

El estado de la Independencia y la dependencia del Estado.

Ricardo Arce

(UJTL | Bogotá, Colombia)

La palabra *Independiente* tiene, como casi todas las palabras del castellano, más de una acepción, y se refiere comúnmente a la capacidad de un sujeto de tomar sus propias determinaciones, pero también se usa para definir a aquellos sujetos o cosas que no forman parte de un sistema o un órgano, y cuyas acciones no repercuten directamente sobre otros. Formar parte o no de una estructura de producción o de circulación es entonces parte del dilema de muchos de los creadores de animación, pues esta vinculación determina la manera como se da no sólo un control sobre la autoría y la elaboración de un contenido, sino las posibilidades de hacer visible ante otros los productos de su ejercicio creativo. Muchas son las ideas y miradas acerca de lo que este rótulo de lo independiente significa, de manera que podríamos comenzar por un intento de delimitación del concepto.

Más que en relación con los mecanismos de producción, es tal vez más plausible hablar de que lo que define al *ser independiente*: la no participación directa en la dirección de una estructura propia de circulación de contenidos, como lo que ocurre con las realizaciones de un canal televisivo, o de un *major* cinematográfico, que en sí mismos conforman o controlan un determinado medio de exhibición. Así, *independiente* sería todo aquel que debe negociar la posibilidad de inclusión de su obra en estos canales, y/o que hace circular sus producciones en múltiples circuitos de exhibición e intercambio alternativos como festivales, cineclubes, canales online, etc.¹ En el contexto latinoamericano esta situación, entonces, convertiría automáticamente en realizador independiente a prácticamente

¹ En la investigación de Ana Lucía Ramírez y Ángela Beltrán titulada *Estado del arte del área de las artes audiovisuales en Bogotá D.C.* publicada en 2009 se afirma que "La producción *independiente* toma entonces otro sentido, en tanto que no sólo patentiza el hecho de que se emprenden realizaciones al margen de los grandes sistemas de producción comercial, sino que también señala acciones aisladas, no coordinadas, independientes unas de otras, que dificultan procesos y condiciones que favorezcan la producción audiovisual."

todos los animadores cuya obra no sea comisionada. Puesto que se trata de una categorización problemática ya que un animador de corte experimental podría entonces no ser independiente en tanto ha sido de alguna manera financiado por un canal de televisión, es pertinente también poner en la discusión las ideas de animación *autónoma* y de *autor* como posibles alternativas a la delimitación de aquello que hemos dado comúnmente en llamar *independiente*.

Si nos referimos a la libertad de un animador para determinar un cierto punto de vista político o el uso de una estilística específica en su producción, estaremos apelando a la idea de *autonomía*, mientras que si nos referimos a la preocupación por establecer una forma narrativa o discursiva y/o un estilo visual vinculado a unas formas plásticas y gráficas particulares de un artista o realizador que le permiten expresarse desde su individualidad como tal, estaríamos más cerca de la idea de una producción de *autor*. Mientras que la producción autónoma implica la posibilidad de determinación de unos flujos de trabajo, de estilo y de técnica principalmente, así como a una expresión ideológica y/o política determinada, la producción de *autor* se encamina, en cambio, a la consideración de dichas producciones en tanto que obra, apelando a unos valores estéticos que no necesariamente se esperan de otro tipo de creaciones, por lo menos en el terreno de la animación. Tales valores, que apuntan a una manifestación a la vez artística y política, constituyen lo que en muchos de los casos se aduce como creación independiente. De esta suerte, la independencia remitiría a una presunción de libertad económica, política y estilística frente a unos aparatos existentes de creación y distribución que controlan el deber ser y estar de las producciones audiovisuales.

Hacia un campo autónomo

Pero haciendo aún más problemático el uso de este concepto, la autonomía también se refiere a la independencia del campo de la animación frente a otros ámbitos de la creación de imágenes: si bien para quien hace animación es relativamente claro que existe un estatuto propio de la animación en relación con medios y mediaciones como las de lo cinematográfico, lo televisivo, lo gráfico y lo transmedial e interactivo, entre la animación y estas otras dimensiones de la imagen en movimiento tiene lugar una relación

llena de áreas grises que si bien la dinamizan, también hacen compleja su delimitación a la hora de entender el ecosistema propio de la imagen animada. Por ejemplo, suele meterse en el mismo saco a la creación de animación y la de videojuegos, cuando generalmente se está hablando de desarrollos, contenidos y modos de circulación y uso muy diferentes, aunque compartan elementos comunes en algunas etapas de su producción. Pero estas zonas no tan claramente marcadas entre la animación y los demás campos de lo audiovisual, sea éste interactivo o lineal, dan lugar a un conjunto de escenarios y concepciones que –unos más problemáticos que otros– se convierten en obstáculos para la construcción de plataformas de creación, producción y circulación propios para los contenidos animados. Destaco principalmente dos errores comunes: entender la animación como género y la independencia como parámetro de valor cultural *per se*.

Si estudiamos la noción de género cinematográfico, vemos cómo éstos establecen modos de clasificación de contenidos audiovisuales a partir de sus características narrativas y temáticas, tales como drama, humor, suspenso, etc. sin aludir a sus propiedades técnicas de producción o de visualización. No es el caso de esta intervención profundizar en la discusión acerca de la animación como forma de creación de una imagen *de* y *en* movimiento, pero es claro que seguir entendiendo a la animación como género y principalmente como destinada a un público infantil es desconocer tanto el concepto de género como el que las creaciones animadas cuentan con un espectro de expresiones formales y narrativas tanto más amplias que en las que puede participar la misma producción de imagen real o *live action*, desarrollando contenidos para públicos adultos y adolescentes tanto como para segmentos infantiles, además de poder representar relatos dramáticos, humorísticos, ficcionales e incluso documentales usando un conjunto bastante grande de técnicas y de estilos visuales para ello. Aquí el problema entonces es que desde otros sectores de lo televisivo y de lo cinematográfico se suele limitar la concepción de la imagen animada y del accionar del animador mismo a un pequeño espacio que limita su posibilidad de formar parte de los mecanismos amplios de producción y exhibición tradicionalmente destinados a esas producciones de imagen real ya mencionadas. Este es un trabajo de visibilidad y de validación importante que debe ser desarrollado por todos los agentes del campo de la animación como los realizadores, los exhibidores, la academia y el sector público, si

se quiere lograr ampliar los territorios del mismo y fortalecer el estatuto del animador a futuro.

Frente a la segunda problemática la situación es un poco más complicada. En primer lugar, como hemos visto la condición de independiente está dada más a partir de las condiciones impuestas del medio que como una elección totalmente propia de los realizadores y los pequeños estudios, que no tienen cómo controlar los canales de distribución de contenidos. Sin embargo, el rótulo de *independiente* se usa simultáneamente desde distintos frentes para la valoración del propio trabajo por parte de los artistas principalmente, pero también como manera de deslegitimizar o minimizar los alcances de estos realizadores por parte de los estudios más grandes o de ciertos agentes del campo con capacidad de intervenir en las políticas públicas y/o de controlar los mecanismos de circulación y uso de las producciones de animación, de manera que en este caso, en sí mismo el título de independiente no define ni una calidad ni un valor intrínsecos relativos a la naturaleza de la producción como el alcance de la financiación, la infraestructura técnica y humana, o la complejidad de la obra, como tampoco al lenguaje o al estilo visual que se desarrolla. A lo que sí se refiere, en suma, es a la vinculación o no a las dinámicas de financiación, creación y circulación antes mencionadas, pero ello no brinda o niega un valor artístico o técnico por sí mismo.

No obstante, la condición de independencia sí implica claramente una serie de diferencias en relación con otro tipo de estudios o de realizadores vinculados a canales televisivos y cinematográficos o a sistemas de construcción de contenidos para publicidad o de comunicación institucional, tales como la necesidad de construir estrategias mixtas de financiación, la existencia de una diferenciación de roles de producción no tan profundamente definida como la habría en un flujo de trabajo de carácter industrializado, el establecimiento de sistemas de contratación vinculadas a proyectos más que a una nómina fija, la necesidad de negociar la distribución de los contenidos con diferentes canales y, lo que es muy importante, la negociación del porcentaje de la distribución de la propiedad intelectual y comercial de las producciones entre los creadores y el productor general, que varían de acuerdo con el fondo principal de financiación y con el tipo de negociación desarrollado en cada proyecto.

Lo independiente no quita lo sociable

Sumada a la lista propuesta en el párrafo anterior, se pueden encontrar también una serie de problemáticas recurrentes en el accionar de aquellos que podemos identificar como creadores independientes, tales como una frecuente falta de asociatividad, la ausencia común de planes de previsión de producción a largo plazo, la escasa planeación de un plan de circulación de contenidos previo a la etapa de realización, la limitada capacidad de producción a gran escala, la confusión común entre producción y productividad, que no necesariamente van de la mano, y finalmente el miedo al uso la misma palabra productividad generalmente por parte de los realizadores más vinculados al terreno artístico o autoral. Este último caso va directamente ligado con uno de los problemas más grandes que enfrenta el Estado (desde cada una de sus instituciones) cuando intenta estudiar el campo de la animación o cuando busca dialogar con los agentes de los múltiples ecosistemas en los que interviene la imagen animada, y es el que en los Ministerios de Cultura, de Comunicaciones y en cualquier otro organismo gubernamental generalmente se habla de la cultura a través de un lenguaje técnico más vinculado a la economía que al lenguaje propio de las artes y las humanidades, lo cual dificulta e incluso llega a imposibilitar la comunicación con otros agentes de ese gran y complejo mundo que es lo cultural.

Esta situación se suma al hecho de que las políticas públicas para el sector Cultura suelen ser establecidas por administradores y gerentes de capital económico, cuando en principio deberían estar participando también agentes generadores del capital social y del capital artístico. De aquí la importancia de la presencia de todos los agentes posibles en la construcción de políticas y plataformas públicas para el campo, tales como los creadores, los productores, los distribuidores y los exhibidores, así como la academia desde la formación y la investigación. Esta representación se da naturalmente a través de las asociaciones, gremios y *clusters*, que en principio hablan a partir de intereses comunes para cada campo, y para las cuales se hace acuciante el reto de aprender a manejar los lenguajes técnicos y expresivos propios del sector que representan, tanto como el técnico y administrativo del sector público, convirtiéndose de esta manera en interlocutores entre ambas instancias; sin embargo, esta acción de mediación por parte de estas organizaciones se ve fortalecida sólo

en la medida en que se cuenta con el apoyo directo del propio sector y efectivamente hay un interés por parte del mismo de tener una voz ante las instancias en las que se definen las políticas públicas que condicionan su propio trabajo. Así, ocurre frecuentemente que un realizador que no está vinculado a ninguna de las organizaciones existentes que le represente en su propio país, usualmente como parte de su propio entendimiento del *ser independiente*, se ve sin embargo beneficiado por la acción de éstas aunque no sea directamente consciente de ello, pero sí, en cambio, pierde la oportunidad de llevar su voz e iniciativas ante dichas instancias, e incluso deja de participar en la revisión de las políticas que se plantean para cada país o jurisdicción, como las leyes de medios como el cine, la televisión o la internet, o los estatutos fiscales de cada sector, que varían en cada país.

Si bien es evidente que los estados y los entes gubernamentales expresan una preocupación positiva por la inversión en cultura, es cierto también que la forma como se entiende esa inversión y la manera como se diseñan tales iniciativas no siempre redundan en un mejoramiento de las condiciones de creación para los sectores impactados, entre estos el de la animación, que suelen afectar principalmente a esos realizadores que podemos denominar como independientes. El cada vez mayor índice de participación en el Producto Interno Bruto (PIB) de las llamadas Industrias Creativas² que para el caso colombiano supera el de la actividad económica del cultivo y exportación de café o de la exportación de carbón, es un factor de no poco peso para que se dé este interés; sin embargo, la idea de políticas para la inversión en sectores como el de animación o el de videojuegos es un concepto problemático cuando se aplican paradigmas y estrategias de sectores como manufactura o de otro tipo de servicios no creativos, desconociendo los modos particulares de elaboración de contenidos artísticos y culturales, en los que se monetizan principalmente productos intangibles, y se generan constantemente nuevos canales de comercialización y distribución de contenidos. Claramente este descuido puede poner en riesgo a estos sectores y, por ende, a los que están insertos en ellos. Si estudiamos la manera como se han dado –y se dan actualmente– muchos de estos procesos en América Latina, vemos que lamentablemente

² Fuente: Documento de presentación Oportunidades y Medidas de Fomento y Promoción para el Aprovechamiento del TLC Entre Colombia y Los Estados Unidos de América. Cámara de Comercio de Bogotá, Universidad EAN. 2015.

también se ha dado esa otra acepción del verbo Invertir, esto es, cambiar el orden de las cosas, no necesariamente de manera positiva.³

Innovación, emprendimiento y productividad son otros conceptos que constantemente moldean las diferentes políticas para el fortalecimiento del campo de creación tanto de la animación o de los videojuegos como de la generación de contenidos en general que, aunque en principio buscan la existencia a largo plazo de una sostenibilidad e incluso de un crecimiento de estos mismos campos, se enfrentan por un lado a la ya mencionada barrera existente entre el lenguaje económico y el de los artistas que afecta la apropiación de estos conceptos por parte de muchos de los realizadores más cercanos a las dinámicas autónomas del arte, pero por otra parte también se enfrentan a algunas presunciones creadas en torno a estos mismos conceptos. Si bien es cierto que la innovación es una condición inherente a la elaboración artística y a las actividades creativas que las diferencia de una producción meramente instrumental, desde la mayoría de planes estatales y de fondos mixtos de apoyo a la creación se piensa o se espera que la innovación conlleve por sí misma un incremento en la productividad, que implicaría como resultado primario un retorno de capital económico, que se convierte aquí generalmente en el único producto esperable.

El emprendimiento, que originalmente se refiere a a capacidad de llevar a buen término una obra o un cometido, se resume normalmente desde estas dinámicas comerciales como la capacidad de crear empresas o iniciativas productivas que, al igual que la innovación, traerían por sí mismas una vinculación directa al sector económico en cuestión, lo cual obviamente sería de por sí deseable, pero que en el terreno de la acción implicaría también pensar las capacidades de respuesta de estos *Emprendedores* ante las dinámicas siempre complejas de los campos en los que buscan insertarse, es decir, del conocimiento previo que tengan de los mecanismos existentes de creación, producción y distribución, así como de los modos de uso propios de cada segmento de circulación en los que existirán sus producciones para poder construir rutas y estrategias efectivas de acción

³ Según el Diccionario de la lengua española en su 23va. edición.

1. tr. Cambiar, sustituyéndolos por sus contrarios, la posición, el orden o el sentido de las cosas. U. t. en sent. fig. Invertir una tendencia.

en estos terrenos. De otra manera, a pesar de que existen casos de éxito, seguirán repitiéndose historias de creadores que pierden en el mejor de los casos el interés en continuar trabajando en el campo, mientras que en el peor escenario algunos siguen arriesgando el patrimonio económico disponible, con consecuencias que afectan terrenos de lo social y personal. Desde esta perspectiva, innovar y emprender implican, para su factibilidad, de la posibilidad de que los agentes que intervienen en estos campos conozcan su propio terreno, de ahí la urgencia por construir desde cada país estudios sectoriales en los que dialoguen las empresas grandes y pequeñas, la academia y las instituciones y, lo que es igualmente importante, que estos estudios sectoriales sean de acceso público.

Una relación compleja

Cuando se piensa en la responsabilidad y la participación del Estado y de todos los demás agentes de los campos creativos y culturales en la construcción de cada sector es casi imposible no generarse una serie de preguntas cuya respuesta no siempre es tan fácil de elaborar, considerando la gran cantidad de variables políticas e ideológicas, económicas, tecnológicas, sociales y estéticas que intervienen en cada contexto. Así, es lícito preguntarse si en países con condiciones de desarrollo como los nuestros está el Estado obligado a apoyar la creación de cultura, como en el caso de la animación y de otros fenómenos de lo audiovisual; por otra parte, ¿es justo destinar recursos públicos a la producción de contenidos? Desde diferentes perspectivas tanto económicas como sociales la respuesta es un Sí definitivo, pero esta respuesta no siempre resulta tan obvia. Si lo asumimos desde lo económico debemos ver que, hablando en los términos en los que se expresa el mismo Estado, cuando se dinamiza un subsector productivo además de la consecuente generación de empleo, se dan procesos de transferencia de conocimiento, se posibilita la creación y el fortalecimiento de un mercado propio y la capacidad de exportación y participación en mercados externos, propiciando la circulación interna de capital. Si por otra parte buscamos desarrollar una respuesta desde lo social es menester establecer que en el Estado es que recae la responsabilidad de ser el principal órgano de administración de lo público —la *res-publica*— y por lo tanto de fortalecer las construcciones que dinamizan y hacen visible

eso que es propio de su colectividad, de ahí además el peligro de intentar definir unas estilísticas para la producción cultural de una nación bajo la pretensión de una idea de identidad nacional, especialmente cuando esta iniciativa obedece a una directriz gubernamental que invariablemente responderá más a una agenda política que a la necesidad de expresión particular de una colectividad en general. Sumado a lo anterior, el Estado es también el responsable de velar por la posibilidad de acceso de todos los ciudadanos a todas las dimensiones de eso que se entiende como cultura, principalmente de la de su propio contexto histórico y geográfico, lo cual implica por una parte el acceso a pantallas, la posibilidad de generación de contenido local y las plataformas para formación de público, además de capacitación en distintas etapas de estos flujos productivos que debe darse en diferentes niveles y con distintos agentes.

Desde la otra orilla, es menester también que los realizadores de animación insertos en dinámicas de producción más autónoma que comisionada fortalezcan mediante el conocimiento de su sector productivo (las características de los mercados en los que su obra puede participar, modos de mutualidad, representatividad legal, avances estilísticos y técnicos del mismo, etc.) pueda fortalecer sus capacidades de producción sostenible a largo plazo para romper el círculo vicioso de interdependencia que genera una política en extremo paternalista como lo evidenció en su momento la implementación de las leyes de Sobreprecio en Colombia durante las décadas de los años 70 y 80 del siglo XX en donde nunca se propendió por la construcción de una plataforma de circulación efectiva para los contenidos cinematográficos creados con estímulos económicos para la creación otorgados por el Estado y que conllevó a que dichas producciones, salvo muy contadas experiencias, nunca tuvieran existencia amplia en circuitos de festivales o en pantallas comerciales por fuera del país.

A modo de conclusión, para el terreno de la animación el pensar en las condiciones de lo que es *ser independiente* en el contexto latinoamericano nos permitiría encontrar que podríamos aplicar este rótulo a casi todos y cada uno de los creadores de contenidos de animación de nuestros países, *Independiente* (ivalga el término!) de si se trata de obras artísticas y experimentales o de animaciones narrativas y ficcionales, siempre que cada uno de éstos tiene que construir un camino para que su obra pueda existir y ser vista en el vasto espectro de medios en los que navegamos cada día.

Referencias Bibliográficas:

RAMÍREZ, Ana Lucía & BELTRÁN, Ángela. 2009. "Estado del arte del área de las artes audiovisuales" en *Bogotá D.C.* Bogotá: Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte.

Cámara de comercio de Bogotá, Universidad EAN. Oportunidades y Medidas de Fomento y Promoción para el Aprovechamiento del TLC Entre Colombia y Los Estados Unidos de América. Cámara de Comercio de Bogotá, Universidad EAN. 2015.

Ricardo Arce:

Animador, investigador y docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en donde coordina el área de Animación de los programas de Diseño Gráfico y de la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia.

Es miembro fundador y actual Presidente del capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Films Animados, ASIFA Colombia, y miembro de la Junta Directiva de ASIFA Internacional. Estudió la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Colombia, la Especialización en Televisión de la Pontificia Universidad Javeriana y la Maestría en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Ha participado en calidad de conferencista y de jurado en diferentes eventos nacionales e internacionales de animación.

Coautor del libro *La Animación en Colombia hasta finales de los años 80*, resultado de un proyecto de investigación desarrollado en el Programa de Diseño Gráfico de la UJTL y publicado por la Universidad.

Contacto: animarce@gmail.com

El Estado de Independencia.

Actas del IV Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2015

Arce, Ricardo: "El estado de la Independencia y la dependencia del Estado."

- Pág. 11 - 20, 2017

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/>