de animación. La Fundación Universitaria del Área Andina creó recientemente la Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual y el Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA, gradúa tecnólogos en diferentes técnicas de animación. Este tipo de carreras son necesarias y beneficiosas porque capacitan a las personas para que puedan realizar procesos específicos. Estas permiten que los tecnólogos aprendan a manejar procesos y software especializado de animación, lo que les abre grandes posibilidades de trabajo. A la par cada vez más surgen institutos y centros bien cualificados que ofrecen el entrenamiento en habilidades específicas de animación y en contenidos digitales. Este es el caso de Naska Dgital, estudio y centro de entrenamiento especializado en Colombia, que capacita a las personas en el manejo de animación 2D y 3D, composición digital, videojuegos y efectos visuales, entre otros.

Sin embargo, es necesario que haya pregrados y más posgrados en este campo y que enseñen a los realizadores no sola-

mente a animar un personaje, sino a escribir buenos guiones y fortalecer el proceso de producción de las animaciones, es decir que formen a las personas en el oficio con todas sus aristas. Smith asegura que “acá hace falta que eduquemos animadores y realizadores integrales. Ya sea para que trabajen como directores de una producción o como animadores de buen nivel. Y en eso una formación universitaria sería fundamental, para poder tener un curso de tres o cuatro años donde se enseñe todo lo necesario, todo lo que implica la animación”. Para que el subsector de la animación crezca y se convierta en una industria es necesario que haya capacitación profesional que brinde la posibilidad de articular distintos procesos y de ver la animación como una producción compleja y que no solamente se entrene en habilidades específicas, que es lo que se enseña en las carreras técnicas.

Ricardo Arce, docente de la Universidad Jorge Tadeo Lozano sostiene que “tienen que crearse este tipo de pregrados para que quienes desean estudiar animación no tengan que pensar en otros programas para poder ver materias relacionadas con ésta, sino que directamente entren en el tema”.

Para que en Colombia haya cada vez más y mejores animadores es necesario que se ofrezcan diversas cátedras y cursos en el área. Son vitales tanto las carreras técnicas como las profesionales y los cursos de entrenamiento. El país necesita de realizadores que se especialicen en diferentes áreas y tengan conocimientos integrales. Y esto precisamente es lo que se está comenzando a dar.

Pero el siguiente paso debe ser la creación de un pregrado, para el cual se

necesitará especializar a los docentes para que tengan las habilidades para dictarlo y también traer profesores de otros países que le enseñen a sus alumnos una visión diferente de la animación.

LA ANIMACIÓN, UNA INDUSTRIA EN POTENCIA

Si bien todavía es muy pronto para hablar de industria, es un hecho que el subsector de la animación en el país ha ido creciendo de manera importante en los últimos diez años. Colombia cuenta con animadores talentosos, con capacidad productiva, con diferentes modalidades de trabajo y con políticas que han visibilizado el sector. Una de las grandes ventajas que presenta este campo es que cada vez hay más gente trabajando. La tercerización ha logrado que las personas realicen bastantes producciones animadas, lo que les permite tener experiencia y mejorar la calidad de éstas. A la par, la apertura de estímulos, becas y coproducciones con el Estado ha facultado que realizadores independientes puedan desarrollar largometrajes, cortometrajes y series de su autoría. Aunque hacen falta más y mejores premios, este es un buen comienzo para que los realizadores no desarrollen únicamente animaciones publicitarias sino que se hagan producciones propias a partir de la idiosincrasia colombiana.

Pero no sólo hay más personas realizando animaciones sino que entre ellos se está gestando una unión que antes no se daba, precisamente porque al no haber trabajo para todos, muchos eran celosos con su conocimiento. En este aspecto, como en muchos otros, el medio de la animación está evolucionando. Poco a poco se está consolidando un gremio en el cual sus participantes

se apoyan, se ayudan, se retroalimentan y valoran el trabajo de los otros. Todos saben que al igual que cualquier producción animada deben trabajar en grupo y que con esfuerzo tendrán un mayor crecimiento.

La gestión de las organizaciones como ASIFA Colombia y SOMOS ha permitido que se construya el gremio, se fortalezca y que el Gobierno le preste atención. La intermediación que estas han tenido con el Estado ha sido vital pues gracias a estas se han construido políticas que han visibilizado este subsector tanto en el país como en el extranjero y se han construido acuerdos comerciales que han beneficiado a los animadores colombianos. Además han logrado algo que antes no sucedía: el diálogo entre pares. Hace algunos años las personas conocían muy poco del trabajo de los otros, pero ahora hay canales que permiten que se conozcan, discutan y se ayuden mutuamente.

Tal vez el reto más grande que debe afrontar este subsector es la profesionalización de la educación y la apertura de más cursos, carreras tecnológicas, cátedras y programas que enseñen esta disciplina. Lo anterior no significa que la animación vaya por un mal camino en cuanto a la educación, sino que apenas se están comenzando a dar los primeros pasos en este aspecto. Colombia necesita de animadores tanto profesionales como tecnólogos que tengan el conocimiento necesario para desarrollar producciones de excelente calidad, y el país debe ser capaz de brindarle las oportunidades para formarse. Es necesario que ellos no deban únicamente acceder a cursos online o viajar al exterior para especializarse, sino que encuentren en el país excelente

profesores y cátedras que les permitan ser animadores integrales y excelentes realizadores.

BIBLIOGRAFÍA

Arce, R. Sánchez, C. Velásquez, O. *La animación en Colombia: desde los inicios de la producción cinematográfica en el país hasta finales de los años 80.* (Por publicar) Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Cámara de Comercio de Bogotá. (2010). *Diagnóstico y plan de acción para la industria de animación digital y videojuegos de Bogotá.*

Cámara de Comercio de Bogotá. (2010). *Diagnóstico y plan de mejoramiento del Sector de Animación Digital y Videojuegos en Bogotá.*

Varios autores. (2010). *Informe de Gestión SOMOS.*

Varios autores. (2011). *Presentación ASIFA Colombia.*

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Pedraza, J. y Andrade, Ó. *Historia del cine de animación en Colombia (1926 - 2010).* Disponible en: http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79

Perfil de Nelson Ramírez. *Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.* Disponible en: <http://www.patrimoniofilmico.org.co/noticias/044a.htm>

ENTREVISTAS Y TESTIMONIOS

Juan Manuel Pedraza, animador colombiano e investigador académico.

Ricardo Arce. Animador e investigador académico. Fundador de la Asociación ASIFA Colombia. Profesor de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Daniel Arce. Animador y diseñador gráfico.

José Luis Orozco. Especialista en Efectos Visuales.

María Arteaga. Diseñadora gráfica y animadora independiente.

Andrés Barrientos. Artista Visual y animador independiente.

Carlos Smith. Realizador audiovisual, animador y profesor universitario.

Sergio Mejía. Realizador audiovisual y animador.

Leonardo Lamprea. Presidente de SOMOS.