

Eje 3:
**Animación, tecnologías e independencia
expresiva**

La Magia no es mágica. La velocidad digital frente al trabajo paciente: derribando mitos¹

Sergio Armand

(FSOC – UBA | Argentina).

Resumen:

La intención de estas líneas es compartir algunas reflexiones que surgen de la investigación de campo que me involucra en el equipo *Ubacyt* dirigido por la dra. Susana Sel², en el Instituto de Investigaciones Gino Germani de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Entendiendo que el cine ha crecido entre la representación pretendidamente cercana a lo real y la creación de vuelos fantásticos, mundos oníricos, futuros legendarios y lo no-capturado por la cámara, la truca y la animación como soporte de los efectos especiales han sido constitutivos de la gestación, nacimiento y crecimiento de la narrativa cinematográfica y de sus transformaciones.

En un camino particular, la animación se define como un arte cinematográfico en sí mismo - frente al equívoco de ser considerada un género más- con una diversidad, abanico de texturas y estéticas posibles que, paradójicamente, terminan enfrentándose a una industria que por momentos aplasta el arte gráfico en tiempos digitales, con una explotación que lleva a la quiebra a un número importante de productoras de efectos visuales. Es nuestra intención revisar aquí el enfrentamiento entre la velocidad que la producción digital supone en el cine de animación y la necesidad de tiempo que una obra animada necesita para ser pensada, diseñada y producida en toda su dimensión.

Palabras Claves: Animación, digital, cine, pioneros.

¹ La presente ponencia surge del trabajo del autor en el libro *Pixelaciones, desplazamientos en las prácticas audiovisuales*, compilado por Sergio Armand y Silvia Perez Fernandez. Ediciones Ciccus. Buenos Aires. En prensa.

² Doctora en Ciencias Antropológicas y autora de numerosos libros sobre cine y documental y directora de varias investigaciones en el área.

La inquietud que motivó mi primer acercamiento a la divulgación del arte de la animación, surge de los recuerdos de mi infancia frente al televisor en blanco y negro y aquel contraste con apreciar en un viejo cine de Buenos Aires llamado *Real los cartoons* de la *Warner Bros.* en refulgentes colores. Ver a *Walter Lantz* en televisión animando al *Pájaro Loco*³, así como a *Walt Disney* en el programa *Disneylandia*⁴ mientras revelaba sus secretos de producción y a *Victor Iturralde* en *Cine Club infantil*, los sábados a la mañana por Canal 13 de Buenos Aires,⁵ enseñar cómo se animaba un *flip book* con marcadores, definieron no sólo el *eso quiero hacer* sino también el *hablar de ello*. Los años ochenta y noventa me encontraron en toscos experimentos en película súper 8, animando recortes, raspando directamente sobre película, y animando con ténpera sobre cartulina en forma progresiva. De la animación tradicional, me ha quedado un impresentable cell con un perro toscamente pintado en ténpera acrílica por detrás, un pésimo fondo y la frustración de que jamás podría igualar a Lantz, cuando eso que tenía en mis manos era el resultado de un trabajo práctico del curso de dibujo por correspondencia de *Continental Schools* a mis ocho años. El tiempo nos encontraría divulgando los secretos de la animación en nuestro programa televisivo para el interior del País en los '90 e intentando, con torpeza, animar un Pac-Man en video. El formato Súper VHS se había convertido en una herramienta semi accesible para la producción. Asomaba una democratización del acceso a la realización audiovisual, con especial énfasis en lo experimental.

Este abuso del anecdótico personal, permite llegar indudablemente al prometedor terreno de fin de los noventa en Argentina, cuando las animaciones *Flash*⁶ y –en el caso de muchos– la posibilidad de sustituir aquel

³ *Woody Woodpecker*, Walter Lantz, Universal Pictures, Estados Unidos (1930-1972).

⁴ *Disneyland TV Show*. Hamilton Luske, Norman Tokar, James Neilson, Robert Stevenson y otros. Walt Disney Productions. Estados Unidos. (1954-1958). Luego rebautizado como *Walt Disney Presenta, El Mágico Mundo del Color, y El Maravilloso Mundo de Disney*, entre otros.

⁵ Victor Iturralde Rúa (1927-2004), fue un importante crítico de cine, divulgador del arte de la animación y cine destinado a los niños, autor de libros sobre el tema, docente y realizador. Además de impulsar cineclubes, fue importante su aporte en la educación sobre el área en la televisión abierta, democratizando el acceso al conocimiento audiovisual.

⁶ Nombre del software de diseño web y animación de la empresa Adobe (originalmente de Macromedia), que terminó convirtiéndose en nombre genérico para este tipo de animaciones.

inalcanzable soporte filmico (que en ciertos formatos ya no se revelaba en el país) por la herramienta digital, abrían la puerta a un modo de producción que se democratizaba en lo que muchos marcaron como abrumadora desprofesionalización, y definía nuevas estéticas que luego caracterizarían a la producción televisiva animada de fin de los noventa. De ahí a emocionarse por la velocidad con la que podía verse el resultado, había un paso. Muchos adolescentes y adultos jóvenes producían incansablemente y publicaban en la *world wide web*. Ciertamente que ese resultado inmediato hubiera podido verse en los llamados *libros de dedo*, y por supuesto en el propio trabajo del dibujante animador que revisaba *flippeando*⁷ sus hojas en el proceso tradicional. No obstante, la eliminación de la ecuación de aspectos como el tiempo de revelado, el secado del color en los *cells*⁸ y otras fases del proceso de realización, esgrimía como resultado una llamativa velocidad. Cuánto de esa velocidad se vinculaba a ciertas partes del proceso, y en qué medida su sola mención impregnaba míticamente a todo lo vinculado con el cine de animación fueron síntomas que se cristalizaban en expresiones de productores de la industria y artistas independientes, encuentros, mercados, festivales y foros de discusión. Surgen entonces las miradas acerca del trabajo paciente y el tiempo que implica la tarea de animar en cuanto al concepto y dedicación, y las áreas en las que se allana tiempo y trabajo. En la historia de la animación en soporte filmico, siempre se afiló la punta del lápiz para lograr precisión, y las innovaciones técnicas apuntaron a facilitar trabajo por un lado, y a sumar desafíos y dimensiones más ambiciosas por otro. El *rotoscopio*⁹ utilizado por *Max Fleischer*, la *cámara multiplano*¹⁰ propuesta por *Ub Iwerks* para los estudios *Disney* y la incorporación de las copias *Xerox* en los mismos estudios, trajeron como consecuencia una paradójica situación: la desaparición de puestos laborales y áreas de trabajo como el departamento de tinta y pintura,

⁷ Término utilizado para describir la acción de pasar rápidamente las hojas ante la vista para evaluar la calidad de la animación contenida en ellas.

⁸ Láminas de celuloide donde se dibujan personajes y diferentes capas de animación que luego se superponen al fondo.

⁹ Un sistema mediante el cual se podía calcar o utilizar de referencia para dibujar los fotogramas de una filmación de un actor real, que se proyectaban sobre una lámina.

¹⁰ La cámara ubicada en forma cenital como es tradicional en los dibujos animados fotografiados en filmico, se articula con varios bastidores que contienen diferentes capas de dibujos para ser animados en relación a la óptica de la cámara, con una sensación de profundidad y volumen.

y una mayor satisfacción en los animadores principales del mítico estudio con respecto al resultado final en pantalla: no había intermediarios en los trazos. También trajo consecuencias estéticas: *Disney* cambió las líneas de color por líneas negras y menos uniformes por momentos –lo cual puede apreciarse en los films *101 Dálmatas*¹¹ y *Los Aristópatos*¹² - modificando el estilo, que con el uso de la tecnología digital se recuperaría en la primera década del siglo XXI. Cabe destacar que los propios miembros de los *estudios Disney* definían el aura de este cambio como indicio de *modernidad*. Si bien la animación es un arte vinculado a la exploración paciente y la concentración con búsquedas estéticas, descubrimientos, dimensiones de representación y un afán de precisión técnica, también constituye una actividad en la cual históricamente, una y otra vez, se trazaron caminos para acortar esa tarea. Estos senderos encontraban logros y descubrimientos en la ideal fusión de técnica y estética, y en otros casos, las bifurcaciones desembocaron en una degradación de la narrativa, los contenidos y los esquemas. Ed Catmull, uno de los fundadores de *Pixar* y actual director del departamento de animación de los *estudios Disney*, sugiere en su libro *Creatividad S.A.*¹³ que su admiración por *Disney* iba más allá de la calidad de sus películas animadas, sino que estribaba más en su afán de estar a la vanguardia de las innovaciones tecnológicas, ya que no sólo las incorporaba sino que también las divulgaba en sus programas. Según *Catmull*: “Yo era demasiado joven para entender que esa sinergia era revolucionaria. A mí tan solo me parecía lógico que fuesen de la mano”¹⁴. Sin duda, esa búsqueda de perfección y de velocidad de procesamiento no necesariamente equivalía al deseo de trabajar menos: diferencia crucial que llevó al enfrentamiento entre un joven John Lasseter y un ejecutivo de los *estudios Disney* quien, evaluando su proyecto de animación por computadora, le esgrimió que “el único motivo para hacer una película por ordenador es

¹¹ *One Hundred and One Dalmatians*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, Estados Unidos, 1961.

¹² *The Aristocats*, Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, Estados Unidos, 1970.

¹³ *Catmull*, Ed; Wallace, Amy. *Creatividad, S.A. Conecta*. Argentina. 2015.

¹⁴ *Ibid*.

¹⁵ Parte de este relato surge del testimonio del propio John Lasseter, director de *Toy Story* y uno de los fundadores de los estudios *Pixar*, en el film documental de Leslie Iwerks *The Pixar Story* (2007).

que se haga más rápido, o más barato"¹⁵

El propio Windsor McCay, quien defendía el concepto de animación como un arte, asumiendo que la industrialización la estaba convirtiendo en un mero comercio, y sentenció entonces la desaparición de aquella forma solitaria de búsqueda y creación que caracterizaba a muchos pioneros, llegando a un punto de estandarización, tanto en estilos como en contenidos: modos de producir, división de tareas, animación de *mangeras de goma*, cadenas de gags, y una orientación que se potenciaba hacia lo estrictamente infantil¹⁶. No en todos los exponentes animados contemporáneos a McCay aplica esta descripción, por supuesto, pero examinando la producción de los años veinte y treinta de todo el mundo, especialmente de los *cartoons* –con la lógica redondeada y de *Slapstick*¹⁷ dominante- encontraremos la imitación del estilo, el modelo de personajes y narrativas norteamericanas. Si el creador de *Little Nemo in Slumberland* y *Gertie el dinosaurio* lanzaba su sentencia viendo la serialización de la producción animada en la primera mitad del siglo XX, difícil es imaginar la reacción ante la posterior industrialización televisiva, con cantidades de animación encomendada a terceros –países con *mano de obra artística* más económica- para ser corregida a su regreso, o la muerte de las productoras de animación CGI a manos de la explotación de la industria de Hollywood, como fue el caso de Rhythm & Hues, cuyos responsables recibieron el Oscar por su trabajo en *Life of Pi* quince días después de su quiebra.

El ya citado impulsor de la cámara multiplano Ub Iwerks, quien quien logró una innovación estética y posibilidades expresivas que superaban el paradigma de entonces, fue también un animador que, en aquellos primeros años de asociación con un Disney *cartoonist* y lejano al creador del imperio de sueños que vendría después, trabajaba con aquel clima que, al decir de Raúl Manrupe, "era un arte bohemio, en cierto sentido bastante alejado del cine en cuanto al ritmo de filmación y equipo en movimiento. Un arte solitario, un tanto despojado"¹⁸. Así las cosas, y dejando a un lado aquella

¹⁶ Armand, Sergio; Perez Fernandez, Silvia (compiladores). *Pixelaciones. Desplazamientos en las prácticas audiovisuales*. Ediciones Ciccus. Buenos Aires. En prensa.

¹⁷ Término vinculado a la comedia física, la payasada violenta y el *gag* visual, ya instalado por las películas de acción viva de Mack Sennett, Charles Chaplin, Buster Keaton y Harold Lloyd.

¹⁸ Entrevista con el autor en el año 2013.

experiencia de Lasseter que le valió el despido de los estudios Disney –en una historia con giros propios de la estructura dramática tradicional que lo encontraría en el siglo XXI como director de los estudios de animación de aquel lugar soñado, sufrido y en cierto sentido, disfuncional en los años setenta- la industria del cine de animación supo mantener, durante la mayor parte de su historia, y aún en las primeras décadas de intervención digital, el respeto por los tiempos de producción requeridos, la investigación previa¹⁹, el arte inspiracional, el guión, el story board, la proyección previa, y todos los procesos necesarios en pos de la calidad de la obra final. Pueden cuestionarse la selección de temáticas, personajes y cantidad de proyectos y producciones por estudio de la época actual (sagas, *spin offs*²⁰ y reversiones), pero el tiempo de producción en los Estados Unidos se mantiene, para un largometraje, en un promedio de cuatro a cinco años. No es así en otros países, en los cuales el advenimiento de las nuevas tecnologías digitales –aunque el término *nuevas* resulta obsoleto en la segunda década del siglo XXI- confunde las prioridades. Muchos productores cinematográficos con experiencia en films de acción viva²¹, incursionan en la producción de largometrajes de animación con la pretensión de imprimir una supuesta velocidad digital por sobre procesos que no han sido modificados por la tecnología; en todo caso, la tecnología ha permitido enriquecerlos, pero no restar el tiempo a la maduración del guión, el diseño, la investigación previa, los dibujos inspiracionales. Según la realizadora y docente Ana Martín, “parte de la industria desconoce los procesos que requiere una producción animada. La preproducción es más extensa que la de un largometraje de acción viva. Por ejemplo, tomemos el caso de las locaciones en la producción cinematográfica: la realidad te regala algunas cosas. En animación hay que crear todo, hasta la textura de un sillón. Eso hace que se tengan que tomar muchas decisiones previas al encarar la producción. Hace falta tomar conciencia de ello y darles a esos procesos

¹⁹ Basada en *Story Reels* en los cuales se filma el story board y se agregan los diálogos y efectos sonoros para acercarse a la narrativa.

²⁰ Proyectos que surgen de personajes, en este caso, de una película anterior. Suele suceder con personajes secundarios, como es el caso de *Los Pingüinos de Madagascar*, o en el momento de escribir estas líneas, *Los Minions*.

²¹ Nos referimos con el término *acción viva* a las películas tradicionales realizadas con actores, con tiempos de realización, división de roles y tiempos totalmente distintos a los del cine de animación.

²² Entrevista audiovisual realizada por el autor en 2013.

el tiempo que requieren; un tiempo importante a la preproducción como parte constitutiva de la producción total."²²

En parte, el frenesí y cierta oportunidad de producir cuando las herramientas digitales se encuentran a un mayor alcance, lleva a la acción sin el conocimiento histórico previo y el respeto por las áreas artísticas y creativas que confluyen en el arte del cine animado. Raúl Manrupe afirma: "si vemos *Blancanieves*²³, hay investigación de cuadros antiguos y grabados del siglo diecisiete; un material muy rico detrás. Se le da el tiempo necesario al estudio previo. Estas realizaciones no son hechas de un día para el otro ni dibujadas así como así. Si aquí se quiere hacer una película para competir con Pixar, no se puede, aún cuando se tiene toda la tecnología disponible, porque los tiempos y requerimientos son otros, hay que entregar en una fecha determinada. Aquí se han hecho películas de animación 3D en las que por orden del director se dijo que no se hicieran las sombras... No le hagas las sombras, hazlo más rápido..."²⁴

De alguna manera, como también sucede con los estrenos cinematográficos de films de acción viva, los lanzamientos poderosos del mainstream se mantienen poco tiempo en cartel. Un entrañable personaje del film *The Holiday*²⁵ interpretado por Eli Wallach, encarnando a un viejo guionista de Hollywood, sentencia "hoy las películas no se mantienen en las marquesinas. Hoy son sólo cifras". Para el público general, aparece también un fenómeno vinculado a los tiempos digitales, en los cuales el dibujo tradicional se desplaza progresivamente fuera de las grandes pantallas, aunque permanece, junto a una diversidad importante de técnicas, en la oferta de las señales televisivas. La animación CGI²⁶ parece la norma en las pantallas de cine, y sólo en muy marcados casos puede accederse a obras realizadas en *Stop-Motion*²⁷. Como expresó Sylvain Chomet, realizador de *Les Triplettes de Belleville* en una entrevista, "el tema no es 2D versus 3D.

²³ *Blancanieves y los siete enanitos*, Walt Disney, Estados Unidos, 1938.

²⁴ Entrevista audiovisual con el autor realizada en 2013.

²⁵ *The Holiday*, Nancy Meyers. Estados Unidos. 2006.

²⁶ Sigla en inglés que sintetiza el término Computer-generated imagery, y refiere a la animación tridimensional, no estrictamente en el sentido estereoscópico, sino la que se define estéticamente por su sensación de volumen

²⁷ Animación realizada sobre objetos o muñecos, animados cuadro a cuadro.

²⁸ Respuesta de Chomet en una entrevista publicada en el volumen *Animation Magazine, 20 year Collection*. Jean Thoren Publisher. Estados Unidos. 2007. La traducción es del autor.

El problema es que la mayoría de los estudios realizan films en CGI con el objetivo de vender sus sangrientos juguetes".²⁸

Este fenómeno, sin duda, abarca al enfoque industrial y comercial de la producción cinematográfica dominante en Estados Unidos hacia el resto del mundo, y no solamente al cine animado. Sin embargo, las obras de animación cinematográfica presentan, en la actualidad, una cantidad de producción que -en contraste con el esfuerzo de Walt Disney cuando resultaba quimérica su idea de que el público pagara un ticket exclusivamente para ver una obra animada-, resulta abrumador. Si sumamos la presencia de la animación y el arte digital para completar la imagen final de una gran cantidad de films, encontramos la evolución de la animación (aquella del pre-cine y que sugería una imagen y un movimiento con los juguetes ópticos), en un camino hacia la -al menos en una tendencia aparente- creación definitiva de realidades no capturadas por la cámara en el cine de acción viva.

Cierto es que la animación apareció como una acompañante, cuando no se mostraba como un arte en sí misma sino como complemento en la producción de efectos visuales en aquellos géneros de fantasía, aventuras de espada y hechizo y ciencia ficción que siempre cautivaron a la niñez y juventud, pero encuadrados en una caprichosa categorización por la cual nunca fueron considerados como representantes cinematográficos *de peso*. Al fin y al cabo, el cine surgió en cuanto a espectáculo como magia, como novedad, como entretenimiento. La construcción de la calidad, de *lo digno* y *lo vulgar*, vendrían después. Dentro de esta discutible paradoja, la realidad es que el arte de los animadores digitales hoy completan las obras que más "seriamente" se toman en el ámbito. Es cierto: la búsqueda de mostrar detalles que antes requerían de un considerable trabajo de maquillaje o animación más artesanal en el cine de acción viva, encontraron en la precisión y el extremo realismo del desarrollo del diseño digital (tanto estático como animado) la posibilidad de abrir al público imágenes que en otros tiempos hubieran sido evitadas ya sea por elecciones éticas, estéticas o incluso morales (censura mediante). La línea de la captura de *lo real* y la realidad creada digitalmente comenzó a difuminarse progresivamente. También la morbosidad. Todo se puede mostrar. Sin duda, el regodeo de esgrimir la tecnología y el conocimiento del público en cuanto a esta presencia en la obra que reciben, reduce el nivel de censura actual. En el pacto

de lectura, el público recibe un hiperrealismo, y profundiza su convicción de que no es real.

Como una brisa de aire fresco, aparece una diversidad en algunas señales televisivas, y desde la región desde la cual se escriben estas líneas, impulsadas por políticas de comunicación y educación que propician no sólo la expectación, sino también el involucramiento en la producción y la alfabetización audiovisual. Ana Martín comenta: "En la producción independiente hay una variedad de temas y técnicas que no se ve tanto en la producción comercial; y en las técnicas también porque en el cine independiente se usan mucho las mixturas. Hay mezclas de *stop motion* con CGI, mixturas interesantes". Así mismo, el animador Gustavo Ponce señala: "Intuitivamente podría decir que a través del INCAA y de Canal Encuentro y Paka Paka, en el contexto de la nueva ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, se están favoreciendo producciones locales con una interesante diversidad de formatos narrativos y técnicas de animación".²⁹

En ese sentido, gracias al aporte de las nuevas tecnologías, puede volverse a las fuentes. Los testimonios dan cuenta de la diversidad, técnicas, otros mercados y temáticas que, fuera del circuito de las megacademas comerciales, mantienen un flujo de producción que permite vislumbrar un crecimiento y evolución de las narrativas ficcionales animadas en contraste con un aparente repliegue y compresión de ideas e historias visto en los estrenos de taquilla.

Dentro de este universo, persisten aquellos que, al igual que pioneros como Emile Cohl, pacientemente tejen sus obras. Esta variedad puede apreciarse en las *otras pantallas*, y en algunas señales televisivas destinadas al público infantil, articulando también contenidos con proyectos educativos. Se aprecia un recupero del arte del cine de animación con un notable regreso a las fuentes, demostrando ser al mismo tiempo un abanico contenedor de géneros y temáticas tan amplios como los que ha esgrimido el cine llamado *de acción viva*. Este camino paralelo al de la exhibición comercial en las grandes pantallas, no evita que, al mismo tiempo, el gran público identifique al cine de animación como *sinónimo de 3D* (entendiéndose por *tridimensionalidad* aquella vinculada a la animación CGI tanto como al efecto estereoscópico del sistema de proyección), similar a lo que durante muchos años redujo el concepto de animación al de *car-*

²⁹ Entrevista con el autor en 2015.

toon. En qué medida la estandarización que puede observarse hoy afecta la creación independiente, es algo que puede apreciarse en ciertos trabajos. Sin embargo, y en forma paralela, la exploración genuina de narrativas desprovistas de la impronta holywoodense en el cine de animación independiente afecta, moviliza e inspira en muchos casos a las creaciones del cine industrial y comercial.

Camilo Rodríguez, animador y docente del IDAC³⁰, comenta: "Sin duda la computadora allana caminos. El registro digital es un cambio enorme y la posibilidad de edición en una PC algo antes inimaginable. Yo no podría estar haciendo animación si no fuera por el acceso a esas herramientas. Antes tenías el revelado, y si trabajabas en 16 mm. todo el proceso, comenzando por conseguir la película, implicaba un costo enorme. Tener una cámara de 16 o 35 mm. era ambicioso, y lo era aún con el formato *casero* del *Súper 8*³¹, ya que aunque era la más accesible, no la poseía cualquiera. Hoy en día cualquier persona tiene una cámara digital, incluso de baja resolución para experimentar. Animación puede hacer cualquier persona hasta con un celular. Lo que se tiene ahora como tecnología es inmensamente superior a lo que se tenía hace unos años."³²

Con respecto a la problemática sobre el desconocimiento de los procesos necesarios para una producción animada por parte de algunas productores, Rodríguez afirma que: "en Argentina no se respetan los plazos de cuatro años de realización para un largometraje animado. Generalmente no. Todavía cuesta mucho entender para algunos productores los tiempos que requiere realmente la animación. Hay quien cree que son similares a los tiempos de una película con actores. Los tiempos son totalmente diferentes."

El otro aspecto permite hacer un contrapeso ante el mito de que *la computadora lo hace todo y más rápido*, son los programas y proyectos institucionales que articulan educación y alfabetización audiovisual. Hoy, el

³⁰ Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda.

³¹ Película fílmica de 8mm. que en forma alternativa, también se presentaba en su versión sonora con una banda magnética adherida en uno de sus lados. Se utilizaba para ver en el hogar versiones reducidas de películas comerciales, y era el formato hogareño de registro de imágenes familiares antes del advenimiento del video. Fue importante su presencia en los festivales de cine independiente de lo que por entonces se llamaba *paso reducido* (por comparación al ancho de la película en 16 y 35 mm).

³² Entrevista realizada por el autor en 2014.

mayor acceso (que algunos podrían interpretar como una pérdida de cierto aura de misterio), permite a los niños y jóvenes tomar real conciencia de la magia y esfuerzo detrás del arte de la animación. El público tiene, por momentos, mayor claridad en cuanto al proceso que ciertos productores que surgen de cadenas de multimedios y no de la formación profesional cinematográfica.

Claudia Ruiz, investigadora, animadora y docente, marca una mirada crítica sobre el carácter democratizador del acceso a los recursos de producción y conocimientos narrativos: "existe sin duda una apropiación de los recursos, pero el sentido crítico es algo de lo que no estoy tan segura, especialmente sobre la toma de conciencia sobre la influencia de estos sentidos en nuestras emociones y anhelos cotidianos. Al menos en los valores imperantes, la violencia que se vive día a día y se replica entre los niños, en la escuela... uno duda de la democratización, al menos, de un sentido crítico, de un entendimiento en la construcción de valores. La provocación de deseos en la comunicación audiovisual, en un marco de falta de igualdad, es violento en sí".

Más arriba hablábamos de cierto respeto que, al menos en Estados Unidos y Europa, se mantiene con respecto al proceso de un proyecto de largometraje animado, mirada que se aplica también a los proyectos de cortometrajes³³. Este concepto es vinculable a los estudios productores de animación. ¿Qué sucede, en cambio, con los animadores que trabajan en productoras de efectos especiales contratadas para otras producciones holywoodenses? Como cito en un trabajo ya publicado³⁴, un documental titulado *Life after Pi*³⁵, que se constituye como un capítulo inicial de un trabajo más extenso de largometraje con el título *Hollywood Ending*³⁶, de-

³³ Es interesante el caso de *Pixar*, que fomenta la creación artística y la producción de cortometrajes en paralelo a los largometrajes, con un incentivo, dedicación y tiempo notables.

³⁴ Armand, Sergio: "Mucho tiempo, poco tiempo. Del trabajo paciente a la velocidad digital". En Armand, Sergio; Perez fernandez, Silvia. *Pixelaciones, desplazamientos en las prácticas audiovisuales*. Buenos Aires. Ciccus. En prensa.

³⁵ En el momento de redactar estas líneas, en la selección oficial del Santa Barbara International Film Festival.

³⁶ Para el cual se invita a colaborar en la página oficial: <http://www.hollywoodendingmovie.com>

³⁷ *Life of Pi*, estrenada en Argentina como *Pi*, Una aventura extraordinaria. Ang Lee. 20th Century Fox. Estados Unidos. 2012.

scribe esta explotación de los artistas digitales por parte de los grandes estudios que, por otra parte no toman contacto con el proceso de diseño.

La odisea narrada muestra los avatares de la productora de efectos visuales *Rhythm & Hues*, que recibió el Oscar por su trabajo en *Life of Pi*³⁷ días después de entrar en quiebra. El documental presenta descarnadamente la manera en que las productoras de Hollywood explotan a los estudios de efectos especiales sometiéndolos a precios fijos, revisiones constantes del trabajo pactado y trampas de cambios constantes sin una planificación previa de cómo debería verse el trabajo final sin un guión completo y con escasa comunicación con el director del film.

Dramático resulta el episodio en que los responsables de *Rhythm & Hues* reciben el Oscar y pretenden explicarle al público la verdadera realidad que ellos estaban atravesando, en un contexto en que afuera del teatro donde se realizaba la tradicional ceremonia había manifestaciones de trabajadores del área. Los que estaban recibiendo un Oscar quince días después de la quiebra de su estudio, recibieron un trato especial cuando denunciaban la verdadera situación: los organizadores de la entrega de los premios ejecutaron un cínico acto de censura subiendo el volumen del célebre tema del film *Tiburón*³⁸ compuesto por John Williams, y les cortaron el micrófono.

La velocidad digital, a veces, permite abrir puertas, trazar nuevos caminos, confunde a algunos, promueve nuevas formas expresivas a otros, y el nivel de conocimiento del público puede, por momentos, equilibrar la balanza..

El panorama puede volverse estrecho como las viejas pantallas de cine, más angostas. Suena paradójico en tiempos de las *Monster Screens*, pero el parecido de los afiches, propuestas, temáticas, colores y técnicas en las ofertas de las mutisalas, contrasta con la verdadera diversidad que no siempre sale a la luz. Es nuestra tarea como divulgadores, docentes e investigadores, dar cuenta de esta maravillosa complejidad.

³⁸ *Jaws*, Steven Spielberg, 1975. Es notable el uso de un elemento musical vinculado al film de unos de los directores más ligado a la evolución de los modernos efectos visuales digitales junto a George Lucas, con el fin de defenestrar a profesionales que resultan ser herederos directos de la innovación que Spielberg y Lucas propiciaron originalmente.

El Estado de Independencia.

Actas del IV Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2015

Armand, Sergio: "La Magia no es mágica. La velocidad digital frente al trabajo
paciente: derribando mitos" - Pág. 85 - 97, 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/](http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/)

