

Teoría vs práctica: responsabilidades de los cargos en una producción de animación

Alumno: Pedro Oyarzún

Profesor guía: Salomón Balut

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

Teoría vs práctica: responsabilidades de los cargos en una producción de animación

Pedro Oyarzún
Universidad Mayor, Animación Digital

Resumen

Este ensayo plantea la investigación en el ámbito laboral chileno, con el fin de identificar que responsabilidades recaen sobre los cargos más relevantes en una producción de animación 2D, para esto se crea una base o punto de partida sobre los cargos, a partir de la enseñanza impartida en la formación académica. Luego se procede a realizar una encuesta en el ámbito laboral para recopilar información con la cual comparar dicha base, para así definir límites reales y no solo teóricos de lo que desempeña cada cargo.

Palabras claves:

Cargo, animación, realidad laboral, límite, responsabilidad.

Abstract

This essay raises the investigation in the Chilean labor environment, in order to identify which responsibilities fall on the most relevant charges in a 2D animation production, for this a base or starting point is created on the charges, from the teaching given in academic training. Then proceeds to conduct a survey in the labor scene to collect information with which to compare that base, in order to define real and not just theoretical limits of what each charge performs.

Keywords:

Charge, animation, job reality, limit, responsibility.

Introducción

Dentro de la experiencia en mi formación universitaria participé en diversos tipos de proyectos de animación, tanto grupales como individuales, en técnicas 2D como 3D y en formatos de cortometrajes, como también teasers para serialización. En los proyectos grupales nos dividimos en áreas para trabajar: algunos de los cargos designados fueron director general, director de arte, director de animación, productor, entre otros; los cuales tuvieron responsabilidades distintas que requerían de calidad y ética para lograr una producción efectiva.

Sin embargo, en estos proyectos grupales que participé pude percibir una serie de problemáticas recurrentes durante el proceso de preproducción y producción, la cual se debía principalmente a la falta de experiencia de los individuos para ejercer su cargo. Siempre me llamó la atención el hecho de que en nuestra formación universitaria se enseñe acerca de los procesos y de los cargos, sin embargo, no se enseñe una delimitación clara respecto a las responsabilidades de cada cargo en los dos procesos ya dichos. Creo que está fuertemente relacionada la incertidumbre de ¿dónde termina mi deber? a la hora de ejercer el cargo, respecto a las problemáticas anteriormente mencionadas.

En el ámbito laboral en Chile, en tanto, se destaca que no existe una industria de animación como tal, sino más bien productoras de diversos tamaños, las cuales suelen tener a su director creativo como dueño. Comparando estas productoras con la industria internacional o meramente con la industria estadounidense se pueden evidenciar importantes diferencias. Por ejemplo, en Chile lo que es un modelo de flujo de trabajo ideal o al cual se aspira a llegar, en una productora de Estados Unidos es el flujo de trabajo mínimo que se encontrará. Otro ejemplo consiste en la participación de los roles de supervisión: mientras que internacionalmente estas personas se focalizan en gestionar y mantener un control del proceso, en nuestro país, el supervisor suele participar bastante en el proceso.

Este estudio se plantea como objetivo general analizar el rango de responsabilidades asignado a cada cargo en productoras de animación chilenas. En este sentido, como objetivos específicos, este trabajo se plantea establecer cuáles son los cargos y procesos fundamentales para la realización de un producto audiovisual 2D dentro de la animación, examinar cómo ciertas productoras chilenas distribuyen las responsabilidades entre el personal involucrado y, también, realizar un análisis comparativo de los resultados obtenidos.

En concreto se pretende lograr recopilar una cantidad de información validada, proveniente del área laboral de animación chilena, con la cual trabajar en una síntesis que pretende responder la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las responsabilidades específicas que recaen sobre cada cargo con respecto a cada proceso dentro de una producción de animación chilena?

Esta inquietud, independiente de los resultados que se logren obtener en la investigación, en la práctica, tanto el que ejerce el cargo como las personas bajo sus órdenes, se convierte en una problemática que no debería presentarse, ya que consiste en un conocimiento base que debe existir para lograr un mejor resultado, como lo menciona Brown, hay que asegurarse de que cada empleado comprenda, no solo su función, sino también las

funciones de las personas que lo rodean, esto ayudará a que todos comprendan el panorama general y cómo encajan en el rompecabezas más grande (2019, párr. 10).

En este sentido y para lograr el cumplimiento de los objetivos propuestos, se parte de la siguiente hipótesis:

Dentro de una producción animada en Chile, la responsabilidad de los cargos no está completamente delimitada, pero existe un rango en donde cada cargo participa.

Entonces, como la realización de productos audiovisuales animados en Chile es un área muy pequeña, ocurren diversas peculiaridades dentro de la producción, tales como eliminación de cargos, plazos muy cortos, personas realizando todos los procesos, entre otros; lo cual genera que el límite buscado sea ambiguo. No obstante, habrá semejanzas entre las productoras y sus resultados.

Antes de comenzar con el análisis propiamente tal, sin centrarnos mucho en el ‘cómo’ y más en el ‘qué’, tomaremos en cuenta diversas investigaciones pasadas que hablan sobre estos cargos y su desempeño esperado.

De acuerdo con lo mencionado por Salomón Balut en su tesis, se deja en claro que hay 3 elementos que siempre existirán en una producción: el equipo realizador, el director y el equipo de producción. Este último debe mantener una comunicación constante con todo el equipo, gestionar y supervisar el cumplimiento de las tareas en los plazos acordados, controlar el presupuesto y tener un mínimo de entendimiento de cada proceso y área dentro de la producción (2016).

Por otro lado, respecto a dirección de animación, como explica Jhonatan Yáñez en su tesis, este individuo debe entender el género y el tono del proyecto, conocer los aspectos físicos, psicológicos y sociales de cada personaje, para, de esta manera, conocer su forma de actuar, mantener supervisión en el área de arte respecto a la factibilidad para animar de los personajes y supervisar la correcta aplicación de todo lo ya mencionado (2020).

Ahora bien, en el área artística, según Fernanda Vásquez en su tesis, la dirección de arte es una de las tareas más importantes durante la etapa de pre-producción. El director de arte debe encabezar el diseño de personajes, props, estilo y paletas de colores; crear una guía de dibujo y supervisar que se cumpla (2016).

Por último, pero no menos importante, como establece Findikli en su estudio, los directores no solo deben tomar decisiones creativas durante todo el proceso de la obra, sino también tienen que tratar con su equipo de trabajo: incentivarlos, orientarlos, transmitir confianza y su visión de la obra (2012).

Para comprender mejor cada aspecto de la investigación, debemos entender el significado, dentro de un contexto laboral, de dos conceptos: *cargo*, el cual se interpreta como “Obligación de hacer o cumplir algo.” (Real Academia Española, 2020, acepción 4), y *responsabilidad*, a su vez, se interpreta como “Cargo u obligación moral que resulta de la posible errata en cosa o asunto determinado.” (Real Academia Española, 2020, acepción 3). De aquí en adelante estos términos serán ejes centrales de la discusión de este ensayo.

También debemos comprender la diferencia entre las piezas audiovisuales que se incluyen dentro de la investigación. Primero, por un lado, tenemos los cortometrajes y por otro, los largometrajes o películas. Estos se diferencian principalmente en su duración, ya que un cortometraje no supera los 60 minutos mientras que un largometraje debe durar más de 60 minutos. Por otro lado, existen las series, las cuales están conformadas por capítulos o episodios que mantienen un argumento o temática entre ellos. La producción de la serie suele ser por temporadas, esto contempla un número finito de episodios, los cuales se realizan de manera simultánea y escalonada.

En consecuencia, cabe señalar que cada una de las piezas anteriores mencionadas tiene similitudes a la hora de su creación. Dentro de ellas se pueden destacar cargos comunes como: director general, guionista, director de arte, director de animación, productor, sonidista y post productor.

Respecto de la producción audiovisual de animación en sí, esta se puede dividir en tres etapas y cada una de ellas contiene hitos o resultados internos en pro del proyecto: la preproducción consiste en la primera parte del proceso, aquí es donde la idea toma forma, se define el tono de la obra, se crea el guion, se realizan la conceptualización del arte, se dibuja el storyboard y el animatic, se estipulan y diseñan locaciones, personajes, efectos y backgrounds, se plantean las paletas de colores y el color script. La producción, en tanto, es la segunda parte donde se realiza la pieza audiovisual; en esta se incluye el layout, la animación, el clean up y el coloreado. La postproducción, a su vez, se refiere al proceso final donde se agregan los últimos toques, se monta y edita el material; esto incluye composición, efectos visuales (VFX), corrección de color, sonorización y montaje. Para efectos de este ensayo no se tomará en cuenta la post producción, pero nunca está de más mencionarla.

Para comenzar nuestra investigación, elaboraremos el instrumento a aplicar, que en este caso corresponde a la encuesta necesaria para recopilar la información para nuestro estudio. Luego, explicaremos los criterios y motivos para la selección de la muestra, para así comprender la incidencia de la misma. Analizaremos y agruparemos los resultados de la encuesta, nos centraremos en los resultados ambiguos y/o anómalos, ya que estos son los de mayor interés de estudio, para finalizar con una síntesis de resultados y límites de las responsabilidades en cada caso.

Teoría

Primero para profundizar en el tema se comienza por definir como debe ser una producción, esto es lo que se denominará teoría. En la *figura 1* se presenta un diagrama que muestra la relación que existe entre los cargos principales dentro de una producción audiovisual.

CÍRCULOS DE PODER

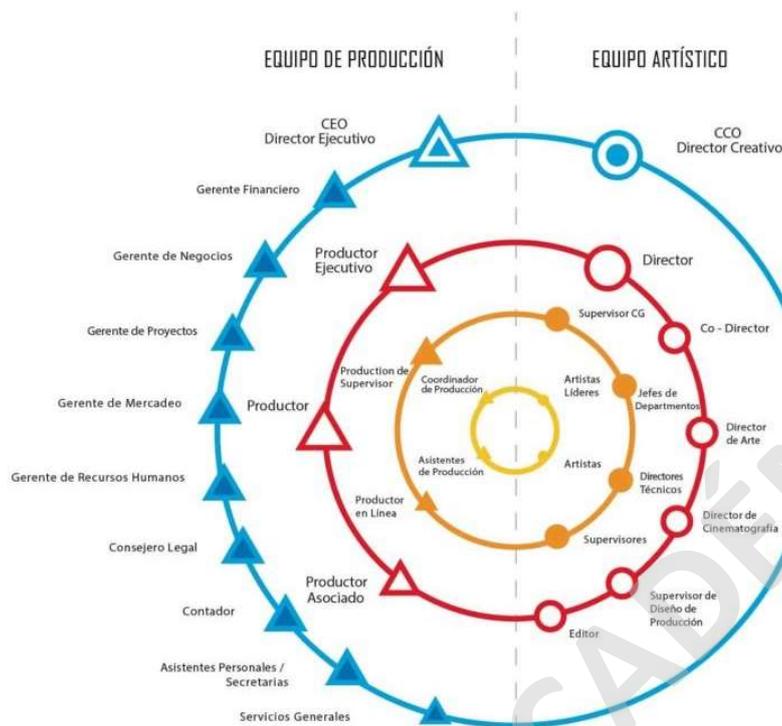


Figura 1. Diagrama Círculos de poder en cargos y departamentos en una película animada. De “Guía de Puestos y Departamentos en una Película Animada”, por Alex Kong, 2016 (<https://www.alexkong.mx/guia-de-puestos-y-departamentos-en-l-pelicula-animada/>).

Como se ve en el diagrama mientras más arriba y afuera, los cargos tienen mayor decisión en su área y no deben transgredir hacia la otra área. Tenemos la línea azul que se considera como la parte comercial, la línea roja que sería la directiva de la producción, la naranja que asiste y crea un puente de información entre la amarilla y la roja, y por último la amarilla que son los cargos que realizan la producción.

Si bien este diagrama muestra alrededor de 20 cargos, este ensayo se centra solo en seis, ya que, en Chile, en lo que se refiere a animación, aún somos muy pequeños, por lo que las productoras y/o estudios no tienen todos estos cargos, y su distribución de responsabilidades varía de caso en caso. Por eso se crea una base de comparación a partir de lo que se espera de cada cargo en países líderes de animación.

Por un lado, tenemos cargos que llamaremos “artísticos”:

El director general actúa trascendentalmente durante todo el proceso de la pieza audiovisual, suele ser el creador de la idea, por lo que debe dar su visión y determinar el estilo final de la obra, trabaja junto al guionista y el responsable del storyboard para guiarlos y lograr su visión. Es quien tiene la mayor responsabilidad ya que responde a los inversionistas o fondos de instituciones para lograr el apoyo monetario deseado. En caso de que exista un cliente, es el único responsable, ante éste, del producto final, el cual debe cumplir las

expectativas del cliente. Para finalizar, el director general puede llegar a administrar las personas, las fechas límites, presupuesto, contratar y despedir personal.

El director de arte es responsable del estilo visual de la obra audiovisual, el propone y crea el diseño general, y dirige a otros dentro del área artística y de layout, también revisa y aprueba el área de arte. En el caso de haber un cliente, genera una propuesta con la cual llegar a un acuerdo, por último, puede llegar a coordinar los departamentos artísticos, crear fechas límite y tomar la decisión de contratar personal si es necesario.

El director de animación busca y coordina el equipo de animación, dando seguimiento continuo durante toda la etapa de producción. Trabaja junto al director general para lograr la animación deseada y luego ser el puente de comunicación con los demás animadores. Revisa todo lo realizado por los animadores, es el encargado de negociar tanto con el departamento de arte como con los productores para lograr un acuerdo por el bien de la producción, por último, puede llegar a ser el mayor responsable ante producción de que no se cumplan las fechas, presupuestos y resultado final.

Y por otro, cargos que llamaremos “administrativos”:

El productor ejecutivo es quien analiza el mercado y se preocupa del control de calidad de la obra audiovisual, su punto de enfoque no es en la producción de la obra, sino más bien, en los temas financieros y legales. Administran las patentes y los presupuestos de inversión.

El productor general se encarga de los aspectos legales y financieros, a diferencia del productor ejecutivo, administra el cómo se usan estos. Es quien limita y facilita recursos para todo el equipo, siendo así el que tiene mayor autoridad dentro de la producción audiovisual y lleva el control de todo el equipo de trabajo, por lo que genera el plan de producción general.

El productor en línea es quien crea el desglose del plan de producción de la obra audiovisual, con esto ayuda a contemplar el coste final, también es quien monitorea que los plazos y presupuestos estipulados se cumplan, por otro lado, desarrollan la logística de las áreas lo que contempla: cantidad de personal y recursos necesarios, costos fijos, gastos por día de producción; logrando un balance en los gastos.

En este ensayo se usarán una división un tanto distinta a la anterior mencionada donde la etapa uno o etapa narrativa contemplará solo los primeros cuatro posesos, desde el diseño comienza la segunda etapa o etapa artística terminando en la biblia de arte, y la etapa tres o etapa de animación será el resto de los procesos, así en teoría cada uno de los cargos artísticos predominará una de las divisiones establecidas.

Universo

Para esta investigación se tiene una población de 54 productoras o estudios, pero varias de estas no cumplen con el requerimiento para ser objeto de este ensayo ya que, si bien se centra en animación 2D, gran parte de lo que encontramos en el ámbito laboral chileno es

publicidad, la cual no contiene un proceso de elaboración tan extenso como un corto o una serie, por lo que se excluirá publicidad del estudio. Las *Figura 2* y *Figura 3* grafican de una forma más simple la situación en Chile.

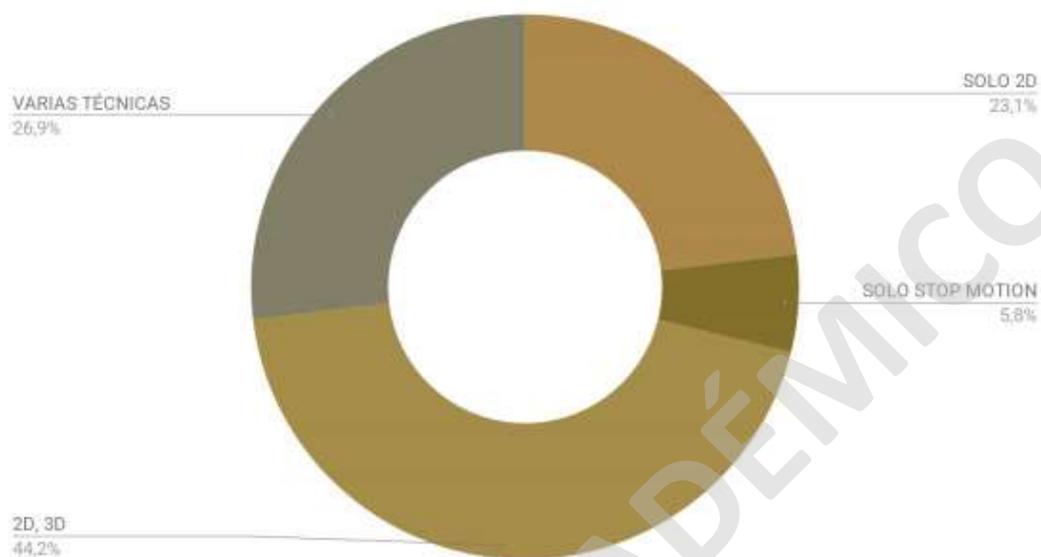


Figura 2. Técnicas en los que trabajan las casas productoras en Chile. De Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019, por J. L. Farías, 2019 (<https://premiosquirino.org/download/ES/LibroBlanco.pdf>).

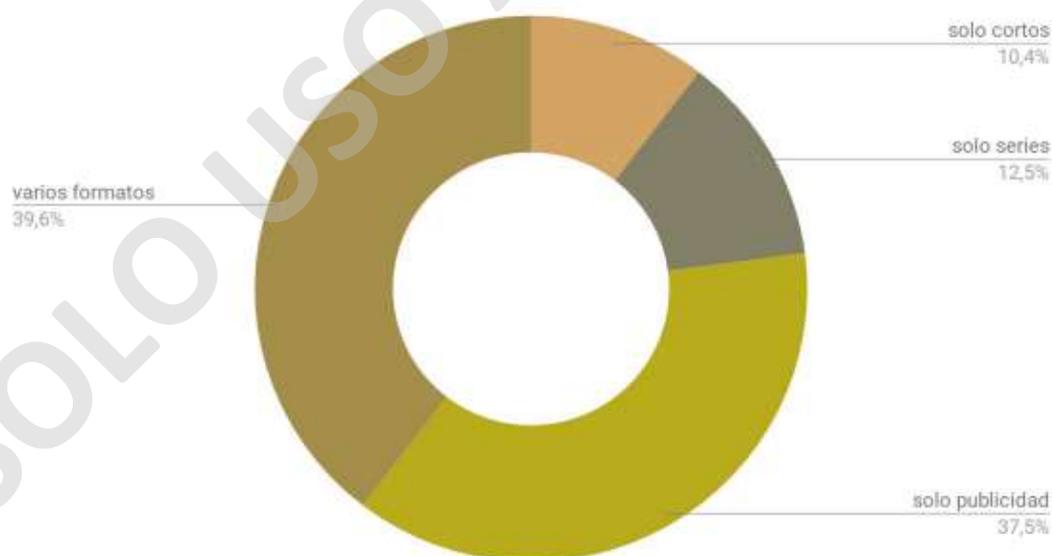


Figura 3. Formatos en los que trabajan las casas productoras en Chile. De Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019, por J. L. Farías, 2019 (<https://premiosquirino.org/download/ES/LibroBlanco.pdf>).

Por consiguiente, se reduce en un tercio como mínimo los estudios/productoras de interés por lo que se busca tener una muestra ideal de 20, además ya que el tamaño no es un factor estable debido a que puede variar dependiendo de factores como: escala del proyecto, cantidad de proyectos simultáneos, tiempo de vida del estudio/productora. La cantidad de personas no se puede definir.

Las siguientes entidades mostradas en la tabla son objeto de estudio:

Tabla 1

Estudios/productoras y sus obras importantes

Estudio/Productora	Obras	Estudio/Productora	Obras
Cabala	NanoAventuras	Zumbastico Studios	Puerto papel
Carburadores	Nahuel y el libro mágico	Lunes cinetv	Homeless la película; El sueño de Waldo
Atiempo	Mi perro Chocolo; Condorito	Marmota studio	¡Golpea duro Hara!
Dinogorila	Locos Lab	Kiltropo duo animation	Black Sunday
Punkrobot	Historia de un oso	Krft	Puerto papel
Reina mono	Yo pipoo	Loica	Super Chico
Tapel papiz	Ojos de linterna	Pájaro	Petit, la serie
Tres tercios	Zander, viaje al centro de la idea	TYPPO Creative Lab	La leyenda de Zeta & Ozz
Wild bunch studio	The Adventures of Papelucho	Diluvio	La casa lobo
Niño viejo	Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra	Merkén studios	Radio Bla bla

Recopilación de datos

Para la obtención de datos se realiza una encuesta centrada en la experiencia personal y cargos de distintas personas que estuvieron o que están dentro de la muestra de productoras/estudios, primero se pregunta el nombre como una manera de confirmar la calidad y veracidad de la respuesta, luego se pregunta sobre el cargo que ha desempeñado a lo largo de su trayectoria laboral, lo que nos da el primer filtro para la comparación de datos posterior, aquí la encuesta diverge en secciones dependiendo de la respuesta, pero cada sección es prácticamente igual solo que la pregunta cambia el cargo del cual se habla.

Pregunta 3

“En pocas palabras ¿Qué responsabilidades tienes o tenías en este ‘cargo’?”

Esta pregunta se incluye debido a que como la información que busca recolectar esta encuesta no tiene muchos estudios al respecto, sirve como un recolector de casos únicos, particulares y/o erratas que no se alcanzan a contemplar sólo con la teoría.

Pregunta 4

“¿En qué productora/estudio eres o fuiste ‘Cargo’?”

Esta pregunta es el segundo filtro, para comprobar que las respuestas provengan de la muestra y no de otros lugares.

Preguntas 5 a la 9

Las siguientes preguntas son de selección múltiple, en donde para que la encuesta sea liviana y expedita, se trata de mantener lo más similar cada una, donde solo la palabra en negrilla es la que varía, mientras que el contenido y las opciones para responder se mantienen.

- “Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron **realizados** por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como ‘Cargo’”
- “Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron **corregidos** por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como ‘Cargo’”
- “Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron **supervisados** por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como ‘Cargo’”
- “Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron **aprobados** por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como ‘Cargo’”
- “Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron **gestionados/administrados** por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como ‘Cargo’”

Para sintetizar, las cinco preguntas solo entregan un registro de los procesos de interés, en donde se establece si se participa o no en ese proceso, y de qué manera fue esa participación. Cabe decir que en las secciones de producción se excluye la primera que habla sobre realización de actividades, porque estos cargos no participan de esta manera en una producción audiovisual de animación.

Presentación de datos

A continuación, se presentan los datos obtenidos a través de la encuesta, donde existe un muestreo de 30 respuestas provenientes de 16 estudios o productoras.

Tabla 2

Resultados porcentuales pregunta 5: Realización

Responsabilidad	Director general	Director de arte	Director de animación	Productor ejecutivo	Productor general	Productor en línea
Guion	100%	0%	0%	25%	0%	0%
Concept art	25%	80%	60%	0%	0%	0%
Storyboard	50%	0%	40%	0%	0%	0%
Animatic	63%	0%	40%	0%	0%	0%
Diseño de props	13%	80%	40%	0%	0%	0%
Diseño de Backgrounds	13%	100%	20%	0%	0%	0%
Diseño de personajes	25%	60%	80%	0%	0%	0%
Diseño de efectos	25%	60%	40%	0%	0%	0%
Color script	13%	40%	20%	0%	0%	0%
Paletas de colores	13%	100%	20%	0%	0%	0%
Biblia de arte	13%	60%	40%	0%	0%	0%
Test de animación	38%	0%	100%	0%	0%	0%
Guía de animación	38%	0%	100%	0%	0%	0%
Layout	0%	20%	80%	0%	0%	0%
Animación	25%	0%	100%	0%	0%	0%
Clean-up	0%	20%	40%	0%	0%	0%
Coloreado	0%	40%	40%	0%	0%	0%
Tiempo	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Personas	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Dinero	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Eventos	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Nota: La pregunta es: Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron realizados por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como 'Cargo'.

Como muestra la *Tabla 2*, los cargos participan en la realización de los procesos en una producción de animación, en ella no se observa ningún caso para desarrollar ya que como era de esperar, en la primera parte, que es más narrativa, el director general es el que está más involucrado con este proceso, luego en la etapa artística el director de arte es quien más se involucra y por último en la etapa de animación es el director de animación. En los datos también se aprecia al director de animación y al director general participando en casi todos los procesos, esto según las respuestas, ocurre casi totalmente en estudios/productoras pequeñas.

Tabla 3

Resultados porcentuales pregunta 6: Corrección

Responsabilidad	Director general	Director de arte	Director de animación	Productor ejecutivo	Productor general	Productor en línea
Guion	88%	40%	20%	50%	0%	33%
Concept art	63%	80%	20%	25%	0%	33%
Storyboard	75%	40%	60%	25%	0%	33%
Animatic	100%	40%	40%	25%	0%	67%
Diseño de props	50%	100%	40%	0%	0%	33%
Diseño de Backgrounds	50%	100%	60%	0%	0%	33%
Diseño de personajes	63%	100%	80%	0%	0%	33%
Diseño de efectos	25%	60%	40%	0%	0%	33%
Color script	38%	40%	20%	0%	0%	0%
Paletas de colores	13%	100%	20%	0%	0%	33%
Biblia de arte	38%	60%	40%	25%	0%	67%
Test de animación	38%	0%	100%	0%	0%	33%
Guía de animación	25%	0%	100%	0%	0%	67%
Layout	63%	20%	100%	0%	0%	33%
Animación	75%	0%	100%	0%	0%	67%
Clean-up	25%	20%	60%	0%	0%	0%
Coloreado	13%	40%	60%	0%	0%	33%
Tiempo	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Personas	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Dinero	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Eventos	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Nota: La pregunta es: Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron corregidos por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como 'Cargo'.

La *Tabla 3* muestra qué cargos están directamente relacionados con las decisiones creativas finales de cada responsabilidad. En la primera etapa, cuando se forma la idea, se observa al director general y al productor ejecutivo como los principales responsables. En la etapa artística y de diseño no se observa un responsable claro, por lo que se denomina como "Caso 1", el cual será desarrollado a fondo más adelante. En la etapa de producción se observa al director de animación como el principal responsable. El productor en línea participa en todo momento. Por último, se observa la participación del director de animación y del director general en procesos de otras etapas en donde su opinión es importante.

Tabla 4

Resultados porcentuales pregunta 7: Supervisión

Responsabilidad	Director general	Director de arte	Director de animación	Productor ejecutivo	Productor general	Productor en línea
Guion	100%	0%	0%	50%	0%	33%
Concept art	88%	40%	20%	0%	0%	0%
Storyboard	100%	0%	60%	50%	0%	33%
Animatic	100%	0%	40%	50%	0%	33%
Diseño de props	63%	100%	60%	0%	0%	33%
Diseño de Backgrounds	63%	80%	60%	0%	0%	33%
Diseño de personajes	88%	100%	60%	50%	0%	0%
Diseño de efectos	38%	40%	40%	0%	0%	0%
Color script	38%	40%	20%	0%	0%	0%
Paletas de colores	38%	100%	20%	0%	0%	67%
Biblia de arte	63%	40%	40%	25%	0%	33%
Test de animación	50%	0%	80%	0%	0%	67%
Guía de animación	25%	0%	80%	0%	0%	33%
Layout	50%	20%	80%	0%	0%	33%
Animación	75%	20%	100%	25%	0%	0%
Clean-up	0%	40%	60%	0%	0%	0%
Coloreado	0%	40%	60%	0%	0%	0%
Tiempo	0%	0%	0%	75%	100%	100%
Personas	0%	0%	0%	75%	100%	100%
Dinero	0%	0%	0%	75%	100%	33%
Eventos	0%	0%	0%	75%	67%	100%

Nota: La pregunta es: Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron supervisados por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como 'Cargo'.

En la *Tabla 4* se muestra una tendencia similar a la *Tabla 3*, solo que esta refleja el seguimiento que se realiza en los procesos para que se cumplan los plazos y la calidad esperada de estos, por lo que se observa más participación por parte del área de producción. La etapa artística en este caso se considerará como una extensión del "Caso 1" y se denomina "Caso 2" a la situación particular que ocurre en el proceso de animación ya que se refleja una participación excesiva de cuatro cargos.

Tabla 5

Resultados porcentuales pregunta 8: Aprobación

Responsabilidad	Director general	Director de arte	Director de animación	Productor ejecutivo	Productor general	Productor en línea
Guion	100%	0%	20%	75%	33%	0%
Concept art	88%	20%	20%	0%	33%	0%
Storyboard	88%	0%	40%	50%	33%	0%
Animatic	100%	0%	20%	75%	33%	0%
Diseño de props	63%	80%	80%	0%	33%	0%
Diseño de Backgrounds	100%	100%	60%	0%	33%	0%
Diseño de personajes	100%	100%	80%	50%	33%	0%
Diseño de efectos	50%	60%	60%	0%	0%	0%
Color script	63%	20%	20%	0%	0%	0%
Paletas de colores	63%	80%	20%	0%	33%	0%
Biblia de arte	63%	60%	40%	25%	33%	0%
Test de animación	50%	0%	100%	0%	33%	0%
Guía de animación	50%	0%	100%	0%	33%	33%
Layout	75%	0%	80%	0%	0%	0%
Animación	100%	0%	100%	0%	33%	0%
Clean-up	38%	20%	60%	0%	0%	0%
Coloreado	25%	40%	60%	0%	0%	0%
Tiempo	0%	0%	0%	100%	100%	100%
Personas	0%	0%	0%	100%	100%	67%
Dinero	0%	0%	0%	100%	100%	0%
Eventos	0%	0%	0%	75%	33%	67%

Nota: La pregunta es: Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron aprobados por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como 'Cargo'.

La *Tabla 5* expone quien tiene la última palabra a la hora de finalizar un proceso, en este criterio hay que tener en cuenta que existen distintas instancias de aprobación, por lo que es común que el director general y el productor general estén presentes en la mayoría o totalidad de procesos. Por otro lado, con los cargos restantes, si bien, hay una tendencia clara de quien aprueba cada proceso, denominaremos como "Caso 3" la participación de otro cargo que no sea tendencia en los procesos.

Tabla 6

Resultados porcentuales pregunta 9 Gestión/Administración

Responsabilidad	Director general	Director de arte	Director de animación	Productor ejecutivo	Productor general	Productor en línea
Guion	88%	0%	0%	50%	67%	0%
Concept art	38%	40%	20%	0%	33%	33%
Storyboard	63%	0%	0%	0%	67%	67%
Animatic	75%	0%	0%	0%	67%	67%
Diseño de props	25%	80%	20%	0%	67%	67%
Diseño de Backgrounds	38%	100%	20%	0%	67%	67%
Diseño de personajes	25%	60%	40%	0%	67%	67%
Diseño de efectos	13%	60%	20%	0%	33%	67%
Color script	25%	40%	20%	0%	0%	0%
Paletas de colores	13%	100%	20%	0%	33%	33%
Biblia de arte	25%	40%	20%	0%	67%	67%
Test de animación	13%	0%	80%	0%	67%	67%
Guía de animación	13%	0%	80%	0%	0%	67%
Layout	38%	20%	100%	0%	0%	67%
Animación	50%	0%	100%	0%	67%	33%
Clean-up	0%	40%	40%	0%	0%	0%
Coloreado	0%	40%	40%	0%	0%	33%
Tiempo	0%	0%	0%	100%	100%	100%
Personas	0%	0%	0%	100%	67%	67%
Dinero	0%	0%	0%	100%	100%	0%
Eventos	0%	0%	0%	75%	67%	67%

Nota: La pregunta es: Selecciona, según tus responsabilidades, todos los procesos y/o actividades que fueron gestionados/administrados por ti, ya sea en solitario o en conjunto con otros, como 'Cargo'.

Finalizando, en la *Tabla 6*, la cual se refiere al manejo de recursos en cada proceso, refleja una participación activa por parte del área de producción y el director general, pero lo que llama la atención de esta tabla es la influencia del director de animación dentro de la etapa artística, ya que este no debiera manejar recursos en esta etapa, por lo que será el "Caso 4".

Análisis de los casos

Caso 1

En la etapa artística el director de arte participa en cada proceso corrigiendo y supervisando, lo cual es acorde a la teoría, por otra parte, el director general participa principalmente al comienzo de la etapa artística, cuando la narrativa toma forma visual y baja su frecuencia conforme se acerca al final de esta etapa, esta baja se debe primariamente al tamaño del estudio, ya que el director general en los estudios más grandes suele no participar en la corrección y supervisión del área artística, pero bien, si en la aprobación. Para cerrar lo que se refiere al primer caso, el director de animación refleja participación en los diseños, sobre todo en el de los personajes, ya que luego estos serán animados, no obstante, existe el caso de un estudio pequeño en donde el director de animación participa en todos los procesos, por lo que se atribuye al tamaño del estudio y se denomina caso puntual.

Caso 2

En el proceso de animación se obtiene que varios cargos ejercen la responsabilidad de supervisar, lo cual a primera vista parece extraño en comparación al resto de los procesos, pero a pesar de no seguir la misma lógica, si tiene un por qué. De primera, la participación del director general y/o productor ejecutivo, es bastante común ya que, en esta etapa, deben asegurarse de que la narrativa y tono de la obra se mantengan. Por otra parte, el director de arte es quien se preocupa de que los estándares artísticos se estén cumpliendo, para así llegar a un producto final fiel a la biblia de arte.

Caso 3

Como ya se mencionó anteriormente en el Caso 1, dentro de los resultados existe una situación puntual de un estudio donde el director de animación participa activamente en todos los procesos, es por esto que vemos un pequeño porcentaje de estos participando en la aprobación de material meramente artístico. Otra ocurrencia poco frecuente es cuando el productor ejecutivo es el responsable creativo del proyecto, por lo que existe participación de este cargo en procesos narrativos y de diseño, así como la estética final que es presentada en la biblia de arte.

Caso 4

En los estudios pequeños se observa al director de animación y al director general gestionando a un nivel más global los recursos dentro de la producción. Esto se atribuye a la cantidad de personas con cargos menores trabajando en el estudio, lo que genera un va y ven constante entre las áreas.

Existen unos casos puntuales y considerados parte del margen de error, los cuales se mencionan para tenerlos presentes. Los resultados reflejan cero participación por parte de producción en los procesos finales, tales como clean up y coloreado. En el caso de un estudio grande, el productor ejecutivo no supervisa los procesos de producción, tan solo los aprueba.

El director de animación siempre participa en la realización de los tests y de la animación final, así como el director general siempre participa de la realización del guion.

Reflexión

Durante la investigación se observan distintas formas de trabajo entre las productoras, esto genera, a nivel de procesos, diferencias y casos únicos. Estos se deben a la cantidad de factores que afectan una producción. Entre ellos, los más influyentes son los presupuestos, los cuales limitan la cantidad de cargos en una producción a pesar de que no sea el querer del estudio; el tiempo que se tiene para realizar la obra, esto está relacionado a la demanda de personal, debido a que en algunas producciones las fechas no son extensibles; el tamaño del estudio, puede ser un tanto ambiguo este factor porque a pesar de que el estudio sea pequeño, si produce una serie animada, esa requerirá más personal, no obstante luego de que concluya la serie, el estudio no tiene por qué mantener el tamaño y puede volver a ser pequeño; y la experiencia, la cual genera un workflow personal para cada estudio, así mismo, los tipos de proyectos en los que se participa generan distinto aprendizaje de trabajo.

Por ejemplo, si la encuesta incluyera una discriminación por el tamaño de la productora, se podrían obtener resultados mucho más exactos y concluyentes, esto ocurre porque los estudios con mayor tamaño y experiencia deberían ser los más apegados a la teoría, mientras que los más pequeños tendrían un aumento en las responsabilidades a nivel general ya que suelen ser un grupo de personas que se conocen, que no tienen los fondos suficientes para contratar la ayuda necesaria y/o su workflow de trabajo es mucho más personal.

En Chile se refleja un sector laboral bastante semejante a la enseñanza impartida en las instituciones, aun así, si lo comparamos con un modelo de trabajo de países líderes en animación, la cantidad de cargos es mínima y las responsabilidades son poco aisladas, probablemente se deba a que la animación en Chile lleva poco tiempo y no comenzó de institutos y personas que estudiaron esto, sino más bien de estudiantes de otras carreras las cuales con una aspiración, comenzaron sus estudios los cuales trataron de asemejarse lo mejor que se pudo a como se trabajaba en el extranjero. Luego estos profesionales que comenzaron las bases del rubro son los que imparten clases en las carreras de animación y quienes dejan su workflow como un legado a los nuevos trabajadores.

Como este ensayo habla sobre un tema poco estudiado, los resultados obtenidos reflejan una situación general del ámbito laboral chileno, y si bien, la muestra no logra alcanzar el ideal estipulado, es una buena base para futuras investigaciones, las productoras o estudios incluidas en los resultados representan una gama amplia dentro del rubro chileno.

Conclusión

Al comienzo de este ensayo se plantea la pregunta: ¿Cuáles son las responsabilidades específicas que recaen sobre cada cargo con respecto a cada proceso dentro de una producción de animación chilena? La cual, luego de un proceso de investigación, se logra responder gracias al análisis de los resultados obtenidos. A continuación, se mencionarán las responsabilidades de cada cargo estudiado en el ámbito laboral chileno.

Primero, el director general participa en la realización del guion y animatic, se encarga de la corrección y supervisión dentro de toda la etapa narrativa, además de participar en la biblia de arte, layout y animación. La aprobación de la etapa narrativa y la etapa artística pasan por él, así mismo, el comienzo de la etapa de animación. La gestión de la etapa narrativa es parte de sus responsabilidades.

Segundo, el director de arte se concentra principalmente en la etapa artística, ejerce las cinco responsabilidades estudiadas dentro de esta etapa, además de eso supervisa la animación y el coloreado.

Tercero, el director de animación está en la realización de los test de animación, de los layouts y de la animación, se encarga de corregir, supervisar y aprobar la etapa de animación así mismo, el diseño de personajes, props, backgrounds y efectos según se requiera. Participa en la gestión de la etapa de animación solamente.

Estos tres cargos en particular reflejan diferencias de lo antes dicho ya que, dependiendo del tamaño del estudio o productora, se adiciona la cantidad de responsabilidades y la participación dentro de los procesos de la obra audiovisual. Se observa al director general participando más en la etapa de animación y al director de animación participando más dentro del área de narrativa.

Cuarto, el productor ejecutivo es quien corrige y supervisa toda el área de producción, llámese presupuestos, contrato, captación, financiamiento y eventos, entre otros. Al igual que los cargos anteriores, en caso de un estudio más pequeño, comienza a participar en las responsabilidades de las etapas de la obra audiovisual, solo que en menor medida que los otros. También en algunas ocasiones, este cargo realiza el rol de productor general lo que también produce la participación en la realización de la obra audiovisual.

Quinto, el productor general se mantiene principalmente realizando las cinco responsabilidades en el área de producción a un nivel menos general que el productor ejecutivo, solo participa de la aprobación de los procesos de la pieza audiovisual.

Sexto, el productor en línea supervisa, corrige y gestiona los procesos dentro de las tres etapas de la obra audiovisual, centrándose mayormente en la etapa de animación, a diferencia de los otros productores, no aprueba procesos, los casos puntuales donde lo hace, solo se ven en estudios pequeños.

Con la información concluida, se aclara que la hipótesis presentada al comienzo del ensayo es correcta ya que, si bien se pueden establecer responsabilidades específicas para cada cargo, las condiciones del proyecto y el tamaño del estudio o productora hacen que la totalidad de estas varíen, por lo que no se puede definir en concreto que es lo que debe y no debe hacer cada cargo. No obstante, se observan tendencias y frecuencias en las variaciones,

por lo que sí se puede establecer un rango en donde funciona cada cargo, indicando en que parte se centra independiente del tamaño del estudio o productora y las condiciones del proyecto.

Ahora bien, al ensayo le falta profundizar más en muchos factores, sería bastante bueno una búsqueda complementaria sobre una productora o estudio en específico y como su workflow y cargos afectan en las responsabilidades, también un estudio que hable sobre el impacto que genera esto en la obra audiovisual, si acaso se ve afectada la calidad del producto, si la identidad o firma del estudio por así decirlo, se ve afectada cuando se estandariza más el proceso. Acaso la infraestructura, recursos y la experiencia en el rubro tienen alguna relación concreta con estos resultados o no generan una diferencia real en el producto final, sino que lo importante es las personas involucradas en sí. Por último, una investigación que hable sobre el sector laboral de animación en algún país exponente generaría un contraste mucho mejor para realizar a este ensayo. Como se puede observar hay muchas cosas que pueden surgir a partir de este punto, que sirven como aporte para formar mejores profesionales que apunten a un estándar más mundial.

Lista de referencias

Balut, S. (2016). *Produciendo un teaser animado 2D digital* (Tesis inédita). Universidad Mayor, Santiago, Chile.

Brown, L. (21 de octubre de 2019). *How to improve cooperation in the workplace* [Cómo mejorar la cooperación en el lugar de trabajo]. Recuperado de <https://www.teambonding.com/improve-cooperation-amongst-co-workers/>

Burton, M. (12 de julio de 2019). *Art Director – Career Profile* [Director de arte – Perfil profesional]. Recuperado de <https://www.animationcareerreview.com/articles/art-director-career-profile>

Burton, M. (18 de julio de 2019). *Director – Career Profile* [Director – Perfil profesional]. Recuperado de <https://www.animationcareerreview.com/articles/director-career-profile>

- Burton, M. (24 de mayo de 2021). *Animation Director – Career Profile* [Director de animación – Perfil profesional]. Recuperado de <https://www.animationcareerreview.com/articles/animation-director-career-profile>
- Cargo. (s.f.). *Diccionario de la lengua española (23ª ed.)*, [Versión 23.4 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/cargo>
- Farías, J. L. (2019). *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana*. Recuperado de <https://premiosquirino.org/download/ES/LibroBlanco.pdf>
- Findıklı, M. A., y Yozgat, U. (2012). A qualitative analysis of charismatic leadership in creative teams: the case of Turkish TV series directors [Un análisis cualitativo del liderazgo carismático en equipos creativos: el caso de los directores de series de televisión tuca]. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 41, 227–236. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.04.026>
- Kong, A. (20 de septiembre de 2019). Guía de puestos y departamentos en una película animada. Recuperado de <https://www.alexkong.mx/guia-de-puestos-y-departamentos-en-1-pelicula-animada/>
- Locubiche, S. V. (2019). Entrevista a José Luis Farías, Director De 3D Wire - Animación, Videojuegos Y New Media. *Con A de Animación*, 9, 66–72. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11333>
- Navarro, A. (2018). Del largo al corto. Khris Cembe, Un Director De Animación Polivalente. *Con A de Animación*, 8, 56–63. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9645>

Responsabilidad. (s.f.). *Diccionario de la lengua española (23ª ed.)*, [Versión 23.4 en línea].

Recuperado de <https://dle.rae.es/responsabilidad>

Vásquez, F. (2016). *Permanencia del arte en producción* (Tesis inédita). Universidad Mayor, Santiago, Chile.

Yáñez, J. (2020). *Para directores de animación: Análisis de un proyecto* (Tesis inédita). Universidad Mayor, Santiago, Chile.

SOLO USO ACADÉMICO