

## **La importancia cultural y económica de la Animación digital**

### **Resumen**

El presente artículo es una revisión bibliográfica sobre la animación digital en Colombia, contextualizada en el sector y en las industrias culturales. Se pretende analizar la importancia que tiene el Estado en el desarrollo de este sector, a partir del fortalecimiento de políticas nacionales y relaciones internacionales, que permitan vencer los diferentes obstáculos existentes. Si bien es cierto que resulta fundamental en el desarrollo de este tipo de industrias la inversión del sector privado, es necesario contar con una reglamentación adecuada y con una apuesta de país que permita posicionar un sector.

La reflexión aquí propuesta se centra en la importancia de la animación digital como un sector de talla mundial, caracterizado por una serie de externalidades positivas, que lo convierten además en un importante vehículo de transmisión de los valores de una sociedad; se plantea la importancia de generar las estrategias necesarias a nivel nacional e internacional para lograrlo.

La investigación se desarrolló a partir de la revisión de informes y material generado por organismos como la UNCTAD<sup>1</sup>, el Ministerio de Cultura de Colombia, la Cámara de Comercio de Bogotá, entre otros.

**Palabras claves:** industrias culturales, economía creativa, emprendimiento cultural, audiovisual, animación digital.

### **Abstract**

---

<sup>1</sup> UNCTAD: conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo.

This article is a literature review about digital animation in Colombia, contextualized in this sector and cultural industries. It aims to analyze the importance of the state in the development of this sector, by strengthening national policy and international relations, which allow to overcome the various obstacles. While it is essential in the development of these industries private sector investment is needed and appropriate regulations bet position a country that allows sector.

The reflection proposed here, focuses on the importance of digital animation as a world-class sector, characterized by a series of positive externalities, making it also an important vehicle for the transmission of the values of a society. This raises the importance of generating the necessary strategies at national and international levels to achieve it.

The research was developed from the review of reports and materials produced by organizations such as UNCTAD, the Ministry of Culture of Colombia, and the Bogota Chamber of Commerce, among others.

**Keywords:** cultural industries, creative economy, cultural entrepreneurship, audiovisual, digital animation.

## **Contenido**

**Introducción – campo teórico y metodológico – El sector audiovisual – El subsector de la animación digital – Marco normativo – El estado de la cuestión – En conclusión**

**Introducción:**

En las últimas décadas, las industrias creativas han pasado a ser uno de los sectores más dinámicos de la economía mundial, debido a su capacidad para generar crecimiento económico, creación de empleo e ingresos de exportación y al mismo tiempo, promover la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano. Para la UNCTAD,

“las industrias creativas engloban actividades que van desde la artesanía tradicional, las festividades culturales, los libros, la pintura, la música y las artes escénicas hasta los sectores con uso intensivo de la tecnología, como el diseño y la industria audiovisual, incluidos el cine, la televisión y la radio. También abarca actividades orientadas a los servicios, como la arquitectura, la publicidad y los nuevos productos de los medios de comunicación, tales como la animación digital y los videojuegos”<sup>2</sup>.

De acuerdo con la UNCTAD, “el comercio internacional de bienes y servicios creativos experimentó un pronunciado aumento al pasar de 234.800 millones de dólares de los EE.UU. en 1996 a 445.200 millones en 2005”. Es decir, se trata de un crecimiento anual del 8,7%. En este sentido, es posible afirmar que la economía creativa, le está permitiendo a los países en vía de desarrollo, transformar sus recursos creativos y culturales, en factores de crecimiento, al reunir empresas, cultura y tecnología.

Sin duda alguna, en este contexto, las tecnologías de la información resultan una pieza fundamental, al permitir que la denominada globalización juegue a favor de las industrias creativas, gracias al intercambio de bienes y servicios y a la conexión de los diferentes países productores y consumidores. En los últimas

---

<sup>2</sup> Comunicado de Prensa “Las industrias creativas se convierten en principal motor del crecimiento económico al duplicarse prácticamente el comercio en una década”. UNCTAD, 2008.

décadas, en la industria audiovisual hemos presenciado fenómenos como Bollywood<sup>3</sup>, el crecimiento de la televisión mexicana, y el aumento en la producción de animación digital asiática, especialmente de Corea.

No obstante, de acuerdo con los informes presentados por la UNCTAD, este fenómeno de crecimiento sigue siendo ajeno para algunos países en desarrollo, que si bien cuentan con una serie de ventajas comparativas (como es el caso de Colombia), tales como los bajos costos de la mano de obra, el talento, la conectividad, etc., no cuentan con una legislación adecuada o suficiente, ni con el respaldo del Estado que se requiere para que sea desarrollado como sector<sup>4</sup>. Los animadores (entiéndase realizadores, productores y distribuidores) se enfrentan políticas nacionales deficientes y obstáculos en el escenario internacional como la falta de acceso a mercados; por otra parte, el mayor porcentaje de los ingresos que se derivan de productos y servicios de las industrias culturales, correspondientes a derechos de propiedad intelectual y de licencias, así como de la comercialización y la distribución, en la mayoría de los casos no llega a los creadores de los países en desarrollo.

---

<sup>3</sup> Nombre popular para referirse a la industria cinematográfica hindú; un acrónimo que reúne las palabras Bombay y Hollywood. Se trata de un fenómeno de las industrias culturales sin precedentes; en el 2010 se hablaba de una proyección de ingresos cercana a los 3.000 millones de dólares según el estudio de mercado de la Pricewaterhouse Coopers.

<sup>4</sup> Aunque los países desarrollados siguen dominando el mercado mundial de productos creativos, las exportaciones de bienes creativos de los países en desarrollo experimentaron un pronunciado incremento, al pasar de 55.900 millones de dólares de los EE.UU. en 1996 a 136.200 millones en 2005. Ella obedeció principalmente al desempeño extraordinario de las exportaciones de China, que fue el principal exportador de bienes creativos en 2005, y a las significativas ganancias en otros países de Asia. Sin embargo, los resultados fueron menos favorables en muchos otros países en desarrollo, en particular los menos adelantados. UNCTAD, 2008.

Este es el caso de Colombia, donde a pesar de contar con una serie de factores positivos que vienen impulsando la industria audiovisual, especialmente el sector cinematográfico, registrando un crecimiento sin precedentes en el país, aún no se ha logrado la consolidación de dicho sector como un motor de desarrollo socioeconómico. Se espera que a partir del Programa de Transformación Productiva (PTP) liderado por el Ministerio de Comercio, que busca impulsar cuatro nuevos sectores, entre estos el Software y las tecnologías de la información, otros subsectores como el la animación digital y los video juegos, puedan convertirse en sectores de talla mundial.

En este orden de ideas, el artículo pretende de una parte dar cuenta del estado de la cuestión del subsector de la animación digital en el país en relación con el contexto global; y de otra, analizar la importancia que tiene el Estado en el desarrollo de este sector, a partir del fortalecimiento de políticas nacionales y relaciones internacionales, que permitan vencer los diferentes obstáculos existentes. Si bien es cierto que resulta fundamental en el desarrollo de este tipo de industrias la inversión del sector privado, es necesario contar con una reglamentación adecuada y con una apuesta de país que permita posicionar un sector.

### **Campo teórico y metodológico**

Para la realización del presente artículo, se revisaron documentos bibliográficos y se realizaron entrevistas a profundidad con diferentes actores de la cadena productiva del subsector de la animación digital. El presente artículo puede

comprenderse como una revisión bibliográfica de los principales documentos generados a nivel internacional por parte de la UNCTAD y a nivel nacional por parte del Ministerio de Cultura y la Cámara de Comercio de Bogotá, sobre el subsector de la Animación Digital. Es importante aclarar que este continúa siendo un sector emergente, en el que se cuenta con pocas investigaciones y con un escaso material estadístico que permita comprender el desarrollo y el impacto del mismo en el país. Como se menciona anteriormente, se espera que su posicionamiento como sector de talla internacional, permita su desarrollo en sus diferentes esferas, comprendiendo en entre estas la investigación y la generación de conocimiento.

En cuanto a los estudios de diagnóstico del sector audiovisual que se han desarrollado en el país, estos se han concentrado en el sector cinematográfico. Encontramos un trabajo desarrollado por Fedesarrollo, el Fondo Mixto de Promoción Cinematográfica Proimágenes en Movimiento, Ministerio de Cultura de Colombia y el Convenio Andrés Bello, en 2003, titulado “Impacto del sector cinematográfico en la economía colombiana”, cuyo principal objetivo fue el de generar información para la creación de una legislación que permitiera el desarrollo sostenible del cine como industria en Colombia y que le daría vida a la Ley del Cine, Ley 814 de 2003.

Para este estudio se tuvieron en cuenta variables como el consumo, el valor agregado, el empleo generado y se realizó una comparación del crecimiento del sector en Colombia frente a otros países; así se realizó un análisis de la dimensión

del mercado cinematográfico en el país, su estructura y su aporte al PIB. Años más tarde, en el 2009, se actualizaron los resultados del estudio haciendo énfasis en identificar los problemas de viabilidad financiera del cine colombiano, después de la implementación de la ley 814 de 2003. En ese mismo año, Proimágenes en Movimiento, la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura y el SENA, contrataron un censo de las empresas del sector audiovisual con el Centro Nacional de Consultoría, con el fin de identificar las principales necesidades de formación del sector.

Por su parte, la universidad EAFIT desarrolló el estudio: *A perspective on domestic SMEs in the television international production chain in Colombia: The case of 3D-Animation*, abordando de manera directa las perspectivas del sector de la animación digital en Colombia (Machicado, 2010).

En el año 2010, Proexport entregó a los animadores digitales el estudio titulado “Industria mundial de la animación: estrategias, tendencias y oportunidades”, un completo recorrido histórico del sector, que incluye estadísticas sobre el crecimiento de la animación como industria, nichos de mercados, experiencias de los países más representativos de la industria y comparaciones, incluso con la industria de Hollywood<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> El estudio está disponible en: <http://www.proexport.com.co/eng/ITservices/>

En cuanto al Ministerio de Cultura, cabe decir que desde el Grupo de Emprendimiento Cultural, se vienen generando una serie de documentos de trabajo que constituyen un valioso material de investigación sobre este y otros sectores. No obstante, el grueso de este material se mantiene como archivo propio del Ministerio.

Finalmente, en el año 2010 la Cámara de Comercio de Bogotá, realizó el Diagnóstico y Plan de Acción para las Industrias de Animación Digital y Videojuegos en Bogotá. Un trabajo bastante completo que ofrece un amplio recorrido por los antecedentes de estos subsectores en el país, sus principales características a nivel internacional hoy en día, y el panorama de dichas industrias en Bogotá, para finalmente desarrollar unos lineamientos orientados al desarrollo y fortalecimiento de las mismas.

La información anterior fue revisada, así como la información suministrada por el Grupo de Emprendimiento del Ministerio de Cultura y por animadores independientes en Colombia.

### **El sector audiovisual<sup>6</sup>:**

De acuerdo con la UNCTAD – Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y Desarrollo-, el sector audiovisual hace parte de las Industrias Culturales. Por otro lado, el sector de la media interactiva, que comprende las

---

<sup>6</sup> Esta parte del artículo está basado en información generada por el Grupo de Emprendimiento Cultural del Ministerio de Cultura, a partir del trabajo realizado con los diferentes actores del sector audiovisual.



industrias de contenido, como la animación digital se considera parte de las Industrias Creativas. Ahora bien, en el país se ha optado por agrupar en el sector audiovisual diferentes categorías y actividades productivas de las industrias creativa como: audiovisual (cine y televisión), new media (animación digital y videojuegos) y servicios creativos (publicidad). Esta definición es producto de las posibilidades de articulación actuales y potenciales entre estas actividades a nivel nacional, así como de los criterios de organización establecidos previamente por el Ministerio de Cultura y por los representantes privados de estos subsectores.

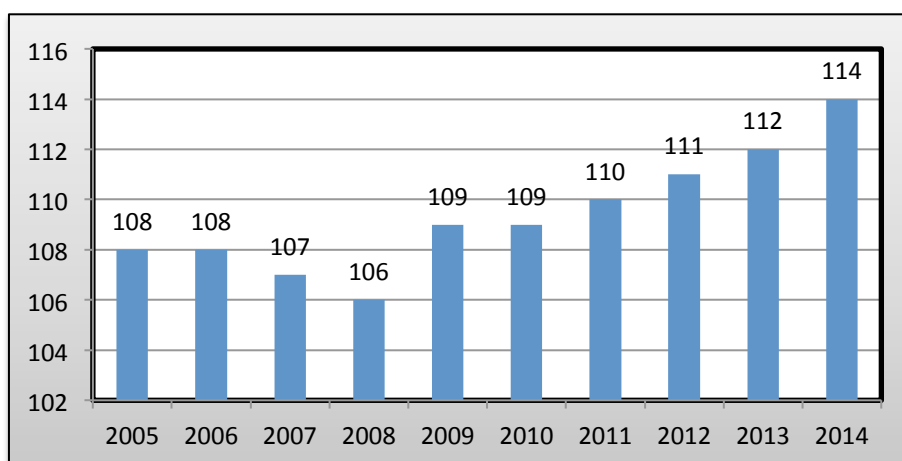
Desde hace algunos años este sector se viene desarrollando en Colombia de manera creciente y sostenible, debido a diferentes factores entre los que se encuentran el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de información, las leyes de incentivos como la Ley del Cine, las posibilidades de producción con bajos costos y por su puesto, el talento y creatividad de los diferentes actores que conforman el sector. El mercado del cine y el entretenimiento<sup>7</sup> generó ingresos por US\$109 billones en 2009, con una tasa anual de crecimiento de 0.2% para el periodo 2005-2009. La venta y renta de películas representó el mayor porcentaje de los ingresos (52%), con un aporte de US \$57 billones. Los ingresos por taquilla fueron de US\$27 billones, lo que representa un 27% del total de los ingresos. En la siguiente gráfica se presenta la evolución de los ingresos de los servicios de

---

<sup>7</sup> Datamonitor. Media:Global Industry Overview. 2010. Se consideran tres segmentos para construir los ingresos de este mercado: venta y renta de películas, ingresos por taquilla y la venta de música en formatos físicos.

cine y entretenimiento entre los años 2005 y 2014. La tasa de crecimiento estimada entre 2009 y 2014 es de 4,6%.

### **Tamaño del mercado del cine y el entretenimiento (Billones de dólares)**

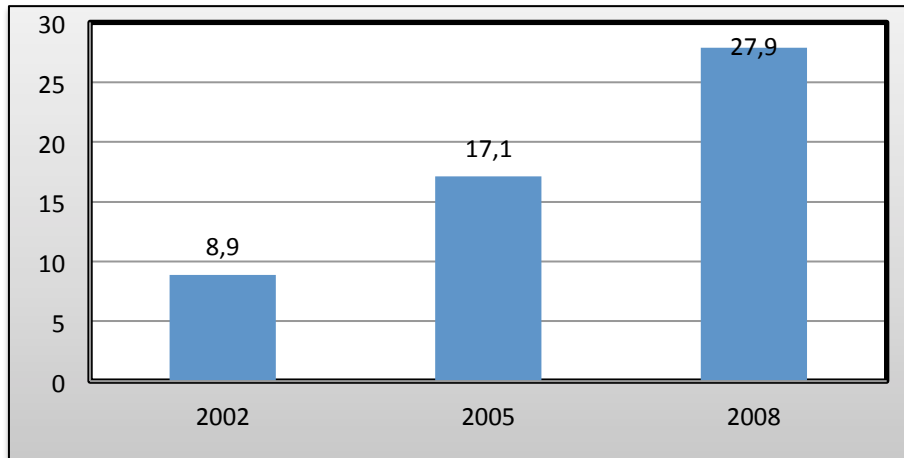


Fuente: Datamonitor. 2010

El Reporte de Economía Creativa de 2010 publicado por la UNCTAD, establece que los servicios audiovisuales (servicios de proyección de películas, servicios de producción y distribución de películas y videos, servicios de transmisión de radio y televisión) reportaron en el año 2008 exportaciones por 26.4 billones de dólares. El comercio exterior de estos servicios ha presentado un crecimiento acumulado del 213% en el periodo 2002-2008.

### **Exportaciones mundiales de servicios audiovisuales 2002-2008**

**(Billones de dólares)**

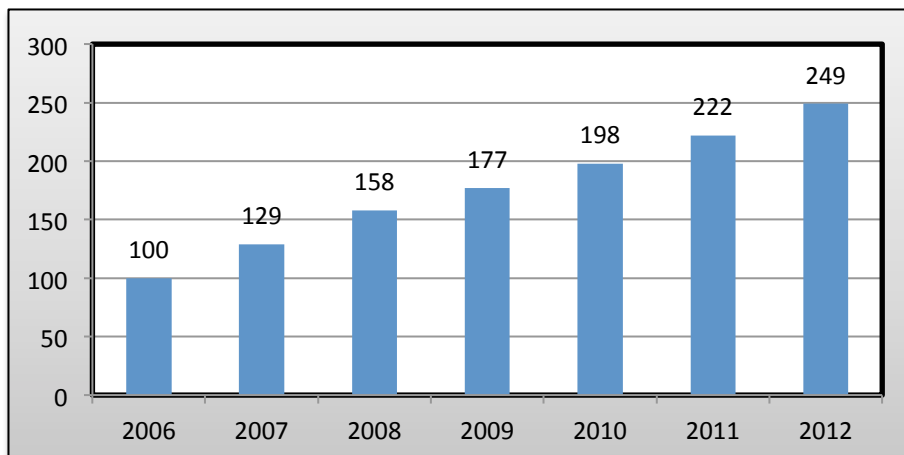


Fuente: UNCTAD (2010)

Específicamente en el subsector de la animación digital, se estimó una producción cercana a los US\$198 billones para el año 2010 y una tendencia creciente para el periodo 2006-2012. En la siguiente gráfica se presenta la evolución de los ingresos de los servicios de la animación digital entre los años 2006 y 2012. La tasa de crecimiento estimada entre 2010 y 2012 es de 26%.

**Tamaño global de la industria de animación digital**

**(Billones de dólares)**



Fuente: Global Animation Industry Strategies, Trends and Oportunities 2010

### **El subsector de la Animación Digital**

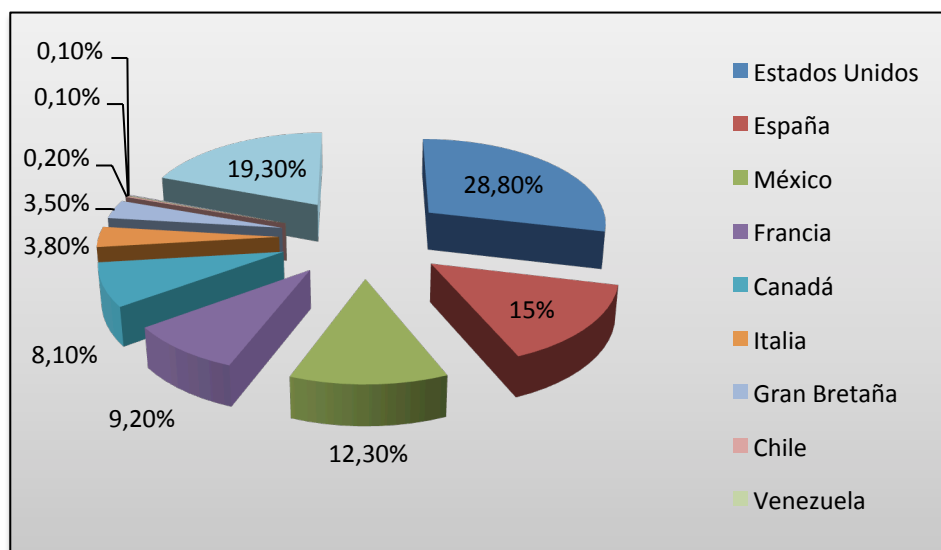
En los últimos años, la transformación tecnológica ha permitido el desarrollo de industrias y mercados en el sector cultural, así como la generación de nichos de especialización productiva, que dinamizan las diferentes cadenas de valor, permitiéndole a diferentes países ingresar en un mercado como el de la Animación Digital, que hoy en día mueve más de US\$ 35.000 millones y que se proyecta como una de las industrias de mayor crecimiento (Machicado, 2010). En el caso de Colombia, la Animación Digital se ha venido desarrollando desde hace algunos años como una industria creativa con grandes posibilidades de ingresar en mercados internacionales, en gran medida, gracias a que cuenta con un importante ecosistema conformado por creativos, académicos y empresas con capacidad exportadora.

Sin duda, una de las condiciones que ha generado los cambios más significativos del sector, es el paso de lo analógico a lo digital (Machicado, 2010). Este paso ha permitido la estandarización en las técnicas de producción, la simplificación de procesos, la combinación de estilos, y una de las principales características de la Animación Digital hoy en día: la tercerización (outsourcing) de servicios y productos. Lo que a su vez se constituye en una condición fundamental para

responder a la demanda que viene teniendo el sector, ya que esto posibilita desarrollar los procesos de la cadena productiva en diferentes países, de acuerdo a las necesidades, a los costos de producción y de mano de obra, aumentando las posibilidades de sostenibilidad de la industria, pese a las crisis económicas que enfrentan los países más desarrollados, quienes son los principales productores de Animación Digital, y por tanto, los mayores compradores de servicios. Actualmente los principales mercados para la producción se han identificado en países como los Estados Unidos, Canadá, Japón, Francia, Gran Bretaña y Alemania, países donde se concentra la creación y la composición (guión, storyboard, postproducción, etc.); al mismo tiempo muchos de los procesos intermedios (animación, colorización, pintura y trabajo de cámara) se realizan en Asia, donde la mano de obra es más barata.

Los principales destinos de las exportaciones son: Estados Unidos 28%, España 15%, México 12%, Francia 9% y Canadá 8%. La facturación nacional por su parte ascendió a \$22.747 millones.

### **Destino de los contenidos y servicios de la Animación Digital**

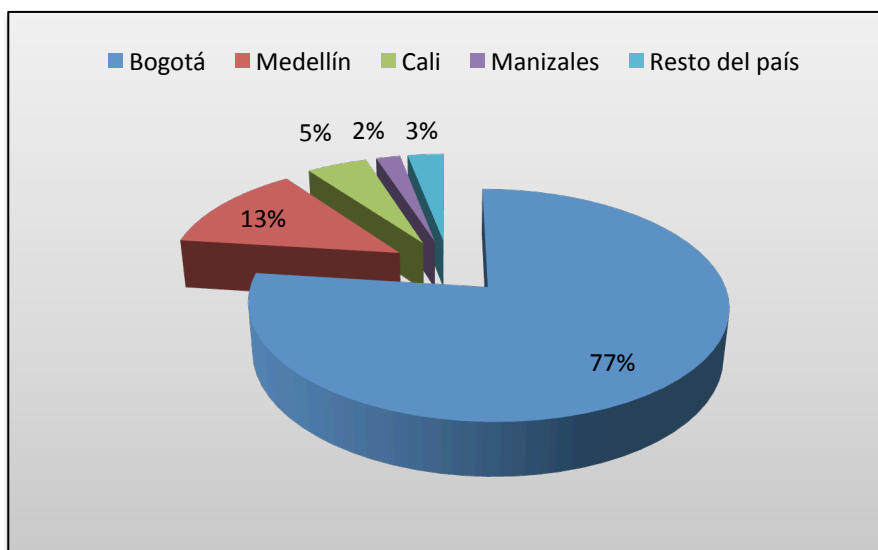


Fuente: SOMOS

Para este subsector de la Animación Digital, y de acuerdo con el Diagnóstico y Plan de Acción para la Industria de Animación Digital y de videojuegos de Bogotá, realizado por la Cámara de Comercio de Bogotá, se identificaron 46 empresas localizadas en Bogotá. Adicionalmente, a partir de las investigaciones realizadas por SOMOS<sup>8</sup>, se sabe que en el país existen aproximadamente 60 empresas de animación digital, que se concentran principalmente en Bogotá (77%), Medellín (13%), Cali (5%) y Manizales (2%).

<sup>8</sup> SOMOS es el gremio de Animación y Video juegos. El gremio busca que todos los productores de animación y videojuegos del país tengan la oportunidad de construir una industria. Surge en parte de la iniciativa que tiene el sector de la videojuegos en Colombia y para construir una industria muy sólida. Hay instituciones del gobierno que han creído en el trabajo del sector, como Proexport quien lideró el acompañamiento. Luego se incorporaron ministerios como el de Cultura, Comercio y TIC; Colciencias; el Departamento Nacional de Planeación, entre otros. Fuente. SOMOS. <http://gremiosomosanimacionyvideojuegos.blogspot.com/>

## Localización de las empresas de animación digital en Colombia



Fuente: SOMOS

En cuanto a las empresas del sector de animación digital (localizadas en Bogotá), se observa que estas han venido incrementando su facturación internacional en un 11% anual desde 2008. Los mayores ingresos del sector en el año 2009 corresponden a servicios de animación para clientes en el exterior con una facturación total de \$5.473 millones.

Respecto al aporte del subsector de la animación digital y videojuegos al PIB, el Diagnóstico y Plan de Acción para la Industria de Animación Digital y de videojuegos de Bogotá, revela que las empresas identificadas en Bogotá facturaron en 2009, \$11.200 millones de pesos, su consumo intermedio ascendía

a \$1.880 millones de pesos, generando un PIB Aproximado de \$9.320 millones de pesos (que en precios constantes de 2000 equivale a \$5.209 millones de pesos).

El 46% de las empresas de animación digital localizadas en Bogotá, aseguran que prestan exclusivamente servicios de animación, principalmente a establecimientos que desarrollan productos audiovisuales para la televisión y la publicidad. El 24% prestan servicios y desarrollan contenidos propios y el 17% se dedican exclusivamente a la generación de contenidos de animación digital.

En relación al tamaño de las empresas de animación digital ubicadas en Bogotá, un 78% son microempresas, un 16% son pequeñas empresas y un 6% son medianas empresas. Las microempresas se dedican principalmente a actividades de animación para publicidad (48%) y a actividades de animación para la producción y distribución de filmes y videocintas (28%).

Las pequeñas empresas se dedican a actividades de animación para publicidad (88%), desarrollo de proyectos de animación para canales privados (50%) y a la realización de animaciones para largometrajes (38%).

Para el subsector de animación digital y videojuegos, en 2009 se generaron 563 empleos, entre fijos y temporales. De estos 563, 293 fueron exclusivos para animación digital y 87 para videojuegos y, en promedio cada empresa que desarrolló actividades referentes con animación y videojuegos generó diez empleos en el año, cinco exclusivos para la animación digital y 1,5 en videojuegos.



Dependiendo del tamaño de la empresa, el número de empleados de tiempo completo y temporales varía considerablemente.

En el 2009, para las microempresas, el promedio de empleados de tiempo completo fue de 3; para las empresas pequeñas ascendió a 19 y, para las empresas medianas 55 empleados de tiempo completo. Respecto a los empleos temporales en promedio las empresas contrataron 6, 17 y 30 empleados para micro, pequeñas y medianas empresas respectivamente.

En los procesos de producción de contenidos para los subsectores audiovisuales se observa que el eslabón menos desarrollado en el caso de la animación digital, el cine y la televisión corresponde al relacionado con la distribución y/o comercialización de contenidos.

Respecto a la articulación entre subsectores, es importante destacar los siguientes aspectos: i) La adaptación de contenidos a diferentes formatos es uno de los ejes de articulación y es una actividad transversal para los cuatro subsectores; ii) La producción de todos los subsectores encuentra salida en la transmisión de televisión, esto genera que la televisión sea el principal demandante de servicios de creación y producción de los demás subsectores; iii) El cine demanda servicios de la animación digital y de la televisión. La animación digital es parte fundamental en la producción y post-producción en el cine, la televisión y la publicidad, y; iv) la publicidad es la principal fuente de ingresos del sector audiovisual para la televisión y la animación digital, mientras que para el cine es la taquilla. Lo anterior

evidencia el poder de mercado de la televisión como la principal vitrina de exhibición y de la publicidad como actor financiador de las creaciones y producciones del sector. Por último, se resalta que en la actualidad existe una alta dependencia de la animación digital del desarrollo de la publicidad y la televisión, y del cine en menor proporción.

En cuanto a las barreras identificadas para el desarrollo del subsector de la Animación Digital, se encuentra que no existen barreras relacionadas con la disponibilidad de tecnología ya que se cuenta con tecnología estándar para la producción. La barrera más importante obedece al proceso de importación que continúa gravando el software, lo cual hace que el sector en este proceso sea más costoso en un 30%. Debe señalarse que esta condición tiene un impacto transversal en los 4 sectores en los procesos de post-producción.

En síntesis, puede decirse que el subsector de la animación está avanzando rápidamente en procesos de investigación y desarrollo; como ejemplo de esta situación se encuentra la convocatoria de más de 3 mil millones de pesos entregada por Colciencias al sector. Adicionalmente varias compañías han desarrollado Software o aplicaciones 3D, así como Modelos de Procesos de producción acordes con la producción actual.

Teniendo en cuenta las tendencias de crecimiento del sector en el mundo de habla hispana y el aumento de contenidos para diferentes plataformas, así como el crecimiento nacional del subsector, Colombia busca consolidarse como un país

creador y exportador de contenidos audiovisuales y de animación digital en español. Para esto, el país cuenta con ventajas comparativas y competitivas como los bajos costos en la producción, la creatividad y el talento, la tecnología, las políticas emergentes, entre otros, que permitirán la apertura de nuevos mercados, especialmente en los eslabones de creación y producción, los que a su vez son los que generan mayor valor agregado y empleo calificado.

**Marco normativo:**

Debido a que el subsector de la Animación Digital se encuentra dentro del gran sector audiovisual, específicamente dentro del sector de la cinematografía, la principal política que lo regula, aunque no de forma específica, es la Política de Cinematografía del Ministerio de Cultura. Disponible en: <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=41557#>

De manera general como política que traza lineamientos para el desarrollo de todo el sector de las Industrias Culturales en el país, se cuenta con el Conpes 3659, Disponible en: <http://www.vivedigital.gov.co/foros/contenidos/PoliticaContenidosDigitales.pdf>

Adicional a esto, existen una serie de leyes, normas, decretos y el Conpes 3462, que de forma indirecta favorecen el subsector. Sin embargo, cabe aclarar que continúan estando dirigidas al desarrollo del cine en general. La documentación se encuentra disponible en: <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=1202>

Por otra parte, el Grupo de Emprendimiento Cultural del Ministerio de Cultura viene desarrollando una importante labor de investigación, acompañamiento y desarrollo de lineamientos para el subsector de la animación digital, a partir del trabajo desarrollado con los agentes del sector, desde las mesas de competitividad.

<http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=1162>

En cuanto al Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación TICs, se cuenta con la Política de Promoción de la Industria de Contenidos Digitales, Vive Digital, la cual contempla acciones para el desarrollo del subsector de la animación digital. Sin embargo, cabe aclarar que se trata de una política de reciente creación e implementación, por tanto existen estudios para analizar los resultados de la misma. Documento disponible en:

<http://www.vivedigital.gov.co/foros/contenidos/PoliticaContenidosDigitales.pdf>

De otro lado, el Tratado de Libre Comercio con Canadá, liderado por el Ministerio de Comercio, con el apoyo de Proexport, contempla dentro del sector con Oportunidades de Negocio, el de la Animación Digital. Documento disponible en:

<http://www.proexport.com.co/noticias/abc-del-tlc-con-canada>

### **El estado de la cuestión:**

A partir del reconocimiento de las potencialidades del sector de la animación digital y los videojuegos, se han venido generando una serie de estrategias en el país que propenden por su desarrollo y fortalecimiento, en sus diferentes

dimensiones:

**Formación:**

- Programas de formación de talento humano y entrenamiento para animadores 2D y 3D, liderados por el SENA en alianza con Proexport.
- Programas de entrenamiento de alto nivel, realizados con expertos internacionales, gracias a alianzas entre las universidades, la empresa y el Estado.

**Investigación:**

- Convocatoria Colciencias por más de 3,000 millones de pesos para el sector.

**Financiación:**

- Programas de fortalecimiento a Pymes de los sectores de talla mundial liderados por el SENA, en alianza con Mincomercio, Proexport, entre otros.
- Acceso a créditos, estímulos y capital semilla.

**Producción:**

- Reducción de la brecha tecnológica por medio del Programa Vive Digital del Ministerio de las TICs.

**Circulación y comercialización:**

- Tratados de libre comercio como el de Canadá que favorecen los intercambios internacionales.
- Fortalecimiento de relaciones internacionales y disminución de obstáculos por medio de acuerdos bilaterales.

**Posicionamiento del sector:**

- Inclusión del sector de software y tecnologías de la información, dentro del Programa de Transformación Productiva. Esto implica una serie de lineamientos para el desarrollo todas las dimensiones.

### **En conclusión:**

El sector audiovisual es reconocido hoy en día a nivel internacional como un sector de talla mundial que puede convertirse en motor de transformación social, económica y cultura en los países en desarrollo. La UNCTAD ha reconocido además su importancia como vehículo para transmitir los valores de una civilización, y en este sentido, le ha conferido un lugar especial en el desarrollo de los países. Ahora bien, para lograr posicionar este sector, se requiere de políticas nacionales fortalecidas y estrategias de superación de los obstáculos internacionales. En este sentido el Programa de Transformación Productiva PTP, a través del impulso al sector de Software y Tecnologías de la información, puede convertirse en la herramienta necesaria para fortalecer el subsector de la animación digital.

A nivel internacional, es además considerado uno de los sectores más grandes y lucrativos. De acuerdo con el estudio “Global Animation Industry: strategies, trends and opportunities” realizado por Digital Vector para PROEXPORT en Septiembre 2010; “la industria mundial de animación y video juegos tiene un tamaño aproximado de 272 mil millones de dólares según un estudio del Kasikorn Thai Research Center. Empresas como Pixar Animation Studios y DreamWorks Animation SKG generaron ingresos en el 2007 de US\$ 161 millones y US\$ 767

millones respectivamente, esta última con un crecimiento de 94,3% frente al año anterior.

Con el PTP, la intervención del Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Ministerio de Industrias y Comercio y Proexport, se busca a nivel interno, por una parte fortalecer la inversión con una serie de estrategias tales como: las zonas francas, acuerdos de inversión, aprovechamiento de exenciones tributarias, entre otros; y de otra parte, apalancar emprendimientos con estrategias como fondos de capital semilla, articulación de emprendimientos, concursos, etc. A nivel internacional se buscará fortalecer estrategias como los tratados de libre comercio y la consolidación del Colombia como destino mundial, entre otros.

Será necesario también, a nivel interno implementar estrategias para desarrollar los diferentes eslabones de la cadena productiva del sector. En este sentido, resulta fundamental la participación de las instituciones de formación, encargadas de formar profesionales y técnicos calificados; así mismo la vinculación de las universidades y los grupos de investigación con el fin de generar conocimiento e información; el fortalecimiento de canales de distribución y circulación, entre otros. En últimas, podría decirse, que se requiere de manera urgente de una formalización del sector de la animación digital en el país, que permita la aplicación de las políticas, incentivos, y estrategias, con el fin del alcanzar el desarrollo del mismo.

## Bibliografía

- Cultura y Economía, O. (s.f.). *Observatorio de Cultura y Economía*. Obtenido de Revista el Faro 2º: <http://culturayeconomia.org/boletin/faro/no-2-diciembre-de-2011/>
- Machicado, J. Y. (2010). *Diagnóstico y plan de acción para la industria de la Animación Digital y Video Juegos de Bogotá*-. Bogotá: Cámara de Comercio.
- Ministerio de Cultura, M. D. (2010). *Conpes 3659. Política nacional para la promoción de las industrias cultruales en Colombia* . Bogotá.
- Ministerio de Cultura. (2011). *Memorias del Mercado Audiovisual Colombiano “Visual 2011*. Bogotá.
- Proexport Colombia. (2012). *Abecé del TLC Colombia – Canadá* .
- Proexport Colombia. (s.f.). *Estudios sobre animación digital*. Obtenido de <http://www.proexport.com.co/eng/ITservices/#animation>
- Quartesan, A., Romis, M., & Lanzafame, F. (2007). *Las indistrias culturales en América Latina y el Caribe: Desafíos y Oportunidades*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- UNCTAD (2002) Informe de la reunión de expertos en servicios audiovisuales: aumento de la participación de los países en desarrollo.

## Paginas Web:

- ASIFA en Facebook: <https://www.facebook.com/asifa.colombia?fref=ts>
- ASIFA Internacional: <http://asifa.net/>



- ASIFA: <http://www.asifacolombia.org/>
- Ministerio de Comercio: <https://www.mincomercio.gov.co/index.php>
- Ministerio de Cultura de Colombia: <http://www.mincultura.gov.co/>
- Proexport: <http://www.proexport.com.co/>
- UNCTAD: <http://unctad.org/en/Pages/Home.aspx>
- UNESCO: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/>