

Artista y operario.
Una mirada a la posición del matte painter
en la industria cinematográfica desde el sistema de
estudios hasta la actualidad.
Apuntes sobre su evolución futura

DARÍO LANZA VIDAL
Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El presente artículo pretende poner en relieve el modo en que un oficio como el del matte painter se ha visto afectado por los profundos cambios que la industria cinematográfica ha experimentado en las últimas décadas, desde el sistema de estudios, que incorporaba a este operario a su plantilla permanente, al actual modelo de *facilities* en el que dominan las ideas de externalización y atomización. Un análisis necesario de un recurso poco estudiado pero que sin embargo constituye un discreto y privilegiado testigo de la historia del cine y su industria.

Palabras clave: sistema de estudios, matte painting, matte painter, Hollywood, facility, efectos visuales, vfx.

Abstract

This paper aims to highlight the way in which a craft such as the matte painter has been affected by the profound changes that the film industry has experienced in the last decades, from the studios system, that incorporated this worker to its permanent workforce, to the current facilities model dominated by the outsourcing and atomization ideas. A necessary analysis of a resource little analyzed but that nevertheless constitutes a discreet and privileged witness of the history of cinema and its industry.

Keywords: studio system, matte painting, matte painter, Hollywood, facility, visual effects, vfx.

1. Introducción

El matte painting, técnica de simulación utilizada desde los orígenes del cine para la creación de entornos y escenarios por medios pictóricos, constituye una materia particularmente sugestiva que es capaz de desplegar, a raíz esta naturaleza híbrida a medio camino entre lo cinematográfico y lo pictórico, un rico abanico de lecturas y vías para el análisis. En este artículo quisiéramos contemplar su papel como recurso en la construcción cinematográfica y observar la figura del matte painter como un operario en el entorno de las prácticas de producción de una industria. El matte painter, en oposición al artista independiente, forma parte de un equipo y ocupa un cierto lugar en un mecanismo de producción, lo que nos invita a rastrear su posición dentro del esfuerzo colectivo que representa la elaboración de un film, un análisis de la industria más próximo a la producción que al producto.

Con tal fin, en el presente artículo analizaremos cómo el matte painter, un oficio que durante mucho tiempo ha carecido de denominación específica, apareciendo referido en los créditos muy ocasionalmente, a veces bajo la denominación de “*effects artist*”, otras como “*background painter*” o “*glass artist*”, y muchas ni tan siquiera mencionado, ha reaccionado a los profundos cambios estructurales que la industria cinematográfica, y miraremos aquí principalmente a la norteamericana, ha experimentado en estas últimas décadas. La labor de rastreo de este oficio ha planteado no pocos problemas, debido precisamente al secretismo bajo el que este estratégico recurso ha sido ocultado por los estudios durante décadas, que en muchas ocasiones ha hecho difícil localizar y atribuir la labor del matte painter, pero su investigación reportará sin duda beneficios, al permitirnos trazar un mapa de la articulación de este arte dentro de su ecosistema.

2. El matte painter en el sistema de estudios

El término “sistema de estudios” da nombre al modelo organizativo característico de la industria cinematográfica norteamericana durante la conocida como Era Dorada de Hollywood. Surgido a raíz de la pléyade de pequeñas productoras que proliferaron tras la desaparición en 1918 del Trust de la Motion Pictures Patents Company y la subsiguiente liberalización efectiva del sector, dicho ecosistema de pequeñas productoras comenzó poco a poco a conglomerarse por medio de fusiones, compras y absorciones hacia un número cada vez más reducido de sociedades más grandes y poderosas de las que surgieron los ocho grandes estudios que entre la década de los treinta y los cincuenta ejercieron un control oligopólico casi absoluto sobre la industria cinematográfica de Estados Unidos y buena parte del mercado internacional. Las que habían comenzado como empresas dedicadas únicamente a la producción de películas consiguieron adquirir también los canales de distribución y los espacios de exhibición, de forma que entre estas ocho “sociedades cinematográficas” como prefiere denominarlas Gomery (1986, p. 20), término más amplio y adecuado que el de estudio, se hicieron dueños de todas las fases de la cadena, de la producción al consumo, desde guionistas, productores, directores, actores, técnicos e instalaciones de rodaje hasta circuitos de distribución y salas de exhibición, controlando el mercado, minimizando la competencia y maximizando los beneficios. Del guión a la sala de cine todo el proceso se operaba dentro de un mismo entramado empresarial, instaurando un sistema oligopólico de escasa competencia. Para reducir aún más la competencia, cada estudio intentó segmentar el mercado y diferenciar sus productos, desarrollando características narrativas y estilísticas propias fácilmente codificables para su público -los géneros- y

seleccionando un conjunto de intérpretes que gozaban del favor de los espectadores -las estrellas-.

Centrándonos en las labores de producción de estos “sofisticados mecanismos de creación artístico-industrial” (Zunzunegui, 2008, p. 23), internamente se organizaban en torno a equipos operativos completos que realizaban todas las tareas implicadas en la elaboración de un film, el conocido como *package-unit system*, desde el productor, el guionista y el director hasta el laboratorio y el montaje, y los mayores estudios mantenían varias de estas unidades de producción paralelas trabajando al mismo tiempo en proyectos distintos. Físicamente contaban con departamentos específicos compuestos por personal especializado y una de las principales aportaciones de este sistema a la situación laboral de los trabajadores de esta industria fue la generalización del contrato de larga duración, contratos habitualmente de siete años que implicaban que el especialista pasara ahora a formar parte de la plantilla permanente de un estudio y fuera requerido en cualquiera de los proyectos en marcha, derivando en una mayor estabilidad laboral para estos al tiempo que se preservaba el *know-how* del estudio. En el interior de esta estructura, la figura del matte painter se asimilaba habitualmente al departamento de arte o al de efectos especiales, aunque en ocasiones vemos incluso la creación de departamentos de matte painting propiamente dichos. Este “departamento interno con matte painters en plantilla” dentro del estudio constituyó la fórmula laboral más estable que ha conocido este oficio.

Un escenario que nos sirve para visibilizar la situación de un operario tan específico como el matte painter dentro de estas estructuras organizativas es el caso de Metro-Goldwyn-Mayer, una de las *majors* que más importancia concedió al matte painting y a disponer de un departamento permanente con estos artistas en plantilla. Incluso es probable que un matte painter haya jugado un papel decisivo en el proceso de fundación de este estudio. Según el relato de Vaz y Barron (2002), en 1924, el productor Marcus Loew, que ya disponía de una cadena de cerca de 400 teatros y salas de proyección bajo el nombre de Loew’s Theatrical Enterprises y había comprado Metro Pictures y una parte importante de la compañía Goldwyn, estaba considerando incorporar la productora de Louis B. Mayer a su macro-estructura. En un momento de la negociación en que la adquisición no se había producido todavía, Louis B. Mayer e Irving Thalberg, que aspiraban a formalizar la fusión, pidieron a su matte painter Norman Dawn que mostrara a Loew el proceso de creación de un plano con matte painting con la esperanza de que ello ayudara a formalizar el acuerdo. Vaz y Barron relatan que la técnica resultaba tan convincente y Loew se mostró tan impresionado por la versatilidad y eficacia de los recursos de que disponía Mayer, que tras esta demostración accedió a fusionar ambas compañías, contribuyendo de este modo un matte painting a la formación de una de las cinco *majors* de la Era Dorada de Hollywood.

Es a partir de esta época cuando este oficio comienza a valorarse como un medio idóneo para optimizar los recursos presupuestarios y logísticos de la producción cinematográfica. El recurso a la escenografía pintada que postula el matte painting empieza a entenderse como un método ideal para asistir al dispositivo cinematográfico en la recreación de elementos espaciales allí donde el traslado a localizaciones reales resultase desaconsejable y su construcción física inasumible. Apoyándose en la ilimitada flexibilidad plástica de la pintura, que convierte cualquier motivo imaginable en representable mientras el mecanismo fotográfico es únicamente capaz de plasmar entidades que gocen de existencia física, y del ahorro de recursos logístico-económicos que ofrece al dispositivo de la producción, el matte painting provoca una completa liberación de la enunciación en el plano geográfico, que adquiere la capacidad para

desplazarse allí donde el relato lo requiera sin los condicionantes materiales, económicos o logísticos propios del acto de filmación. Fue por esta razón que comenzó a apreciarse como un poderoso recurso capaz de enriquecer visualmente el aparato escenográfico al tiempo que reducía al mínimo los costes de la producción, otorgando una importante ventaja diferencial a los estudios que lo empleaban. Resulta así comprensible la rápida popularización del matte painting durante la década de 1920 y que fuera desde un principio un recurso atesorado por los estudios de producción que lo utilizaban, que mantenían en secreto los procedimientos responsables de la espectacularidad visual de sus producciones y los mecanismos detrás de la imagen.

Tanta importancia pasa a conceder un estudio como Metro-Goldwyn-Mayer a contar en su plantilla con especialistas en matte painting que en 1925, un año después de su fundación, ya había establecido un departamento interno con al menos cuatro matte painters, con el veterano artista Ferdinand Pinney Earle a la cabeza. Tal y como podemos observar en el film documental *MGM Studio Tour* (1925) rodado como pieza promocional del propio estudio a través de un recorrido por las instalaciones y su personal, vemos que el film se detiene para mostrar un departamento que define como “Estudio de Arte, construido para acomodar grandes lienzos” y donde puede verse a Earle acompañado de al menos otros tres matte painters trabajando sobre caballetes. Este es con toda probabilidad el departamento en el que se realizan los matte paintings de la versión de 1925 de *Ben-Hur* (Fred Niblo, 1925).



Departamento de matte painting de MGM hacia 1925, dirigido por Ferdinand Pinney Earle (en primer plano)



Departamento de matte painting de Twentieth Century-Fox hacia 1938

Metro-Goldwyn-Mayer va a mantener desde esta primera plantilla inicial permanentemente en activo un departamento propio de matte painting en el cual, en su máxima extensión durante la década de 1940, llegamos a contabilizar hasta veintisiete matte painters, departamento que, según el testimonio del artista Matthew Yuricich, llega a ser conocido como “el mejor departamento de matte painting en Hollywood” (en Vaz & Barron, 2002, p. 78), del que surgieron las delicadas y sofisticadas escenografías pintadas que podemos ver en films como *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, 1939), *Boom Town* (Jack Conway, 1940), *Two Sisters from Boston* (Henry Koster, 1946), *Easter Parade* (Charles Waters, 1948) o *An American in Paris* (Vicente Minnelli, 1951).



Departamento de matte painting de MGM hacia 1940

Ningún otro estudio llegó a dedicar tantos recursos, espacio y personal al matte painting, pero en cualquier caso lo cierto es que durante más de tres décadas el sistema de estudios definió un modelo industrial en el que todas las fases de la producción se llevaban a cabo de forma interna en un contexto donde la distribución estaba garantizada, ofreciendo a los profesionales de la industria, matte painters entre ellos, unas condiciones laborales en cuanto a contrato estable de larga duración, presencia, autonomía y preservación de su know-how que no volveremos a encontrar en ningún momento posterior.

El declive del sistema de estudios comienza en 1948 a raíz del fallo del célebre proceso judicial “United States versus Paramount Pictures, Inc. et al.” que obligó a las cinco majors a desprenderse de sus circuitos de salas, imponiendo la desarticulación de su modelo empresarial y de su bien establecida cadena de producción-distribución-exhibición por constituir una abierta violación de las leyes federales antimonopolio. Obligados a dismantlar sus redes de distribución y exhibición, los estudios se vieron reducidos a únicamente sus infraestructuras de producción y una vez perdido el control efectivo sobre el consumo sus productos cinematográficos pasaron a un escenario mucho más competitivo que comprometía la seguridad y rentabilidad de sus inversiones. A ello hubo de sumarse la constante pérdida de público que se inicia en la década de 1950 a raíz de la popularización de la televisión, una nueva tecnología para el ocio doméstico a la que las innovaciones en sonido estereofónico, imagen tridimensional y formatos panorámicos no consiguieron poner freno. Esta crisis de público se vio a su vez agravada por la popularización de nuevas escrituras cinematográficas ajenas a las producidas en las factorías de Hollywood que se fueron haciendo hueco entre los gustos e intereses de un público cada vez menos identificado con los géneros tradicionales. Nuevas cinematografías radicales procedentes de Europa antes confinadas en circuitos alternativos de arte y ensayo, hablamos por supuesto de la Nouvelle Vague, el Free Cinema o el Nuevo Cine Alemán, surgieron proponiendo nuevos planteamientos narrativos que cuestionaban el tradicional sistema de géneros de Hollywood. Añadido a estos factores, dos nuevas corrientes de creadores americanos, la encarnada por los realizadores “disidentes”, como Dennis Hopper, Robert Altman y Francis F. Coppola, y la representada por el conocido como “Nuevo Hollywood”, se sumaron a las cinematografías europeas para ofrecer un abanico de nuevas propuestas a un público que ahora podía ser más selectivo. Esta crisis de público y la pérdida del control sobre la industria situaron a las grandes productoras por vez primera ante un escenario de auténtica competencia que condujo a los principales estudios de producción a un lento declive, culminando en ocasiones con el cierre del estudio, como

en el caso de RKO, o con su fraccionamiento y venta en otras. Como apunta Riambau (2011), este proceso desembocó en la:

absorción de las respectivas matrices por empresas multinacionales centradas en sectores de la economía tan dispares como el petróleo, los seguros, los bañadores o los refrescos. Así, los nuevos magnates de Hollywood pasaron a ser Gulf and Western (Paramount), MCA (Universal), Coca Cola (Columbia) o National Kinney Services (Warner). (pp. 25-26)

La segunda mitad de la década de los sesenta y sobre todo la década de los setenta fueron testigos de los últimos actos en la caída del sistema de estudios y el desmantelamiento de gran parte de su estructura empresarial. La compañía productora, que anteriormente había poseído todos los eslabones de la cadena de principio a fin, ahora ni siquiera podía mantener abiertos sus departamentos ni conservar en nómina a todos sus trabajadores en continuidad, obligándose a vender o cerrar grandes secciones del estudio cuando no a abandonar completamente la producción interna. Este fraccionamiento desembocó en la atomización de la estructura empresarial de la producción cinematográfica, haciéndose habitual el subcontratar aquellos servicios que ya no era rentable realizar internamente. El mismo proceso de liquidación y cierre lo experimentaron los departamentos de efectos especiales y con ellos por supuesto los de matte painting, que en su mayoría son en este momento clausurados y sus servicios externalizados. No en balde encontramos que a mediados de la década de los setenta sólo dos de los grandes estudios conservan abiertos sus departamentos de matte painting: Disney, cuyo departamento se hallaba a cargo de Harrison Ellenshaw, y Universal, por entonces todavía bajo la dirección del célebre Albert Whitlock. El resto se vieron obligados a clausurar o vender sus departamentos de efectos y de matte painting y contratar dichos servicios cuando los necesitaran.

3. A partir de 1970. El modelo de *facilities*

El desmantelamiento de la estable estructura departamental de los estudios y la subcontratación de sus tareas propició la aparición de un nuevo estrato empresarial compuesto por terceras empresas especializadas cuyos servicios son ahora ofrecidos a productoras que ya no pueden permitirse realizarlos internamente. Nace así la migración del concepto de “departamento de efectos especiales” como división permanente dentro de un estudio de producción autosuficiente hacia el de “compañía independiente de efectos”, en inglés denominado con el término *facility*, como una empresa dedicada a ciertos servicios especializados y a la que una productora puede contratar puntualmente para un proyecto en concreto. Como ejemplos de este modelo de *facility* de efectos podemos citar compañías como Industrial Light & Magic, Framestore o Weta Digital.

Internamente, la *facility* para terceros se organiza en torno a pequeñas unidades autónomas que operan “por proyecto”, constituidas generalmente por un productor, un supervisor de efectos y un director de arte, encargados de diseñar la producción de los efectos del film al que hayan sido asignados y dedicar los recursos de la empresa necesarios, siendo habitual la existencia de varias de estas unidades independientes trabajando simultáneamente en distintos proyectos de terceros, de una forma que recuerda a las líneas de producción simultáneas en que se organizaban los grandes estudios. La figura clave en estas unidades autónomas es ahora la del supervisor de efectos, verdadero coordinador del proyecto, y cuyo rol, situándose en el espacio intermedio entre lo creativo y lo técnico, comienza por interpretar la visión del director,

comprender a dónde quiere llegar y disponer las herramientas necesarias para hacerla realidad (Vaz & Duignan, 1996).

La primera facility dedicada específicamente a la producción de efectos especiales fue Industrial Light & Magic, fundada en 1975 para proporcionar los trabajos de efectos exclusivamente a la productora Lucasfilms, o al menos esta era la intención en su etapa inicial. Pronto su modelo fue imitado por otras compañías y a mediados de la década de 1980 la producción mayoritaria de efectos especiales en la industria norteamericana era desarrollada por cuatro facilities principales: la citada Industrial Light & Magic, Dream Quest Images, Boss Film Studios y Apogee, estas dos últimas fundadas por dos de los veteranos de Industrial Light & Magic, Richard Edlund y John Dykstra respectivamente. La conversión a la tecnología digital provocó el prematuro cierre de esta última pero también la apertura de otras nuevas, y durante la década de 1990 observamos una situación dominada por cinco principales facilities generalistas: Industrial Light & Magic, Dream Quest Images, Boss Film Studios, Rhythm & Hues y la Digital Domain de James Cameron. El crecimiento de esta nueva industria se aceleró considerablemente a partir de la adopción de la tecnología digital, momento en el que podemos apuntar a una auténtica “burbuja” de la industria de los efectos especiales, que a partir de entonces vimos crecer a un ritmo que parecía imparable. El interés creciente que comienzan a despertar las producciones de gran densidad tecnológica y los beneficios que estos productos generan impulsaron un rápido desarrollo del sector, y hacia mediados de la década de 2000 encontramos un panorama dominado por ocho facilities principales -Industrial Light & Magic, Rhythm & Hues, Digital Domain, Double Negative, Weta Digital, Sony Imageworks, Framestore y Moving Picture Company, conjunto al que podríamos denominar “las nuevas ocho *majors*”-, a las que se habría que sumar un sinnúmero de facilities menores de carácter local o especializadas en servicios todavía más específicos.

Desarrollo que inevitablemente deriva en especialización. Efectivamente, el crecimiento de todo sector, y particularmente aquellos que presentan una tendencia a la externalización, suele desembocar en una fuerte especialización de las empresas relacionadas, que tratan de diferenciarse en un mercado de competencia abierta, lo que dio origen, junto a las compañías generalistas anteriormente citadas, a una constelación de proveedores de tareas muy especializadas, como vemos en la formación del Stan Winston Studio dedicado al diseño de animatrónicos, el estudio de Phil Tippett dedicado a la animación de personajes stop-motion o la empresa Matte World fundada por Craig Barron y Michael Pangrazio dedicada exclusivamente a la producción de matte paintings, estas dos últimas también disgregadas a partir de la generalista pionera Industrial Light & Magic.

Centrándonos en el trabajo de matte painting a través de facilities, el caso que inauguró este modelo de externalización de los servicios para terceras compañías es, ya en fecha tan temprana como 1976, la propia Disney Studios, cuyo departamento de matte painting fue contratado para realizar los mattes del film *The Man Who Fell to Earth* (Nicolas Roeg, 1976) para la productora Lion International. A partir de 1981, Industrial Light & Magic, que hasta entonces trabajaba exclusivamente para la productora Lucasfilms, pasó a sumarse a esta misma estrategia y a partir del film *Dragonslayer* (Matthew Robbins, 1981) la vemos establecerse como una facility de efectos completamente independiente cuyos servicios son ofrecidos a cualquier productora externa que los requiriera. Asentada esta tendencia externalizante vemos aparecer entre ellas facilities dedicadas ya específicamente a la creación de matte paintings, como es el caso de Illusion Arts o de la mencionada Matte World, y a matte painters incorporados por proyecto a sus plantillas.

Un aspecto que afecta a la praxis del matte painting en este nuevo escenario deriva del concepto de “cine de autor” que realizadores como Lucas o Spielberg incorporaron al cine de Hollywood y que defiende la idea de que un film no sea la obra de un productor o de un estudio, sino que sea el director quien se reivindique como autor último de la película y por lo tanto quien tenga la última palabra sobre cualquier detalle relativo al proyecto. En cierto modo, el concepto de cine de autor de estos realizadores del Nuevo Hollywood parece reivindicar la jerarquía directiva de los modelos de equipo de dirección de principios de la década de 1910. Hasta este momento, en los grandes estudios el director no era más que el coordinador del proyecto y tan pronto como se encargaban los matte paintings al departamento, eran estos artistas quienes tomaban todas las decisiones relativas al diseño, realización y composición de sus mattes, en las que el director raramente intervenía. Ahora que el matte painter pasaba a ser un servicio subcontratado, comienza a ser al director a quien corresponde la aprobación de cada plano, que puede requerir rehacerlo tantas veces como considere hasta que el resultado se adecúe a su visión particular. Vaz y Barron (2002) recogen el testimonio del matte painter Jim Danforth cuando describe el rechazo que los especialistas de efectos especiales sintieron ante la irrupción de esta nueva idea de autor¹:

La razón por la que no trabajé en Star Wars fue que George [Lucas] dejó claro que aquel que hacía el trabajo no tendría nada que decir sobre la estética o los efectos visuales. Pensé que Lucas estaba equivocado, pero era íntegro y tomaba las responsabilidades de sus decisiones, cosa que raramente sucede en Hollywood. Pero él y Spielberg encabezaron las teorías del cine de autor que colisionaban con los efectos visuales. Yo soy de la escuela de los que piensan que [los directivos] no tienen por qué conocer cómo hacemos algo. Simplemente tienen que decirnos cuál es el objetivo y mantenerse a un lado. (p. 195)

La evaluación individual de cada uno de los planos por parte del director obliga ahora a un desglose más pormenorizado de las tareas, donde a partir de este momento cada plano con matte painting comienza a ser presupuestado de forma individual en base a sus características en lugar de englobado en una partida presupuestaria general como sucedía en el sistema de estudios. Harrison Ellenshaw, el antiguo director del departamento de matte painting en Disney y primer matte painter de Industrial Light & Magic, recordaba así la aparición de esta gestión individual por plano²:

Mi primera experiencia en la industria del cine era que normalmente si tú estabas contento con un plano, [el director y el productor] estaban contentos; era muy

¹ “The reason I didn’t work on *Star Wars* was George made it very clear that whoever did the work would have nothing to say about the aesthetics and visual effects. I thought Lucas was wrong, but he had integrity and took responsibility for his own decisions, which hardly ever happens in Hollywood. But he and Spielberg spearheaded the *auteur* theory of filmmaking as it collided with visual effects. I’m of the school the thinks [production principals] don’t need to know how we get there. They just need to tell us what the destination is supposed to be and stand back” (recogido en Vaz & Barron, 2002, p. 195).

² “My first experience in the film business was that usually if you were happy with a shot, [the director and producer] were happy; it was very rare they’d ask for changes. So it was quite a shock when, almost overnight, there emerged this idea of a ‘final’. This all came immediately after *Star Wars* and was a direct result of the per-shot idea. Previously [any studio department] would be budgeted an allowance. Now we had to put in all the shots and how much each would cost. The individual shot now had a life of its own. This gave directors more creative power and input” (recogido en Van & Barron, 2002, pp. 195-196).

raro que pidieran cambios. Así que fue un shock cuando, de la noche a la mañana, aparece la idea de [versión] “final”. Esto sucedió inmediatamente después de *Star Wars* y fue la consecuencia directa de esta idea de gestión por plano. Previamente [cada departamento de un estudio] tenía asignado un presupuesto. Ahora tenemos que desglosar cada plano y detallar cuánto iban a costar. Cada plano individual tenía ahora una vida propia. Esto daba a los directores más poder y capacidad de intervención. (Vaz & Barron, 2002, pp. 195-196)

Al margen de estas resistencias iniciales, lo más destacable de este modelo de facilities es que permite a la empresa un grado muy alto de especialización y una mayor propagación de su know-how, circunstancia que indudablemente termina revertiendo en beneficio de toda la industria. Frente a los departamentos estancos que atesoraban sus desarrollos dentro de un estudio, ahora las innovaciones que una facility desarrolla para un proyecto pueden aplicarse por esos mismos profesionales en otra producción de otro estudio que la contrate posteriormente, revertiendo en una mayor difusión de sus avances tecnológicos y artísticos.

Este modelo de facilities es la manera en que se articula actualmente la industria de los efectos especiales. Hoy en día la productora desglosa los planos en que necesita efectos y contrata con una facility la realización de los mismos. La gestión se realiza en tal detalle que se negocia individualmente cada plano con las facilities disponibles. Así, criterios de calidad, estilo o economía conducen en muchas ocasiones a que un mismo film contenga planos realizados por facilities diferentes. Para ilustrar esta estrategia podemos observar, por citar un ejemplo, la producción del film *The Curious Case of Benjamin Button* (David Fincher, 2008), para el cual se repartieron los efectos de la película entre ocho facilities distintas en base a los citados criterios de calidad, especialización y coste. Así, tal y como describe Jody Duncan en el número 116 de Cinefex, se contrataron 402 planos, entre dobles faciales digitales y matte paintings, a la facility Digital Domain; 78 matte paintings a Matte World Digital; 269 planos de prostéticos a la facility Lola VFX; los efectos de fluidos de 197 planos a Asylum Visual Effects; 73 dobles faciales digitales y matte paintings a Hydraulx; los entornos digitales de 155 planos a Ollin Studio; 15 matte paintings de reemplazo del cielo a Eden FX; y la rotoscopia y limpieza de 146 planos a Savage Visual Effects.

Externalización y atomización son los principios que parecen guiar la tendencia organizativa hoy en día, en la que en muchas ocasiones llegamos a detectar un desglose todavía más pormenorizado entre un número aún mayor de facilities externas que, por tanto, compiten por una porción cada vez más reducida del total. Del departamento interno que realizaba todos los efectos de una película en el sistema de estudios pasamos hoy a las 11 facilities contratadas para la producción de los efectos en *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004), las 13 facilities en *The Fountain* (Darren Aronofsky, 2006) o las 14 compañías diferentes implicadas en la producción de los efectos en *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Kerry Conran, 2004), desglose y atomización que como venimos indicando está motivado por las características del film y la especialización de los proveedores, pero sobre todo por criterios económicos de reducción de costes llevados al extremo.

Pero toda inflación es seguida forzosamente de una deflación más o menos traumática. A continuación analizamos las causas que provocaron el inevitable colapso de esta burbuja y la situación que el oficio del matte painter está afrontando hoy en el contexto de la crisis que atraviesa la industria de los efectos visuales en estos momentos e intentaremos apuntar sus principales retos para el futuro.

4. La situación actual de la industria de los VFX. Inflación, crisis y deslocalización

Paradójicamente, y a pesar de la importancia que los efectos visuales tienen para la industria cinematográfica actual y la gran oferta de producciones que hoy en día demandan estos servicios, el sector de los VFX se encuentra actualmente atravesando un momento de crisis. Si la década de 1990 contempló el despertar de una burbuja que alcanzó su máxima dimensión en la década siguiente, en estos momentos nos hallamos en pleno colapso de dicha burbuja. El éxito de público de películas con gran densidad de efectos, como las trilogías de *Matrix*, *The Lord of the Rings* o las franquicias de *Harry Potter* o *Pirates of the Caribbean*, ha activado el interés por producciones de estas características y ha estimulado un incremento en el número y complejidad de las mismas. El establecimiento de núcleos de producción fuera de Estados Unidos ha ayudado a favorecer el desarrollo de un tejido empresarial menos polarizado, más repartido y globalizado, pero también ha supuesto el debilitamiento de la establecida industria norteamericana de efectos. Recientemente hemos sido testigos de cómo las sucesivas entregas de la saga de *Harry Potter* han permitido la consolidación de un al principio próspero ecosistema de facilities en el Soho londinense³, del que nacieron empresas como The Mill, Smoke & Mirrors, Cinesite, The Moving Picture Company o Framestore CFC. Por otra parte, las exitosas trilogías de *The Lord of the Rings* y *The Hobbit* permitieron el desarrollo de otro potente núcleo de producción de efectos en una ubicación tan alejada del Hollywood tradicional como Nueva Zelanda, personificado en la facility Weta Digital. Así, la anterior situación, donde un reducido número de empresas norteamericanas monopolizaba casi sin competencia la producción de todos los trabajos de efectos, se ha visto reemplazada de la noche a la mañana por una industria global donde un creciente número de nuevas compañías emergen constantemente a lo largo del mundo.

En dirección opuesta, muchas productoras, conscientes de la cada vez mayor importancia de los efectos visuales en sus proyectos y buscando reducir la dependencia de empresas externas, han tratado de fundar su propio departamento interno de efectos, en un movimiento que parece apelar a un retorno al antiguo modelo del sistema de estudios. Otras han optado por la adquisición de una facility ya funcional para operar como su departamento interno de efectos, como encontramos en el caso de la compra en 1996 de Dream Quest Images por parte de Walt Disney Company. Sin embargo, en un contexto de cada vez mayor competencia como este, los costes de desarrollo de un know-how interno han demostrado ser superiores a los de la externalización, y tal y como había sucedido décadas antes con el sistema de estudios, la mayoría de estos departamentos propios han terminado siendo clausurados o puestos en venta.

La confirmación de que la externalización de los servicios de efectos constituye el modelo más competitivo para la industria cinematográfica favorece el surgimiento de un mercado con un número cada vez mayor de facilities compitiendo por ofrecer las mejores condiciones a las productoras. Grage y Ross (2014) ponen especial interés en remarcar además el efecto negativo de los incentivos fiscales que países como Estados Unidos, Canadá y Reino Unido han aplicado a esta industria y que a la larga han

³ Citemos, por ejemplo, el film *Harry Potter and the Order of the Phoenix* (David, Yates, 2007), que proporcionó trabajo de efectos visuales a nueve facilities, la mayoría pertenecientes al Soho londinense, entre Double Negative, The Moving Picture Company, Industrial Light and Magic, Framestore CFC, Rising Sun Pictures, Cinesite, Baseblack Visual Effects, Machine Effects y Scanline VFX (Cinefex, número 111).

contribuido a acelerar la desorbitada hipertrofia del sector y el posterior colapso de todo el ecosistema. Esta inflación de la oferta unida a la acusada reducción de los costes en hardware y software que venimos experimentando en las dos últimas décadas ha provocado una dramática caída de los precios de los servicios de efectos y con ello de los márgenes de beneficios de las empresas. Tratando de amoldarse a esta situación y en un intento por reducir sus costes internos, muchas facilities han comenzado a externalizar a su vez ciertos servicios hacia otras terceras facilities y a operar como intermediarias, como encontramos en el caso de Pixomondo, Mackevision o Method Studios, recortando todavía más sus márgenes de beneficio.

La necesidad de ofrecer a las productoras un servicio competitivo en un mercado saturado y con un número cada vez mayor de empresas está obligando a subastar a la baja los precios de dichos servicios y a establecer unos plazos de trabajo cada vez más ajustados, citemos el caso de los apenas 90 días asignados para la creación de todos los efectos en un proyecto de la escala de *The War of the Worlds* (Steven Spielberg, 2005). Ello, unido a los elevados gastos en investigación y desarrollo en una industria obligada a reinventarse permanentemente, ha precipitado la crisis que el sector de los VFX se encuentra atravesando en la actualidad, crisis cuya manifestación más elocuente la hemos contemplado con la quiebra en 2013 de las facilities veteranas Digital Domain y Rhythm & Hues, y la fusión de Double Negative y Prime Focus en 2014 para salvar la bancarrota.

Si bien es verdad que las posiciones derivadas de la externalización y la reducción de costes proporcionan beneficios en el contexto de la rentabilidad, no es menos cierto que, aplicadas como criterio prioritario, pueden llegar a lastrar el valor creativo e innovador en favor de un interés puramente mercantilista. Y a esta situación de competencia feroz y desplome de los precios causada por la hipertrofia del sector hemos de añadir la crisis de público que el cine de efectos especiales ha comenzado a atravesar en los últimos años. Probablemente a consecuencia del empobrecimiento creativo en que deriva todo modelo estrictamente mercantilista, el interés del público por el disfrute de los efectos digitales que despertó con *Terminator 2* (James Cameron, 1991) y *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) y del que podríamos situar su clímax en 2009 con el record de taquilla alcanzado por *Avatar* (James Cameron, 2009), ha entrado a partir de entonces en un pronunciado declive. Debemos enfrentarnos al hecho de que existe ya una fatiga en un público cada vez menos impresionable, fatiga que queda patente en los fracasos en taquilla de producciones como *John Carter* (Andrew Stanton, 2012), *Battleship* (Peter Berg, 2012), *The Amazing SpiderMan 2* (Marc Webb, 2013) o *Sin City 2: A Dame to Kill For* (Frank Miller y Robert Rodriguez, 2012).

Por si esto fuera poco, la mencionada crisis de público y el empobrecimiento del sector derivado de su crecimiento hipertrófico hallan un desafío adicional en el proceso de deslocalización que esta industria está afrontando ahora en un mercado completamente globalizado. Como hemos mencionado, esta deslocalización comienza a principios de la década de 2000 con la apertura de nuevas facilities en países como Reino Unido, Canadá o Nueva Zelanda, pero no se ha detenido ahí. Las condiciones laborales de países como India, China o Corea han alentado una vigorosa migración de los servicios de efectos en dirección a Asia. En un principio, las grandes facilities comienzan externalizando a estas terceras empresas europeas y asiáticas únicamente las tareas más pesadas y laboriosas de la producción de efectos, como las animáticas, la rotoscopia o el trackeo de cámara. Sin embargo, poco a poco estos destinos han conseguido trascender desde meras factorías para las tareas menos creativas a centros de producción de primera línea, que las grandes facilities han aprovechado para intentar reducir los elevados costes de sus infraestructuras en Estados Unidos. Los mejores

ejemplos de esta migración de la primera línea de la producción los encontramos en la apertura de la sede de Pixar en Toronto, de DreamWorks en Shanghai, y en las nuevas sedes de Industrial Light & Magic en Singapur y Londres. Desde un nivel más coercitivo encontramos la postura de China, que busca una parcela todavía mayor de participación en la producción. Aspirando a que los films norteamericanos puedan penetrar en el protegido mercado chino, que prioriza la producción local mediante estrictas cuotas de pantalla, muchas productoras optan por proponer acuerdos de coproducción entre China y Estados Unidos que obligan a incorporar personal chino en todas y cada una de las fases de la producción, circunstancia que desemboca en una difusión todavía mayor del know-how adquirido y habilita la posterior formación de nuevas facilities en Asia a partir de ese know-how, saturando todavía más la industria, reduciendo los precios y agravando más si cabe crisis.

Derivado de esta compleja e inestable situación, el matte painter es hoy una figura con una altísima rotación laboral. Las facilities ofrecen trabajo por proyecto y vuelven a contraer sus plantillas al terminar la producción, obligando al matte painter a buscar otra facility con otro proyecto en marcha. Esto supone un retorno a la situación itinerante del matte painter por proyecto en el antiguo “modelo de productor central”. Si realizamos un escrutinio de los puestos ofertados a día de hoy por las principales facilities de efectos observamos, a juzgar por la notable cantidad de ofertas para matte painters que encontramos, una considerable demanda activa de este perfil profesional. Sin embargo, como decimos, se trata de contratos de corta duración para el desarrollo de proyectos concretos, que son rescindidos en el momento en que estos terminan. Ello provoca la continua rotación del matte painter, que se ve obligado a circular a lo largo de un amplio catálogo de empresas, lo que recuerda poderosamente a la volátil situación del matte painter y otros especialistas cinematográficos previa a la formación del sistema de estudios. Es evidente que esta estrategia prioriza la rentabilidad pero priva al matte painter de estabilidad laboral al obligarle a mudar constantemente de proyecto, de equipo, de empresa y frecuentemente de país, y lo empuja a un desarraigo que lo despoja de la necesaria cohesión gremial, lo que de prolongarse podría terminar derivando en un empobrecimiento del valor expresivo del matte painting, en una actitud excesivamente estandarizante de sus fórmulas y, finalmente, en un empobrecimiento de las cualidades artísticas de estas obras.

5. Retos industriales para el futuro

A la vista de la presente situación cabe preguntarse: ¿cuál va a ser el siguiente paso en la evolución de la industria del VFX y qué consecuencias reportará para la figura del matte painter? ¿Continuará esta tendencia a la atomización disgregando progresivamente el sector hacia compañías cada vez más pequeñas? Tenemos razones para sostener que la respuesta es negativa.

Bien al contrario, en estos últimos tiempos estamos detectando una tendencia hacia la agregación que parece revertir la anterior directriz atomizante. Varias son las razones que apoyan nuestra sospecha. La fuerte competencia que obligó a las facilities de efectos a especializarse primero, las políticas de incentivos que fomentaron su proliferación después, y la globalización que las movió a deslocalizarse y disgregarse, produjeron un escenario altamente atomizado y disperso, ligero y flexible pero volátil y vulnerable, panorama que la posterior crisis financiera y de público se encargó de diezmar dejando en el negocio únicamente a las compañías más robustas. Hoy estas facilities supervivientes se reparten una porción mayor del negocio y la desaparición de la competencia de las empresas menores parece propiciar ahora una dinámica de

fortalecimiento. Las facilities que consiguieron sortear la crisis están hoy adquiriendo otras facilities menores o fundando sedes nuevas, constituyéndose ahora como grandes compañías internacionales. Esta es la tendencia que nos están mostrando, entre otras, compañías como Pixomondo, con hoy seis sedes instaladas en los principales vértices de producción⁴, o Method Studios, con ocho⁵. Estos procesos de absorción y crecimiento parecen apuntar a una migración de la estrategia de facilities especializadas, orientadas a tareas específicas como los animatrónicos, las criaturas o el matte painting, de nuevo hacia el modelo de facility generalista con departamentos capaces de realizar internamente todas estas especialidades.

Pero el crecimiento por medio de la absorción de facilities menores o a través de la apertura de nuevas sedes para configurar empresas más fuertes y globales representa únicamente el primer nivel en esta reciente “estrategia re-agregacionista” a la que estamos asistiendo hoy. Por encima de este, un segundo nivel de mayor calado se está operando a través de la compra de varias de estas facilities, ya de por sí agregadas, por parte de grandes corporaciones que de esta manera adquieren una posición todavía más robusta. Un elocuente ejemplo que confirma ampliamente nuestros planteamientos lo encontramos en los movimientos actuales del gigante Technicolor, que recientemente ha adquirido las célebres facilities Moving Picture Company, The Mill, Mister X y Mikros Image. Estrategia que además de proporcionar una posición fuerte en la industria, propicia un modelo de negocio menos vulnerable al habilitar la diversificación en sectores independientes. Siguiendo esta idea, hoy Technicolor dedica su filial The Mill a la producción de efectos para el sector publicitario, Moving Picture Company a los efectos en la industria cinematográfica, Mister X a las series televisivas y Mikros Image al cine de animación.

Agregación tras un período de disgregación, en un movimiento que recuerda poderosamente a los sucesivos procesos de fusión, compra y adquisición de las pequeñas productoras que proliferaron tras la liberalización del sector cinematográfico en la década de 1930 desembocando en el sistema de estudios, y que nos recuerda que todos los movimientos gobernados por la economía describen ciclos condenados a repetirse periódicamente. Deslocalización y globalización, sí, esto ha llegado para quedarse. Externalización, también, pues la actual situación de competencia no permite a las productoras mantener departamentos internos de efectos. Pero atomización y fragmentación probablemente no. Ello nos permite vaticinar que, con probabilidad, en el medio plazo asistiremos a una generalización de este proceso que hemos denominado de “re-agregación” y la consolidación de un cada vez más reducido número de compañías de mayor tamaño, que ocuparán una posición más robusta en el sector desde posturas más estables.

Lo que nos conduce directamente a nuestra siguiente pregunta: ¿cómo afectará esta tendencia al ejercicio del matte painter? Modelos de este tipo, lo hemos visto en el sistema de estudios, suelen derivar en una mayor estabilidad laboral dentro del sector y una menor rotación entre empresas, lo que sin duda beneficia al trabajador especializado. Si estamos en lo cierto con nuestro pronóstico, el matte painter, hoy obligado a una condición casi nómada de incesante rotación, verá la aparición de trabajos cada vez más estables y contratos de duración cada vez mayor en grandes

⁴ A mediados de 2017 Pixomondo cuenta con sedes en Los Ángeles, Toronto, Stuttgart, Frankfurt, Beijing y Shanghai.

⁵ Method Studios cuenta en 2017 con sedes en Los Ángeles, Nueva York, Chicago, Detroit, Vancouver, Londres, Sydney y Melbourne.

facilities, en las que además, su configuración internacional habilita la coordinación remota de tareas, evitando el desplazamiento del trabajador. Esta tendencia a los contratos de mayor duración viene reforzada por el auge de los efectos en las series televisivas, proyectos de largo alcance que proporcionan trabajos estables durante períodos más prolongados que los productos cinematográficos. Estaríamos ante una vuelta del matte painter a la plantilla permanente, no ya dentro de un estudio pero sí dentro del departamento de matte painting de una facility generalista. Una mayor estabilidad suele conllevar una mayor preservación del know-how y un mayor espacio para la experimentación y la consolidación de variables de estilo, lo que repercute positivamente, y ya no sólo en la situación laboral del matte painter, sino también en los aspectos creativos y artísticos de las obras.

Cabe sostener, por tanto, que nos hallamos en un momento umbral, al borde del establecimiento de un modelo caracterizado por una menor atomización que el actual, con un sector del VFX más sólido y robusto que proporcionará condiciones laborales más estables para los matte painters, de las que podemos esperar, además, un interesante desarrollo en términos estéticos y artísticos. Más allá de este medio plazo que nos atrevemos a anticipar es difícil aventurar si el sector encontrará una configuración estable, si se continuará compactando mediante fusiones hacia un panorama pseudo-oligopólico como el que presentó durante la década de 1980 o si vicisitudes económicas volverán a detonar un proceso explosivo de fragmentación y disgregación en células de menor tamaño. Probablemente, y refiriéndonos a un sector tan volátil y cambiante como este, en el largo plazo se sucederán progresivamente todos estos escenarios, lo que obviamente no somos capaces de anticipar hoy, a la vista del escrutinio actual de la industria, es el orden ni el momento en que sucederán tales acontecimientos.

Llegados a este punto, hemos podido analizar la evolución reciente de la industria cinematográfica desde el punto de vista del matte painter, recorrido que nos ha permitido poner de relevancia cómo este oficio, a medio camino entre los artistas decoradores y los técnicos de efectos, se integra en su industria y cómo ha reaccionado a los cambios estructurales que esta ha experimentado en las últimas décadas, pasando de articularse como un recurso interno en el modelo de cadena de montaje de los grandes estudios a establecerse como un servicio externalizado en el actual y atomizado modelo de facilities. Los recientes movimientos de la industria nos invitan a anunciar un escenario próximo caracterizado por una consolidación del sector en facilities generalistas de mayor tamaño, circunstancia que sin duda derivará en condiciones laborales más estables para el matte painter y facilitará un presumible progreso a nivel artístico. Más allá de este horizonte resulta imposible predecir con exactitud los movimientos de una industria tan consciente de su volatilidad como esta y menos aún precisar la particular situación del matte painter dentro de ella.

6. Bibliografía

- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Gomery, D. (1986). *Hollywood: el sistema de estudios*. Madrid: Verdoux.
- Grace, P. & Ross, S. (2014). *Inside VFX*. n.d.: n.d.
- Riambau, E. (2001). *Hollywood en la era digital*. Madrid: Cátedra.
- Vaz, M. C. & Duignan, P. R. (1996). *Industrial Light & Magic. Into the Digital Realm*. New York: Ballantine Books.

Vaz, M. C. & Barron, C. (2002). *The invisible art*. San Francisco: Chronicle Books.

Zunzunegui, S. (2008). *La mirada plural*. Madrid: Cátedra.

DARIO LANZA VIDAL es Doctor con mención de Doctor Internacional en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid y licenciado en Ingeniería Superior de Montes por la Universidad Politécnica de Madrid. Compagina la carrera profesional como docente e investigador en el grado oficial de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y en los grados oficiales de Bellas Artes y de Fotografía de la Universidad Rey Juan Carlos-Transforming Arts Intitute (TAI) con la creación artística, explorando el papel de las nuevas tecnologías como vehículo para la producción artística. Una de sus principales líneas de investigación discurre en torno a la exploración del matte painting como mecanismo de creación de material cinematográfico por medios pictóricos.

e-mail: dario@dariolanza.com