

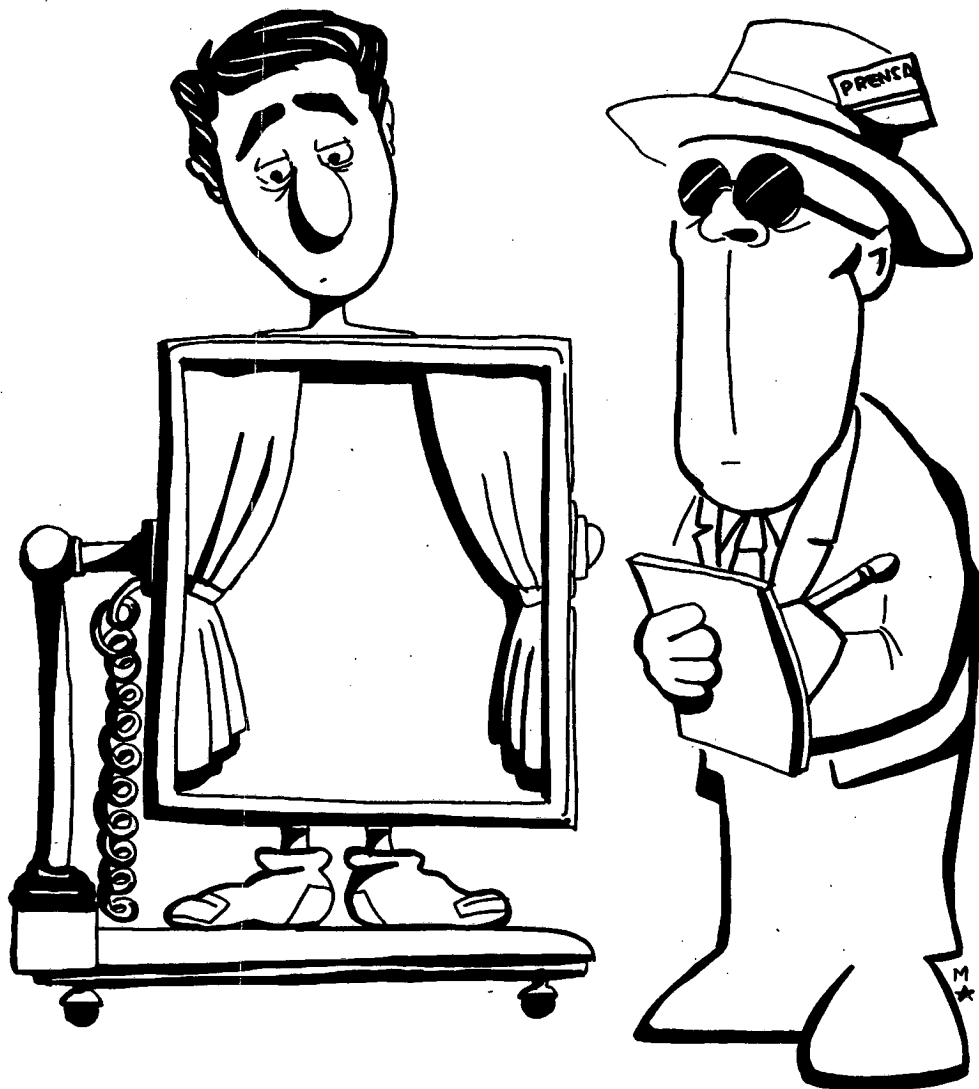
Anatomía de los nuevos profesionales

Daniel Benaim*

Adelanto que mi visión es un tanto práctica, sacada de la experiencia del día a día, y la voy a relacionar un poco con un seminario, un tanto similar a este, al que asistí en los Estados Unidos.

Voy a hablar un poco de los términos prácticos que debería tener la gente que sale formada de un instituto superior o de una universidad, si pretende trabajar con algún éxito en lo que pareciera ser el futuro. Yo he denominado a esto la «Anatomía de los Nuevos Profesionales», pero, de acuerdo con mi experiencia, lo que está pasando es que la tecnología nos está llevando hacia una serie de necesidades individuales y de formación. Viendo las cosas que se hicieron en el seminario al que asistí en los Estados Unidos hace una semana, me da la impresión que aquí no estamos concientizados todavía del nivel de cambio que tenemos por delante. Entonces, voy a mezclar las dos cosas, de manera de darles una visión desde un punto de vista práctico.

¿Qué está pasando aquí? En menos de una década hemos visto unos cambios violentos y, si los ponemos en perspectiva, la gente se va a dar cuenta de que estos cambios han sucedido en apenas 10 años, entonces, la cosa se pone bien interesante. Pasamos, por ejemplo, del PC 286, aquel famoso AT que llegó a la portada de PC Magazine, a una cosa un poco más exótica llamada «Pentium», tantas veces más rápida. También, aquellos MAC tan bonitos con una pantallita blanca y negra empotrada en la caja, al nuevo Power-PC que todavía está en su fase inicial de producción. De supercomputadores como Crays y megaestaciones de producción que servían para hacer las primeras animaciones en 3D, a computadores de escritorio, del tamaño de un computador personal, y tantas veces más capaces que aquellos originales. De discos de vinyl a DAT o Compac Disk; de Letraset y Leroy, para los que tienen canas,



TrueType, Adobe y Postscript. Todo el panorama de producción está, evidentemente, cambiando. Todo esto se ha producido durante los últimos diez o quince años y, aparentemente, se está acelerando. Esto es lo que llamo el «Ojo del Huracán», que es donde pareciera que estamos ahora. Y como las cosas están cambiando a tal velocidad, a veces es difícil ponerlas en perspectiva.

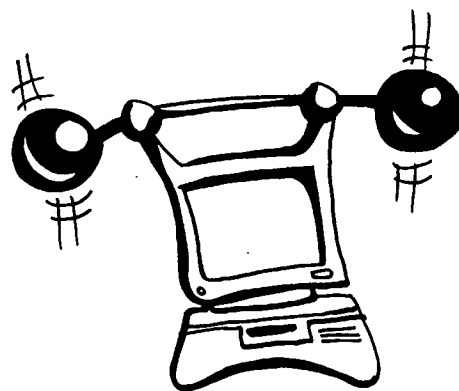
Evidentemente, estamos en una época de cambios profundos y estamos hablando, para no llevar las cosas al macro, de lo que significa trabajar en producción para medios. La computadora es el factor común. Esta, de alguna manera, está propulsando todos estos cambios y más allá de ser una tecnología, estas múltiples combinaciones de computadores y software parecieran estar convirtiéndose en una sola herramienta, en un lugar común. Voy a tratar de esclarecer esto, porque no es muy obvio a primera vista. ¿Qué ha pasado hasta ahora? Yo llamo a esto el pasado, pero, en la actualidad, todavía hay gente que tiene un pie en el pasado. Y hay algo bien interesante: si uno no tiene un pie en el futuro, entonces tiene dos pies en el pasado, de manera que hay que tratar de ver esto con la visión de qué va a pasar de aquí en adelante.

Las disciplinas de producción, que de alguna manera he clasificado en impresos, cine, video, computación y sonido, se han desarrollado paralelamente; cada quien ha andado por su lado. Poco tenía que saber un productor de cine de cómo operar los controles de una mezcladora de 24 canales en un estudio de sonido, esa era una disciplina separada. Algo tenían que ver de vez en cuando, pero, en general, eran áreas separadas de entrenamiento y de trabajo. El cambio que se produjo en esas tecnologías durante los últimos 30 años fue bastante lento. Hubo algunos saltos esporádicos de tecnología: de repente, apareció la máquina de 24 canales de audio o las cámaras de CCD, pero, en general, las cosas iban más o menos a un ritmo lento. El control de la producción estaba en manos de quienes tenían los equi-

pos, de manera que los laboratorios eran los mejores centros de producción de cine. En cuanto a Venezuela, podemos señalar algunos ejemplos: las casas de post-producción podían, de alguna manera, catalizar la producción en programación y, de esta forma, los que tenían acceso a esos medios de producción, evidentemente, tenían el control de esos medios. Finalmente, había una distribución limitada del producto: canales de televisión, disqueras, etc.

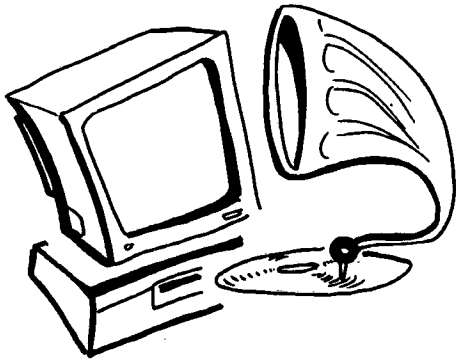
¿Hacia dónde vamos? Eso está claro y, además, hay buenos ejemplos allá afuera: vamos hacia una sola plataforma. Diera la impresión que ya no son solamente el cine y el video los que van rumbo a una colisión, sino que además hemos metido en el mismo barco lo que es audio, televisión por cable, multimedia, etc. Ahora pareciera que tenemos una sola herramienta con la que podemos hacer cine, video, multimedia, sonido y disco. Evidentemente, al ser esto una plataforma o tender hacia eso, la formación de la gente que va a producir en estas áreas tendrá, necesariamente, que ir cambiando. Ya no podemos mantener disciplinas tan separadas tal como se venía haciendo. El cambio que se está produciendo ahora, y bien lo sabemos los que compramos equipos cada seis meses, es continuo. Pareciese que se va a estabilizar en algún momento, pero en realidad estamos en el «Ojo del Huracán», pues difícilmente vamos a ver una estabilización.

Hay un desarrollo común en las distintas disciplinas, es decir, que dichas disciplinas están comenzando a converger y de alguna manera los adelantos en un área están comenzando a tener eco en las otras. Además, hay algo que es muy importante, eso lo estoy viviendo personalmente, y es que el control del medio comienza cada vez más a estar en manos del que crea y menos en manos del que simplemente puede tener el equipo. Eso nos da una noción de que ahora, el equipo es, digamos, más democrático. Para tener un estudio de animación, ya no hace falta tener doscientos mil dólares, ya



que es perfectamente posible con una Macintosh y algunas otras cosas.

Vamos a ver algunos de los síntomas. Durante los últimos 18 meses se ha visto la aparición de plataformas de alto nivel a bajo costo. Está el Power PC, para los que lo han oído nombrar, Silicon Graphics tiene ahora una plataforma de cinco mil dólares, llamada INDY, el Pentium y algunas otras más. Básicamente, hay una tendencia que pareciera estar clara y es que el poder de la computación está llegando al escritorio muy rápidamente. También existe la posibilidad de interconectar localmente, y a distancia, diferentes redes. Es decir, ya no es solamente una computadora, sino que podemos tener varias computadoras trabajando en conjunto. El software de creación y de animación se convirtió, de repente, en algo llamado de «resolución independiente». Eso es interesante porque cambia todo el juego. Resulta que, en este momento, nosotros estamos editando un largometraje en un computador y estamos haciendo una pista de títulos para cine en una sala de televisión. La resolución con la que uno trabaja ahora sólo depende del medio final en el cual uno desea salir. De manera que, en un mismo equipo, se pueden hacer diferentes cosas. Hay ejemplos bien interesantes. Los de Softimage plantean algo llamado «Digital Studio» que es la capacidad de producir video, cine, impresos y audio, indistintamente, a través de estaciones interconectadas. Es decir, todo sería un mundo si se quiere, «virtual»; todo viaja por cable. De



alguna manera la interfaz es muy parecida entre todas las herramientas, de modo que una persona, en un momento determinado, puede estar usando una máquina para editar y la misma máquina puede ser utilizada, o aprovechada, un par de horas después, para mezclar el mismo largometraje o el mismo corto que se estaba haciendo hace un rato. La imagen del video puede ser usada en una valla, de manera que empiezan a borrarse esas fronteras de las que estábamos hablando. Wavefront, un fabricante de software, tiene algo parecido. Hay una compañía llamada «Discreet Logic» que produce otro programa que permite hacer efectos digitales para cine y televisión; por cierto, muchos de estos efectos ya están en pantalla. Kodak responde con un producto denominado Cineón, el cual introduce a Kodak en el mundo de 14 computadoras. Además, hay otras cosas, como un programita llamado After Effect, un software muy sencillo, que funciona en el Mac y tiene las mismas capacidades de las plataformas más costosas. De manera que en mi caso, por ejemplo, en televisión estoy usando un software que fue diseñado, originalmente, para hacer revistas o periódicos, pero lo estoy usando para animaciones de video.

La desaparición progresiva de esa frontera de audio, video, impreso y cine se está dando con esta cantidad de aplicaciones de software que están apareciendo. Podemos ver cuatro videos muy cortos. Mi área de trabajo es, básicamente, televisión. Hay cuatro comerciales que mues-

tran, de cierta manera, las cosas que nosotros hemos podido hacer recientemente mezclando plataformas. Cada uno de estos comerciales tiene no solamente el estándar normal del video de trabajo, sino que de repente se trabajó en un Macintosh con programas para hacer impresión y se trabajó con video digital con datos y con diferentes fórmulas.

Lo que quizás no es aparente es que, básicamente, todas esas piezas incluyeron diferentes medios para ser producidas y que hay una asistencia importante del computador. El entrenamiento tradicional en cualquiera de esos medios, no hubiera permitido que ninguna de esas piezas hubiese sido producida fácilmente. Eso lo digo todos los días y es, quizás, la razón que me impulsó a hablar de este tema. El entrenamiento de la gente que trabaja con nosotros corre por cuenta nuestra, dado que el nivel con el que llegan originalmente al graduarse como técnico superior, no es muy alentador. De manera que uno tiene que encargarse del problema adicional que significa el entrenamiento, casi desde cero, para la utilización de las herramientas que hay disponibles.

Este diagrama representa lo que es una productora de video tal como está cableado hoy Canal Uno. Para los que saben algo del mundo del video, esto está muy lejos de lo que hace apenas dos o tres años podía ser una productora de video. Ahí hay datos que viajan de un sitio a otro. En todos esos cablecitos blancos, básicamente, lo que está viajando, es información digital: de PC a Mac, de Mac a PC, de PC a Silicon Graphics, de Silicon Graphics a estaciones de video; y toda esa información viaja dando vueltas hasta que se completan los procesos.

El nuevo profesional de la comunicación, a mi modo de ver, primero tiene que tener una visión muy clara del mensaje, una visión global. Si nosotros, más allá de la impresión inicial que da la tecnología y todo lo fantástico que parece ser, volvemos al punto de arranque, que es el hecho de que estamos comunicando algo:

primero que nada, hay que conocer el lenguaje, hay que manejar múltiples medios, esto es, quizás, lo más importante. Ya no basta que un cineasta sepa de cine, va a tener que saber de tipografía, de computación, va a tener que saber de audio, porque son herramientas que tiene a su disposición y, de mi experiencia reciente en Estados Unidos, me di cuenta que la formación allá tiende ahora a eso. Es decir, la gente se está formando en múltiples plataformas y el lenguaje que están manejando es muchísimo más amplio que al que estábamos acostumbrados a manejar. De manera que hay que manejar diferentes disciplinas, hay que saber de diseño si uno hace audio y hay que saber de audio si uno hace videos, etc.

Esto nos trae a nuevos paradigmas, todo un nuevo marco de trabajo. La nueva tecnología representa el mayor cambio que han tenido los medios de producción audiovisual desde que se inventaron. Si ustedes están metidos en el «Ojo del Huracán», tal como les dije antes, deben comprender que ésta es una época de cambios tan violentos que obliga a salirse del huracán para ver las cosas en perspectiva. Las herramientas utilizadas hasta ahora van, sencillamente, a desaparecer. Hay un caso bien patético, que nadie lo hubiese creído hace diez años, y que se relaciona con la moviola. La compañía que alquilaba moviolas en Los Angeles, hoy en día alquila equipos de video no lineal, ese es el 90% de su negocio, y eso sucedió durante los últimos cinco años. De manera que hoy, el cine en Hollywood se edita en computadoras. Lo único transportable que tendremos de ahora en adelante es la teoría básica, es decir, lo que sabemos de la teoría fundamental del cine y de la teoría fundamental del video, pero no desde el punto de vista tecnológico, sino del comunicacional.

Todo lo que sabemos a nivel de cómo editar, de cómo cortar, el uso de tipografía para una u otra cosa, es lo único que va a ser transportable, porque las herramientas van a cambiar radicalmente y la tecnología no

va a ser un lujo. Por lo tanto, la habilidad de manejar esa tecnología es lo que va a determinar el éxito de la gente que trabaje en producción. Simplemente, ahora que nos sabemos todas las reglas, nos cambiaron todas las preguntas. Eso es lo que está pasando y por eso hay que ver las cosas en perspectiva. Sin embargo, no lo vemos como una amenaza. Algunas personas se asustan cuando les dicen esto. Conozco varios editores de audio que vivían de su gran habilidad manual, de su destreza, para poder quitarle la letra «s» al final de una palabra; eran muy hábiles a la hora de cortar. Sin embargo, ahora cualquier «Workstation» de audio resuelve eso sin necesidad de tener ningún tipo de habilidad. De manera que lo importante es qué hacer con una herramienta y no la destreza de poder utilizarla.

Se va a manejar un nuevo lenguaje, como les mencioné, se va a manejar la terminología de diferentes disciplinas. Nuevamente, uno va a tener que saber un poco más de lo que usualmente sabía. El proceso de producción de los diferentes medios se va a comenzar a parecer, en vista de que las herramientas tienden a lo mismo. De cierta manera, las diferencias serán menores en lo que respecta a la producción de cine, impresos y video. El resultado comunicacional es lo que va a guiar el proceso. Nuevamente, el punto está en que lo realmente importante será lo que estamos diciendo y cómo lo estamos diciendo... La expresión: «¡no, si fue con tal máquina y en no sé cuántos Megabytes!», va a dejar de ser importante en muy corto tiempo. Y la computación se va a convertir en un recurso central. Es decir, nos guste o no, las cosas giran alrededor de la informática y allí es que se van a producir. Hay un nuevo estilo que se va a ir creando, se fundamenta en que, por ejemplo, cuando un diseñador gráfico tiene el poder de animar o, cuando un cineasta tiene la capacidad de hacer animación de personajes muy fácilmente en un computador, va a crearse todo un nuevo nivel de experimentación. Se están transportando metodologías y técni-

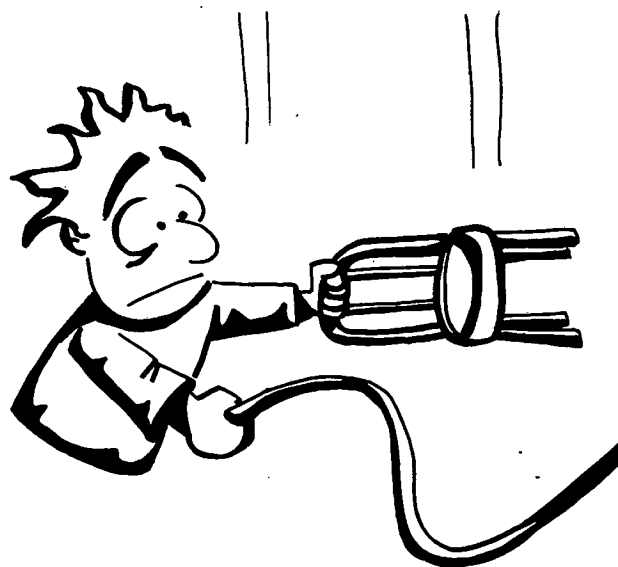
cas de un medio a otro. La gente que viene con la visión o la formación de medios impresos, obviamente va a tener una visión muy diferente del cine, del video o del multimedia, de la visión que tiene una persona formada en televisión o cine. Hay una etapa de experimentación con diferentes resoluciones, teorías y técnicas de animación. A nosotros nos está pasando esto ahora: de repente podemos trabajar sin problemas de resolución en la pantalla, es decir, que lo que estamos haciendo puede verse bien en la valla de una autopista como en una pantalla de televisión, y eso era impensable; de manera que esto nos cambia las reglas del juego.

Probablemente, al igual que ya sucedió en otros casos, por ejemplo, cuando salió el ADO, que era una máquina que permitía mover video de un lado a otro, todo se comenzó a mover en las pantallas de video; es probable que vuelva a pasar lo mismo, va a haber un abuso de movimientos; en vista de que hay gente que está anclada a la página de una revista y que, de repente, en el mismo Macintosh, puede hacer ahora animación y movimiento, probablemente pueda haber un abuso de esa dinámica. Sin embargo, lo que sí es interesante, es que va a haber un claro renacimiento de la creatividad. En esto coincido con la persona que hablaba antes que yo. Todo esto lo que está haciendo, es impulsar una fase de experimentación bien interesante y con una mezcla de disciplinas.

Para efecto de lo que necesitamos tener, los nuevos profesionales tendrán que ver el mundo de la producción como una unidad: las disciplinas de video y audio, o de Imagen y Sonido, como probablemente terminen llamándose, serán vistas como una sola cosa. Deben manejar las teorías de comunicación o los principios de comunicación de diversos medios. Deben ver la tecnología como una herramienta y no como un problema, ni como una limitante; además, deben tener una amplia cultura en informática. Muchas de las cosas que nosotros hacemos en los

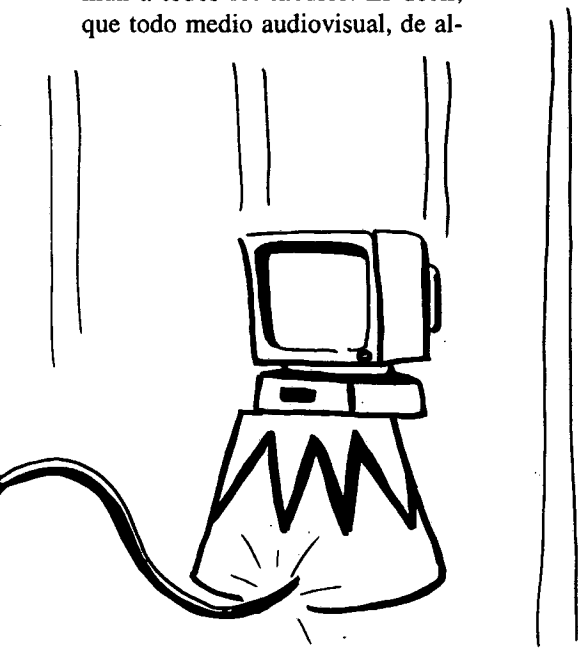
comerciales que ustedes vieron y que continuamos haciendo, dependen en buena medida de la capacidad de utilizar esas herramientas y eso es un nuevo lenguaje que hay que usar. Sugiero que, como en nuestro caso, la gente tenga una capacidad de autodesarrollo y un aprendizaje continuo, porque este software ya no cambia esporádicamente como antes, sino que hay cambios continuos. De manera que, solamente mantenerse al día, ya es una disciplina, para lo cual es bueno saber bien el inglés y quizás otros idiomas. Para los que tienen esa barrera, la del lenguaje, es un verdadero problema el acceso a la tecnología. Este nuevo pénsium, para la persona que vaya a trabajar en el medio, debería tener fundamentos teóricos muy sólidos de computación, comunicación, video, diseño, animación y de sonido, entre otras disciplinas. Ese entrenamiento debería ser llevado hacia la obtención de resultados en una pantalla. No solamente desde el punto de vista técnico, sino desde el punto de vista del fundamento, del qué se va a decir y del cómo se debe decir.

Se deberían utilizar las que se denominan «herramientas universales», las cuales ya están definiendo, de alguna manera, Macintosh y Silicon Graphics. Para mi sorpresa, tuve la oportunidad de ver unas ani-



maciones de unos estudiantes que tenían unos seis meses trabajando en una universidad norteamericana, y el nivel de ellos es tan alto como el que nosotros llegamos a tener en tres o cuatro años. Me da hasta pena tener que decirlo, pero esa gente está estudiando con los criterios correctos. Esto no es un problema de décadas, es un problema de meses. Si se hace un p^énsum correcto y se piensa seriamente a futuro, creo que los cambios pueden suceder de micro a macro, de los pequeños niveles hacia los más grandes, pero si no manejamos la tecnología, difícilmente, vamos a poder tener algún tipo de eco en el nuevo mundo de la comunicación. Y debería haber acceso a la información continua. Uno de los problemas que tenemos es mantenernos al día, desde revistas hasta las nuevas versiones del software; todo está cambiando tan rápidamente que simplemente eso, tal como lo mencioné antes, ya es una disciplina de por sí.

En conclusión, la tecnología está cambiando radicalmente los medios de producción audiovisual, en realidad, a todos los medios, de los impresos en adelante. La computadora, lejos de ser una herramienta más, terminará por ser la herramienta común a todos los medios. Es decir, que todo medio audiovisual, de al-



guna manera, se va a producir a través de un computador. Las fronteras entre las especialidades se van a ir borrando. Todo terminará convirtiéndose en producción de imagen y producción de sonido, indistintamente del medio en que eso salga. Los medios tienden a converger y la necesidad de profesionales con una visión global de esos medios pareciera ser lo más importante. Finalmente, para la formación de esos nuevos profesionales, se hace necesaria la creación de una nueva visión de entrenamiento, un nuevo p^énsum, un nuevo estilo en la enseñanza, fundamentado en herramientas y en las nuevas posibilidades. Y la competencia profesional será internacional, porque el acceso a las redes de distribución y producción se va a ir universalizando. Es mucho más fácil y ha sido mucho más fácil, editar un libro que producir un largometraje. Eso se va a acentuar, pero va a parecer que la producción de medios, indistintamente de cual sea el uso, de cual sea la distribución, va a ser algo más sencillo de lo que ha sido hasta ahora.

Para concluir, pienso que lo más importante es tener conciencia de los cambios, ya que a estos no los podemos pasar por alto. A nivel personal, estoy realmente alarmado del nivel de entrenamiento, si se quiere técnico, del manejo de estas herramientas que hay en este mercado en particular. Sin embargo, quedé mucho más alarmado cuando vi, insisto, lo que estaban haciendo o el tipo de enfoque que se le está dando, al menos, en Estados Unidos. La gente que estaba allí eran diseñadores gráficos para televisión, productores y directores, pero estaban expuestos a unos niveles de información a los que nosotros aquí, francamente, no estamos acostumbrados. Y me refiero a Venezuela porque es el centro de mi experiencia, aunque entiendo que aquí hay invitados internacionales, quienes, posiblemente, tendrán perspectivas distintas. En nuestro caso particular, hemos borrado esa barrera mental que nos indica que no podemos competir afuera o que ellos son mejores que nosotros. Si noso-

tros lográsemos tener un «pool» de talento mucho más grande y más amplio, formado en estas disciplinas, pienso que las posibilidades de competir son francamente ilimitadas. El fenómeno cultural es interesante porque la perspectiva de cualquier país siempre será diferente a la de cualquier otro y, por aquello de que «nadie es profeta en su tierra», cuando uno muestra en otros países lo que se hace aquí, simplemente causa asombro porque es distinto, es una nueva manera de ver las cosas. Igual sucede con nosotros cuando nos causa asombro ver las cosas que ellos hacen, porque no es a lo que estamos acostumbrados. De manera que ese hecho, por definición, da oportunidades de exportación de este tipo de productos.

Abajo, en los stands, tuvimos la oportunidad de llevar ésto a su máxima expresión, con un proyecto de multimedia presentado en el stand de IBM. Allí tuvimos la oportunidad de mezclar absolutamente todas las cosas y todos los juguetes que tenemos en Canal Uno, desde animación tridimensional, hasta ilustración, scanner para impreso y computadoras; además, hubo que hacer un diseño que, francamente, nos llevó al ABC, desde el guión en adelante y repensar todo lo que hay que hacer para un nuevo medio. En este momento, nuestra filosofía en Canal Uno es que «no hay nada más práctico que una buena teoría», porque los cambios nos hacen variar de rumbo muy rápidamente. Ese proyecto de multimedia me afianzó la idea de que los medios se están comenzando a universalizar, que será una sola cosa la que vamos a producir: audio y video, indistintamente de cuál sea el medio de distribución, que pareciera ser lo único que está cambiando y que los medios de producción van a convertirse en un gigante único para producir sonido e imagen, indistintamente de cuál sea el medio de distribución.

* Fundador de Canal Uno Producciones.

Tomado del libro *Reflexiones sobre el discurso audiovisual*. Escuela de Cine y Televisión. Caracas, 1995.