

Un mercado de cambios y oportunidades



Desarrollar el talento humano con programas académicos formales es un pedido de los empresarios de la animación y los videojuegos.

FELIPE MORELL
Estudió diseño industrial y cine en el Art Center College of Design, de Pasadena (California, Estados Unidos). Trabajó con BMW como diseñador industrial y luego en animación con Warner Brothers, Dream Works, Disney y Blue Sky / Fox en proyectos como *Batman*, *Prince of Egypt*, *Iron Giant*, *Tarzan II* y *Ice Age II*. Estas son sus apreciaciones:

Los cambios

1. Apoyo gubernamental: Ha sido clave para cambiar las perspectivas e impulsar esta industria compleja y costosa. El abanderado ha sido Proexport, pero participan también otras entidades oficiales como Proimágenes, el Sena y Colciencias.

2. Sector educativo: Cada vez hay más interés de la academia por incluir en sus programas temas relacionados con la animación: desde charlas o conferencias, pasando por diplomados, hasta la creación de carreras en universidades y escuelas.
3. Capital humano: Muy ligado al sector educativo; se evidencia en mejor preparación de las personas.

Para mejorar

1. Tras el primer paso, el Gobierno debería otorgar mayor ayuda financiera para cimentar lo construido. Así se hace en los países donde la animación representa una porción muy importante de su economía como Japón, Corea, Estados Unidos y Canadá. La financiación también debe provenir de la banca y la empresa privada, a las que hay que convencer del potencial de este negocio.
2. El sector educativo debe centrarse en diseñar programas formales exclusivamente en animación que duren cuatro

Felipe Morell, de Digitz Films, y Hernán Zajec, de Conexión Creativa, cuyas empresas se dedican a la creación de contenidos, presentaron su visión sobre los logros alcanzados en los últimos cuatro años y los retos del sector de la animación.



Felipe Morell, de Digitz Films.

- o cinco años. Las empresas, a su vez, deben darles a los egresados la oportunidad de trabajar y pagarles bien.
3. Continuar mejorando el capital humano con carreras más especializadas porque este es el elemento más importante para competir mundialmente.



Hernán Zajec, de Conexión Creativa.

HERNÁN ZAJEC
Es ingeniero mecánico de la Universidad de los Andes y trabaja asociado con una educadora preescolar. Su empresa creó *El siguiente programa*, *Betty Tunes* y *El Profesor Súper O*, entre otras producciones animadas. Estos son sus puntos de vista:

Los cambios

Antes éramos invisibles para el Estado. Hace cinco años si una empresa quería vender sus productos en el exterior, tenía que hacerlo sola. Hoy puede pedirle ayuda a Proexport, donde saben de qué se está hablando. Hay más posibilidades de negocio en distintas plataformas y aunque persiste la poca financiación, el reto es desarrollar mecanismos para lograrla.

Para mejorar

Falta profesionalizar mucho la producción y la animación. Se necesita asesoramiento

para crear una industria más vigorosa. Se requiere entrenamiento técnico y diseñar modelos de negocios sostenibles y atractivos para quienes tienen el dinero, con el fin de que apoyen el talento y las ideas. Los proyectos deben hacernos visibles para lograr que en dos o tres años empresas como Disney nos tengan en cuenta.

Sugerencias

1. Asesoramiento antes de ejecutar: Así evitan recorrer un camino difícil y se ahorran problemas.
2. Formalización: Contribuye a lograr mejores resultados, por ejemplo, en tarifas.
3. Tenacidad: No basta tener ideas, sino empujarlas. Usualmente, una de cada veinte sale adelante y esa idea tarda un par de años en conseguir financiación para desarrollarse. ■

Vive Labs y otros apoyos gubernamentales

El ingeniero industrial Jorge Restrepo Múnera, gerente de Contenidos Digitales del Ministerio de las TIC, habla de las oportunidades que ha identificado el Gobierno para potenciar el sector y sobre los esfuerzos para fortalecer las industrias creativas.

¿ Cuáles son las oportunidades identificadas por el Gobierno en el sector de contenidos digitales?

Primero que todo, hay que resaltar que los contenidos digitales traen beneficios muy grandes a los países. Uno de ellos es preservar la cultura ya que niños y jóvenes se divierten y aprenden a través de ellos y si dejamos que todos sean importados, estamos perdiendo parte de nuestra identidad. En este aspecto trabajamos con el Ministerio de Cultura. Otro punto importante es el potencial de generar empleos para los colombianos.



Jorge Restrepo Múnera es ingeniero industrial y especialista en Gestión de Proyectos. Está comenzando estudios doctorales en la Universidad de Caldas, con línea de investigación creativa.