



Se lanzó en Bogotá la decimosexta edición de SOFA que se realizará del 9 al 13 de octubre en Corferias

Bogotá, 23 de septiembre de 2025. En Ichiraku Ramen, Bogotá, se llevó a cabo la rueda de prensa de lanzamiento de SOFA 2025, la decimosexta edición de la plataforma que desde 2009 reúne a aficionados, creadores y la industria del entretenimiento. El encuentro reunió a medios de comunicación, directores de la feria y representantes de entidades vinculadas como lo son Fanclub Colombia, League of legends, y el WCS (World Cosplay Summit), para darle inicio a la edición SOFA 2025, que se llevará a cabo del 9 al 13 de octubre.

Zantiago Echeverri, director de contenido de SOFA sostuvo que, *"SOFA es un espacio en donde le damos la bienvenida a todos. Aquí no hay rangos de edad, aquí no hay públicos especializados, cualquier persona sea súper experto en los temas, el más gamer, el más otaku, o las personas que simplemente tienen curiosidad de toparse con algo divertido para hacer en familia el fin de semana, todos van a tener allá espacio"*.

En el evento se presentó la programación para este 2025, entre agenda de actividades, espacio de activaciones de marcas, invitados especiales, espacios de torneos, charlas, competencias y demás espacios destacados del evento más importante de la cultura geek. De igual forma fue la oportunidad para detallar actividades clave como la clasificatoria nacional del World Cosplay Summit (WCS), las pasarelas de League of Legends y los festivales de Fanclub Colombia.

Un momento especial fue la presentación de la agenda de invitados internacionales que harán parte de la feria, ellos representan un ecosistema interconectado donde las habilidades tradicionales, como el diseño de modas y la ingeniería de sonido, se aplican a campos emergentes como el cosplay y la animación. En conjunto, estos perfiles no solo atraen a audiencias de nicho, sino que también cuentan una historia más amplia sobre la maduración de la cultura alternativa y su creciente relevancia económica y cultural. Ellos son:

Cosplay

- **Nadyasonica:** La arquitecta del cosplay latinoamericano y el fenómeno gender bender.
- **Julieta Allegretti:** Cosplay de alcance masivo y la nueva generación digital.

Organizan





- **Chizuko Amano:** World Cosplay Summit (WCS) y el hito para la profesionalización.

Doblaje latino

- **Alicia Vélez Mendoza:** La voz multigeneracional del doblaje.
- **Cristina Hernández:** Una leyenda de 36 años y liderazgo femenino.
- **Luis Miguel Pérez:** La voz del héroe y la formación de la comunidad.
- **Juan Felipe Sierra:** voz de Todoroki, en My Hero Academia.
- **Rómulo Bernal:** voz de Bakugo y Shigaraki en My Hero Academia.
- **Ernesto Rumbaut:** voz de Aizawa en My Hero Academia.

Arte

- **José Davinci:** El maestro del color y la narrativa en miniatura.
- **Allan Castellanos:** fusión de artesanía y tecnología.
- **Miho Tanino:** diseñadora de personajes de la série Tower of God.

Crunchyroll Academy e invitados especiales

Por su parte, Crunchyroll llevará su experiencia - Crunchyroll Academy - a SOFA 2025, diseñada para poner a los fans en el centro de su propia historia. A través de una dinámica en formato de búsqueda del tesoro, los participantes pondrán a prueba sus conocimientos sobre títulos populares como Gachiakuta y My Hero Academia, con la oportunidad de ganar un premio final. Además, la programación de Crunchyroll en SOFA 2025 contará con talento de la industria del anime. Los actores de doblaje en español de My Hero Academia —Juan Felipe Sierra (Todoroki), Rómulo Bernal (Bakugo/Shigaraki) y Ernesto Rumbaut (Aizawa)— participarán de una sesión de autógrafos con los fans en el stand de Crunchyroll.

Además, desde Japón, Crunchyroll también invita la ilustradora Miho Tanino al evento, responsable del diseño de personajes de la série Tower of God, y a Masataro Nishima, productor y mánager en SOLA Entertainment, el estudio detrás de la misma serie.

En suma, los asistentes al encuentro recibieron información práctica sobre logística, acreditaciones y la programación por pabellones, entre los que se destacan Hobby Center, Ciudad Artistas, Cultura Gamer, Cosplay City, Cinema SOFA y el espacio Gran Dragón, así como sobre las iniciativas orientadas a

Organizan





convocar nuevos públicos (familias, estudiantes y gremios) y a consolidar el ecosistema de gestores culturales y emprendedores que participan en la feria.

Por su parte, **Tatiana Rudd, jefe de proyecto de Corferias para SOFA** agradeció a los aliados y reafirmó el compromiso de Corferias con la industria creativa y cultural: *"Celebramos la decimosexta edición de SOFA, una de las plataformas de la Industria cultural y creativa más importantes del país y eventos de cultura geek más grandes y relevantes de Latinoamérica, que conecta comunidades y potencia la industria del tiempo libre."* En su intervención también hizo énfasis en los datos técnicos y la magnitud del evento, su red de aliados y las cifras históricas que posicionan a SOFA como una vitrina masiva para el sector.

Finalmente, el encuentro concluyó reafirmando el espíritu de encuentro y colaboración que define a SOFA: organizadores, aliados, expositores y comunidades aficionadas coincidieron en la importancia de fortalecer los lazos entre la industria y el público a través de experiencias, formación y entretenimiento. Para más información sobre la programación, acreditaciones y actividades especiales, consulte la página oficial <https://enelsofa.com>

Información de prensa:

Andrés Quintero Vásquez - Cel: 311 2345978 / a.quintero@gjcomunicaciones.com

Iván Ortiz Barragán - Cel: 315 0506120 / i.ortiz@gjcomunicaciones.com

Organizan

