

INGENIERÍA EN MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA (UMNG) SOBRE LAS CONDICIONES LABORALES DE ANIMADORES 3D EN LOS PRINCIPALES ESTUDIOS Y PRODUCTORAS DE CINE

PERCEPTIONS AND EXPECTATIONS OF MULTIMEDIA ENGINEERING STUDENTS AT UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA (UMNG) REGARDING THE WORKING CONDITIONS OF 3D ANIMATORS IN MAJOR FILM STUDIOS AND PRODUCTION COMPANIES



¹Raúl Felipe Acosta Fontecha

¹Universidad Militar Nueva Granada, Colombia

Recibido: 18/10/2024 Aprobado: 20/11/2024

RESUMEN

Este trabajo de investigación aborda las percepciones y expectativas de los estudiantes de ingeniería en multimedia de la Universidad Militar Nueva Granada (UMNG) sobre las condiciones laborales de los animadores 3D en los principales estudios y productoras de cine. A través de una revisión de entrevistas, estudios previos y una encuesta aplicada a los estudiantes, se exploran los desafíos que enfrentan los animadores 3D, tales como largas jornadas laborales, falta de estabilidad y bajos salarios. El estudio también destaca cómo la falta de información sobre estas condiciones afecta la percepción de los futuros profesionales y su motivación. Además, se subraya la importancia de crear un entorno de trabajo saludable para fomentar la creatividad y productividad de los animadores. Los resultados muestran que los estudiantes tienen una visión crítica de la industria, pero también reconocen las oportunidades de crecimiento profesional en algunos casos.

Palabras clave: animación, ambiente laboral, estrés, factores humanos, gestión de ingeniería, gráficos por computador, industria cinematográfica, relaciones industriales.

ABSTRACT

This research examines the perceptions and expectations of multimedia engineering students at Universidad Militar Nueva Granada (UMNG) regarding the working conditions of 3D animators in major film studios and production companies. By reviewing interviews, previous studies, and conducting a survey among students, the study highlights the

Citación: Acosta Fontecha, R. F. (2024). Percepciones y expectativas de los estudiantes de ingeniería en multimedia de la universidad Militar Nueva Granada (UMNG) sobre las condiciones laborales de animadores 3d en los principales estudios y productoras de cine. Publicaciones E Investigación, 18(2). <https://doi.org/10.22490/25394088.8915>

¹ est.raul.acosta@unimilitar.edu.co - <https://orcid.org/0009-0003-9171-9650>

<https://doi.org/10.22490/25394088.8915>

challenges faced by 3D animators, such as long working hours, lack of job stability, and low salaries. The research also emphasizes how the lack of information about these conditions impacts the perception and motivation of future professionals. Furthermore, the importance of fostering a healthy work environment to encourage creativity and productivity is underscored. The findings indicate that while students have a critical view of the industry, they also acknowledge opportunities for professional growth in certain cases

Key words: Animation, computer graphics, engineering management, film industry, human factors, industrial relations, stress, work environment.



1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha visto una creciente ola de producciones en donde se involucra la animación 3D; desde personajes muy importantes, villanos que pasaran a la historia o incluso excelentes VFX para películas o series *live action*, como la película de Sony *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Lee, 2023) o la serie de Disney+ *WandaVision* (Richardson, 2023). Una de las labores más importantes en este tipo de producciones es la de los animadores, quienes son fundamentales en la creación del contenido visual basándose en la visión de guionistas o directores. Aunque, muchas veces, el trabajo de estos animadores pasa a segundo plano y es donde nos preguntamos ¿Cuáles son las condiciones laborales que tienen los animadores 3D en la industria del cine? A pesar del crecimiento de demanda de animadores, estas condiciones laborales no siempre reflejan el trabajo que hacen (Wolfe, 2016)

Esta investigación busca visibilizar estas condiciones, mostrando como en algunas empresas o productoras los animadores son expuestos a largas horas de trabajo en contraste con el bajo reconocimiento económico. Además, es socialmente relevante ya que expone un problema al que se está enfrentando una población específica, la cual busca que sus condiciones mejoren con el objetivo de que su trabajo sea valorado como merece (Wolfe, 2014). Por otra parte, dar a conocer que si no se tienen unas condiciones laborales óptimas esto no solo afectará a la calidad y sostenibilidad de la producción cinematográfica, si no que, además como se conocerá más adelante, afectará considerablemente en la salud mental de los animadores.

Se buscará realizar la investigación con base en puntos específicos del porqué, de manera general, se necesitan condiciones laborales óptimas.

Por otro lado, la presente investigación también se centra en las percepciones y expectativas de los estudiantes de ingeniería en multimedia de la Universidad Militar Nueva Granada (UMNG) sobre las condiciones laborales de los animadores 3D en los principales estudios y productoras de cine. Comprender cómo estos estudiantes ven el entorno laboral y qué esperan de su futura profesión.

Este estudio es relevante no solo porque busca visibilizar las condiciones laborales de los animadores, sino también porque aborda una problemática que afecta directamente a los futuros profesionales del sector. La escasez de información y testimonios sobre las experiencias laborales de los animadores puede generar expectativas poco realistas entre los estudiantes, lo que podría llevar a la desmotivación o a decisiones profesionales erradas. Por lo tanto, es esencial explorar sus percepciones para proporcionar una guía más clara sobre lo que les espera en el campo laboral.

La investigación también subraya la importancia de condiciones laborales óptimas no solo para el bienestar de los animadores, sino para la calidad y sostenibilidad de las producciones cinematográficas. Las condiciones desfavorables pueden repercutir en la salud mental de los animadores, lo que, a su vez, impacta en su productividad y creatividad.

Estudios recientes han demostrado que un entorno laboral saludable previene problemas de salud mental, mejora la moral del personal y contribuye a una mayor satisfacción y retención de talento. Muchos estudios y productoras han sido expuestas en los años recientes, y es que, durante agosto de 2023, y bajo el marco de la huelga *SAG-AFTRA*, Kalia Richardson periodista de la revista *RollingStone*, nos habla sobre algunas experiencias de trabajadores de VFX en *Marvel Studios*, y es que, el 7 de agosto de ese año, los equipos de VFX de *Marvel Studios* votaron a favor de sindicalizarse (Richardson, 2023).

Se habla sobre Mark Patch, quien fue coordinador de VFX durante la producción de la serie *WandaVision* a finales de 2020, una oportunidad muy importante debido a la pandemia. Patch cuenta que trabajaba turnos de hasta 16 horas diarias, en donde saltaba periodos de descanso y por lo que tuvo que dejar el empleo solo 8 días después.

También James Dornoff, quien ya había trabajado en algunas películas de *Marvel Studios*, menciona que no aceptó trabajar en *Avengers: Endgame* por el bajo reconocimiento económico, donde le ofrecían 850 dólares a la semana, que luego de calcular el sueldo basándose en las horas de trabajo e impuestos, no ganaría ni un salario mínimo (U.S. Department of Labor, 2024).

El efecto de estas condiciones laborales llega a ser tan fuerte que incluso afecta su salud mental, y es que un animador anónimo menciona en la revista *Vulture* que algunos trabajadores llegan a sufrir crisis nerviosas e incluso ataques de ansiedad (Lee, 2023).

Por otro lado, tenemos el caso de la reciente película *Across the Spider-Verse*, y es que Charles Pulliam-Moore, periodista del portal estadounidense *The Verge*, menciona que “Los animadores de *Across the Spider-Verse* supuestamente trabajaron en condiciones insostenibles”. Esta película ha sido muy relevante en el área de la animación, desde su primera entrega, haciendo que Sony promocionara que en la película trabajaron alrededor de 1.000 animadores. Aunque, detrás de esta promoción salieron a la luz testimonios anónimos de

estos mismos animadores en donde se menciona que estas condiciones llegaban a ser “insostenibles” ya que el productor Phil Lord tenía ideas creativas distintas a las de los directores, es por esto que con frecuencia había cambios de último momento, en donde, al ser una película totalmente animada, era precisamente a los animadores a los que les caía la mayor parte del trabajo. Incluso se menciona que, debido a esta situación, aproximadamente 100 animadores renunciaron antes de que la película estuviera terminada (Lee, 2023; Pulliam-Moore, 2023).

Originalmente la película estaba programada para abril de 2022, finalmente se estrenó el 2 de junio de 2023, mientras que su secuela, *Beyond the Spider-Verse*, se esperaba en marzo de 2024, pero aún no tiene fecha confirmada.

En conclusión, las condiciones laborales de los animadores 3D en la industria del cine presentan serios desafíos. Las largas horas de trabajo, la presión por cumplir plazos ajustados, la falta de beneficios adecuados y las escasas oportunidades de crecimiento profesional son problemas que afectan no solo el bienestar de los animadores, sino también la calidad del contenido visual que producen. Exponer estas realidades es esencial para comprender el contexto en el que operan los animadores 3D y la importancia de su trabajo en el panorama cinematográfico actual.

Con este trabajo de investigación se buscará identificar y analizar las percepciones y expectativas de los estudiantes de ingeniería en multimedia de la UMNG sobre las condiciones laborales de los animadores 3D en los principales estudios de cine, así como comprender las experiencias y desafíos que enfrentan durante el proceso de producción.

2. MARCO DE REFERENCIA

Para entender qué factores influyen en el día a día de los animadores en la industria de la animación 3D, es importante observar tanto las teorías que explican cómo el ambiente de trabajo impacta su creatividad

y bienestar, como las leyes que protegen sus derechos. El trabajo creativo puede ser muy gratificante, pero también trae muchos desafíos laborales que afectan la capacidad de los animadores para innovar y cumplir con los plazos cortos que exige la industria.

Richard Florida, reconocido por su teoría de la “clase creativa”, destaca en *The Rise of the Creative Class* que los trabajadores creativos, como los animadores, juegan un papel fundamental en el crecimiento económico de las ciudades. Florida sostiene que, para que estos profesionales puedan dar lo mejor de sí, necesitan libertad y flexibilidad en su entorno laboral. Según él, “los trabajadores creativos prosperan en entornos que les permiten explorar y experimentar” (Florida, 2002). Sin embargo, cuando no se valora su trabajo o las condiciones laborales no son adecuadas, la motivación puede desaparecer fácilmente. Florida enfatiza la importancia de que los animadores sientan que su trabajo es valorado y que tengan espacio para ser creativos, sin presiones que limiten su potencial.

Por su parte, Teresa Amabile, especialista en creatividad organizacional, se enfoca en el bienestar emocional de los trabajadores. En su libro *The Progress Principle*, afirma que un buen entorno laboral no solo ofrece libertad creativa, sino también apoyo emocional. Amabile destaca que “el estrés constante y las largas horas pueden perjudicar gravemente la creatividad” (Amabile & Kramer, 2011). Cuando los animadores están bajo mucha presión, su enfoque cambia de “¿cómo puedo crear algo único?” a “¿cómo puedo terminar esto rápido?”. Esto no solo afecta la calidad de su trabajo, sino también su satisfacción personal. Amabile enfatiza que el reconocimiento es crucial: cuando los animadores sienten que su esfuerzo es valorado, su motivación y rendimiento aumentan.

Robert Karasek, por otro lado, se enfoca en cómo el estrés laboral impacta en la salud y el desempeño. Su modelo de “demanda-control” sugiere que cuando las demandas laborales son altas y los trabajadores tienen poco control sobre sus tareas, el estrés aumenta considerablemente. Según Karasek, “la falta de control y el alto estrés pueden tener consecuencias

negativas en la salud y la productividad” (Karasek, 1979). Este modelo es especialmente relevante para los animadores 3D, quienes a menudo enfrentan plazos ajustados y cambios de última hora. Si no tienen tiempo suficiente para hacer su trabajo correctamente, el estrés se acumula, afectando tanto su bienestar como la calidad del trabajo.

Al analizar las ideas de Florida, Amabile y Karasek, queda claro que todos coinciden en la importancia de un entorno laboral adecuado, aunque cada uno lo aborda desde una perspectiva diferente. Florida resalta la libertad y la flexibilidad como elementos clave para fomentar la creatividad, mientras que Amabile enfatiza el apoyo emocional y el reconocimiento. Karasek, por su parte, pone el foco en la gestión del estrés y el control sobre las tareas. Estas teorías muestran que, para que los animadores puedan desarrollar su máximo potencial creativo, necesitan un ambiente que les ofrezca libertad, apoyo emocional y control sobre su trabajo. Según la Animation Guild, el 77 % de los animadores indica que la falta de tiempo afecta negativamente la calidad de su trabajo (Animation Guild, 2022), lo que refuerza la importancia de un entorno adecuado tanto para su bienestar como para la calidad de sus producciones.

Además de las condiciones laborales, las leyes que protegen a los trabajadores desempeñan un papel clave en la industria de la animación. Existen normativas importantes, como las de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), la Fair Labor Standards Act (FLSA) de Estados Unidos y el derecho a la sindicalización, que buscan garantizar condiciones laborales justas y seguras.

La OIT establece normas laborales globales que aseguran que todos los trabajadores, en donde se incluyen los animadores, tengan acceso a condiciones dignas. Según la OIT, es esencial que los empleados cuenten con horarios razonables y una compensación justa (OIT, 2020). Además, la OIT da importancia de que la salud física y mental de los trabajadores debe ser una prioridad: “Un entorno de trabajo saludable no solo mejora la productividad, sino que también protege la salud de los trabajadores” (OIT, 2020). En la

animación, donde las jornadas suelen ser largas y los plazos exigentes, seguir las recomendaciones de la OIT resulta esencial para prevenir el agotamiento o el desgaste mental, y asegurar un entorno justo.

En Estados Unidos, la FLSA regula aspectos como el salario mínimo y las horas extras. Esta ley, vigente desde 1938, garantiza que los trabajadores sean compensados de manera adecuada por las horas adicionales trabajadas. En la animación, donde es común que los empleados trabajen largas jornadas, la FLSA es esencial para asegurar que reciban un salario justo. Sin embargo, un informe del U.S. Department of Labor revela que el 29 % de los trabajadores en la industria creativa no reciben el salario mínimo (U.S. Department of Labor, 2023) lo que demuestra la necesidad de seguir vigilando el cumplimiento de estas leyes.

El derecho a la sindicalización también es muy importante para mejorar las condiciones laborales. Este derecho permite que los trabajadores se organicen para negociar mejores condiciones y salarios. La OIT respalda la importancia de los sindicatos, afirmando que “los sindicatos son esenciales para asegurar que los trabajadores tengan una voz en las negociaciones laborales” (OIT, 2020). En la animación, los sindicatos han jugado un papel clave en lograr mejoras; un ejemplo de esto es el acuerdo alcanzado por la International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE) en 2021, que mejoró significativamente los salarios y las condiciones laborales para muchos trabajadores creativos (IATSE, 2021).

Tras analizar tanto las teorías como las leyes que afectan a los animadores 3D, queda claro que para que estos profesionales puedan dar lo mejor de sí, necesitan dos cosas fundamentales: un buen entorno de trabajo y una protección legal adecuada. Las teorías de Richard Florida, Teresa Amabile y Robert Karasek han demostrado que la creatividad se ve gravemente afectada si los animadores no disponen de libertad, apoyo emocional y control sobre sus tareas. Si están sometidos a presión constante, sin reconocimiento o sin tiempo suficiente, su productividad y bienestar se ven comprometidos. Estos factores son esenciales para que se sientan motivados y puedan ofrecer su mejor trabajo.

En conclusión, tanto el apoyo emocional y la libertad creativa que ofrecen las teorías, como la protección legal que garantizan las leyes, son esenciales para que los animadores 3D puedan desarrollar todo su potencial en un entorno justo y saludable.

3. METODOLOGÍA

Se ha seleccionado la teoría fundamentada cualitativa como enfoque metodológico para este proyecto porque permite explorar en profundidad las experiencias de los animadores 3D a través del análisis de entrevistas y encuestas previamente realizadas. Esta metodología es valiosa porque no requiere la recolección de datos primarios, lo que resulta ideal en contextos donde no es posible realizar entrevistas directas.

Mediante el análisis de entrevistas ya publicadas y datos cualitativos derivados de encuestas a estudiantes, se pueden identificar patrones y temas recurrentes en las condiciones laborales de los animadores. Por ejemplo, un estudio realizado por *Animation Career Review* (2019) resalta los desafíos comunes, como largas jornadas laborales, plazos estrictos y presión creativa. Estas características se han reflejado también en testimonios de profesionales publicados en blogs y revistas especializadas como 3DVF (2020), donde los animadores describen el impacto físico y mental que tienen estas condiciones sobre su vida personal.

En la encuesta a estudiantes de la carrera de ingeniería en multimedia de la UMNG, identificaron que la percepción de la industria es ambivalente: aunque es considerada una carrera emocionante, también reconocen que existe una alta exigencia en términos de dedicación y habilidades técnicas. Este tipo de información ayuda a contextualizar las expectativas de los futuros animadores frente a la realidad laboral de la industria cinematográfica.

La capacidad de la teoría fundamentada para ajustar el análisis en función de los datos revisados permite refinar la investigación. Así, se profundiza en temas como las diferencias entre estudios grandes y

pequeños, las dinámicas del trabajo *freelance* versus empleo estable, y las herramientas o tecnologías que influyen en la carga laboral de los animadores.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

4.1 Entrevistas

Las condiciones laborales de los animadores 3D en la industria del cine reflejan una realidad compleja y a menudo difícil para los trabajadores. Diversas entrevistas y encuestas publicadas destacan los desafíos significativos que enfrentan, especialmente en el sector de los efectos visuales (VFX).

Uno de los problemas más comunes es la prevalencia del tiempo extra no remunerado. Muchos animadores trabajan más de las 40 horas semanales, sin recibir compensación por esas horas adicionales. Según un estudio, el 70 % de los trabajadores de VFX reportaron trabajar horas extras sin pago (3DVF, 2020). Este trabajo no remunerado, junto con los bajos salarios, genera una inestabilidad financiera, especialmente para los trabajadores *freelance* o contratados, quienes carecen de beneficios constantes como seguro de salud o aportaciones a su jubilación (3DVF, 2020; Animation Career Review, 2019).

La falta de seguridad laboral y la cobertura de salud inadecuada son otras preocupaciones importantes. Un número significativo de animadores, sobre todo aquellos que trabajan en estudios pequeños o como *freelancers*, no cuentan con beneficios de salud proporcionados por el empleador, lo que hace que su seguridad financiera sea aún más precaria (3DVF, 2020).

A pesar de estos desafíos, muchos animadores expresan una gran pasión por su oficio, siendo las oportunidades de trabajar en proyectos creativos y emocionantes un aspecto positivo de la industria (Animation Career Review, 2019). Sin embargo, la presión de entregar trabajos de alta calidad bajo plazos ajustados a menudo entra en conflicto con el bienestar personal. Algunos animadores han expresado frustración ante la falta de comprensión por parte de los clientes sobre el tiempo, esfuerzo y creatividad que requiere el trabajo, lo que agrava aún más las presiones que enfrentan (Animation Career Review, 2019).

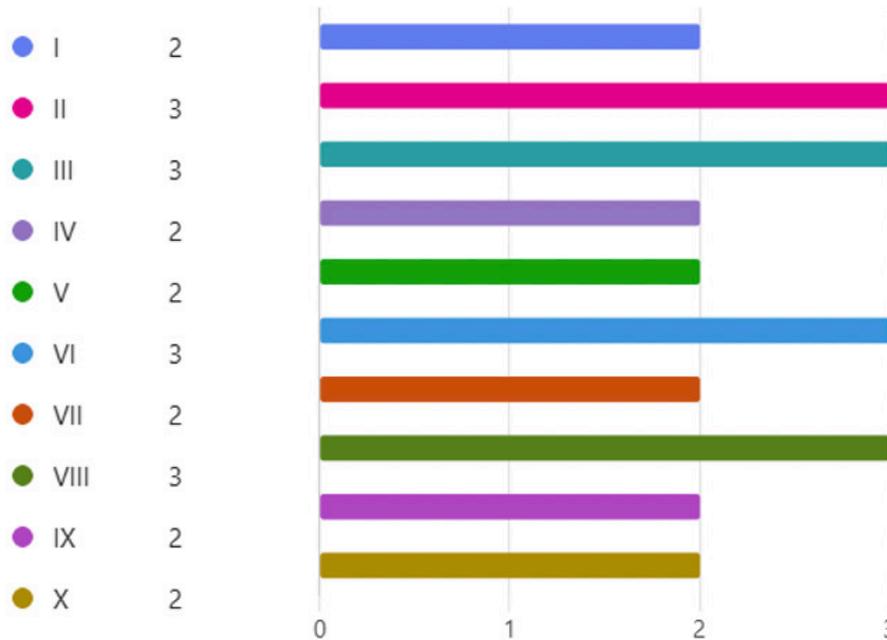
Se ha propuesto la sindicalización como una solución posible a estos problemas laborales. La International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE) ha abogado por protecciones laborales más fuertes para los artistas de VFX, destacando la necesidad de mejores salarios, horarios de trabajo justos y mayor seguridad en el empleo (3DVF, 2020).

4.2 Encuesta

A continuación, se mostrarán los resultados de la encuesta dirigida a estudiantes de ingeniería en multimedia. El objetivo de esta es explorar su percepción sobre las condiciones laborales de los animadores 3D en la industria cinematográfica. A través de estas respuestas, se buscará entender cómo los futuros profesionales de multimedia ven las experiencias y desafíos que enfrentan los animadores 3D en este campo. La encuesta fue hecha de manera anónima y voluntaria, fue compartida por medio de las redes sociales y se obtuvieron 24 respuestas.

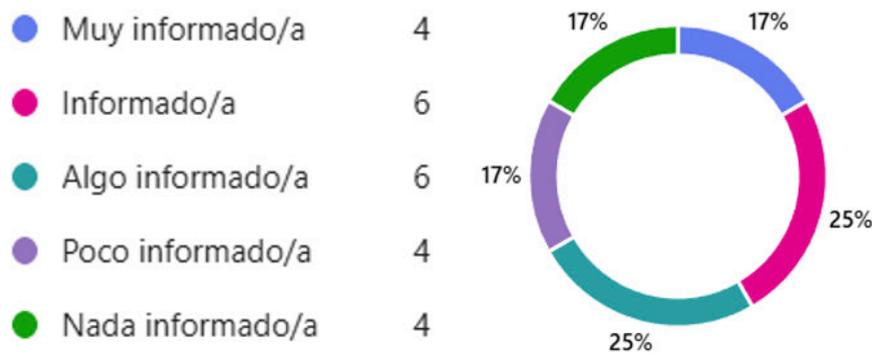
Semestre que está cursando

Fig. 1. Gráfica de barras, primera pregunta de la encuesta.



¿Qué tan informado/a se siente acerca de las condiciones laborales que enfrentan los animadores 3D en la industria del cine?

Fig. 2. Gráfica con porcentajes, segunda pregunta de la encuesta.

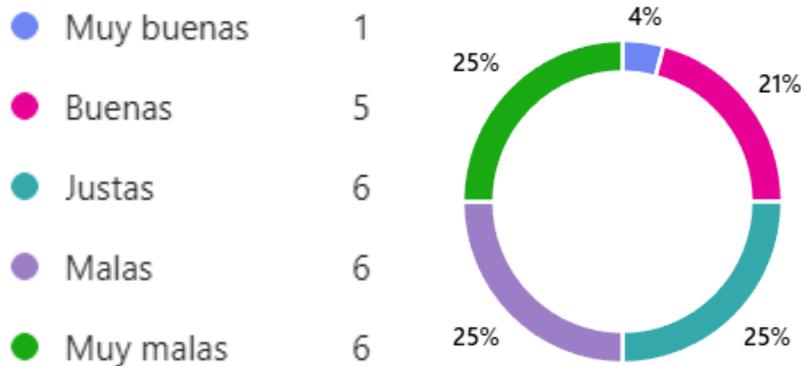


Aunque hay una percepción generalizada de que se tiene algún conocimiento sobre las condiciones laborales de los animadores 3D, también existe una falta de información, especialmente en sectores con fuentes limitadas. Aquellos que se sienten “informados” o “muy informados” probablemente tienen acceso a fuentes o contacto con la industria, mientras que los menos informados carecen de esa conexión. Esto sugiere la

necesidad de difundir más información, posiblemente a través de plataformas especializadas, conferencias o el ámbito académico, para mejorar el conocimiento sobre el tema.

Según su percepción, ¿Cómo cree que son las condiciones laborales para los animadores 3D en la industria del cine?

Fig. 3. Gráfica con porcentajes, tercera pregunta de la encuesta.

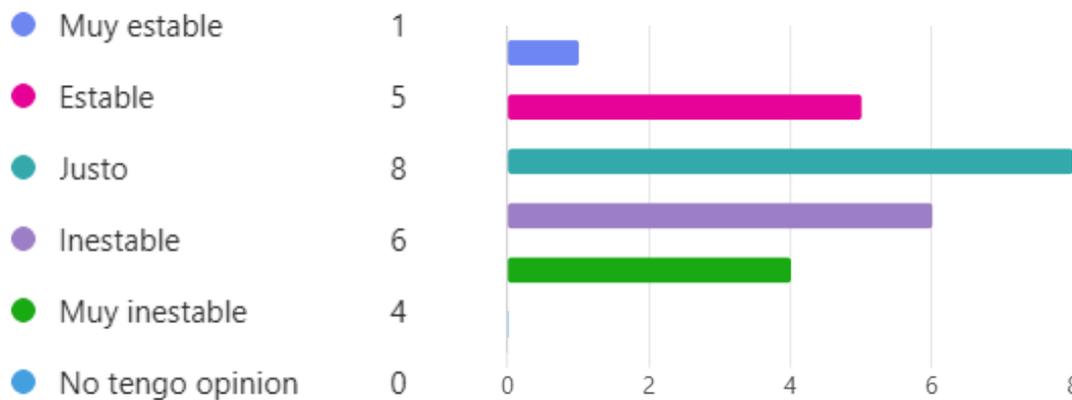


Este patrón sugiere que, aunque existen algunas percepciones de condiciones laborales más favorables, la mayoría de los encuestados cree que la situación de los animadores 3D en la industria del cine

está lejos de ser ideal.

En su opinión, ¿Qué nivel de estabilidad laboral piensa que tienen los animadores 3D en su trabajo?

Fig 4. Gráfica de barras, cuarta pregunta de la encuesta.



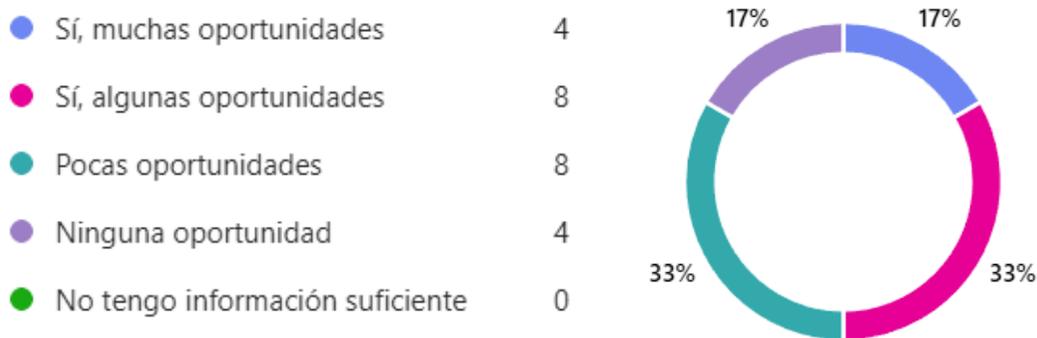
Esto refleja una preocupación por la falta de seguridad y continuidad en los empleos dentro de la industria, lo cual podría estar relacionado con la naturaleza del trabajo en proyectos temporales o contractuales, como es común en la animación para cine.

respuestas mencionan “estable” o “muy estable”, pero estas son minoritarias, lo que podría indicar que existen algunas excepciones donde los animadores 3D podrían encontrar trabajos más permanentes o con mejores condiciones laborales en cuanto a estabilidad.

Algunas respuestas califican la estabilidad como “justa”, lo que sugiere que hay ciertos casos donde la estabilidad es aceptable, pero no ideal. Unas pocas

¿Considera que los animadores 3D en la industria del cine tienen oportunidades de crecimiento profesional?

Fig. 5. Gráfica con porcentajes, quinta pregunta de la encuesta.



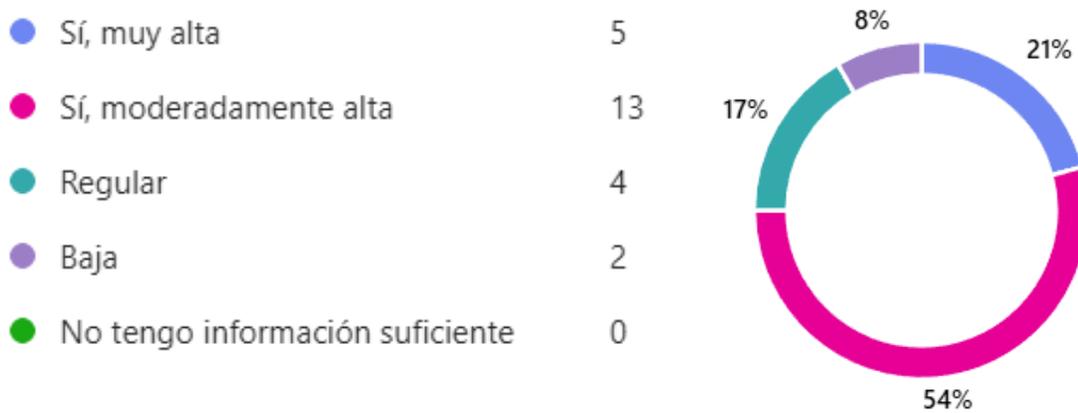
Sugiere que muchos perciben la industria como un entorno en el que las posibilidades de avanzar o especializarse son reducidas.

podría reflejar experiencias más positivas o excepciones a la regla, posiblemente dependiendo de la empresa o del proyecto específico en el que los animadores trabajen.

Sin embargo, algunas respuestas mencionan “algunas oportunidades” o “muchas oportunidades”, lo que

¿Considera que la demanda de animadores 3D en la industria del cine es alta?

Fig. 6. Gráfica con porcentajes, sexta pregunta de la encuesta.



Esto sugiere que, aunque hay una demanda constante de animadores 3D en la industria, no se percibe como algo extremadamente elevado o incesante, lo que podría implicar que el mercado laboral está relativamente equilibrado, pero no saturado.

Si ha recibido alguna información sobre las condiciones laborales de los animadores 3D, ¿A través de qué medio ha sido?

Fig. 7. Gráfica con porcentajes, séptima pregunta de la encuesta.



Esta mayoría refleja que estos medios son los más accesibles y populares para compartir información en la actualidad, probablemente debido a la facilidad de acceso y la abundancia de contenido relacionado con la industria en plataformas como blogs, redes sociales, y sitios especializados en cine y animación.

8. Si su respuesta anterior fue otro, ¿A través de qué medio ha sido?

Hubo 4 respuestas, en las que los estudiantes mencionan:

Conferencias: el encuestado menciona haber obtenido información mediante conferencias. Esto indica que eventos especializados son fuentes útiles para adquirir conocimientos sobre la industria.

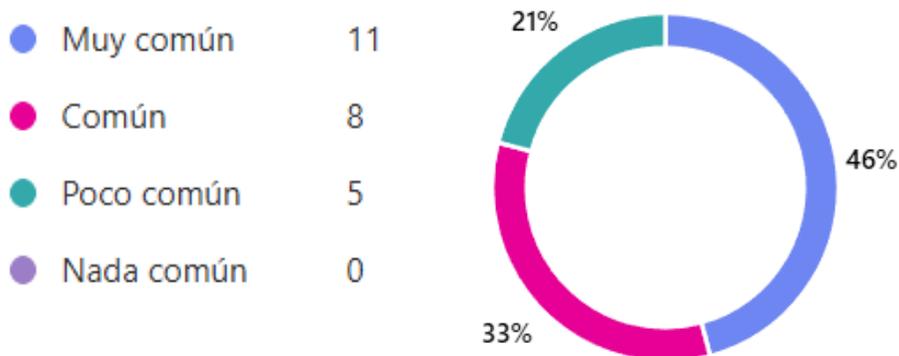
Documentales: esta opción destaca como una vía menos convencional, pero igualmente relevante, para explorar las dinámicas laborales en la animación 3D.

Blogs: representan otro medio alternativo, reflejando el impacto de plataformas personales o de nicho para compartir experiencias y datos de la industria.

TV: aunque menos común, un encuestado también ha recurrido a programas de televisión como fuentes informativas.

¿Qué tan común cree que es el agotamiento laboral en la industria de la animación 3D?

Fig. 8. Gráfica con porcentajes, novena pregunta de la encuesta.



Esto sugiere que existe una conciencia significativa sobre los altos niveles de estrés y fatiga asociados con esta profesión. El agotamiento podría estar vinculado a la carga de trabajo, los plazos ajustados y las largas horas de trabajo, características que suelen ser comunes en industrias creativas y técnicas como la animación 3D.

4.3 Encuesta vs. entrevistas

Tanto los datos de la encuesta como las entrevistas reflejan una percepción negativa de las condiciones laborales, destacando inestabilidad, pocas oportunidades de crecimiento y agotamiento laboral. Esto se alinea con los testimonios de profesionales, quienes a menudo mencionan largas jornadas, bajos salarios iniciales y presiones de tiempo.

La encuesta indica que muchos estudiantes están poco informados, lo que podría relacionarse con la falta de acceso a espacios académicos o profesionales que aborden estas problemáticas. Las entrevistas también destacan la desconexión entre lo que los animadores aprenden durante su formación y las realidades laborales que enfrentan.

La encuesta confirma que el acceso a información proviene mayoritariamente de artículos en línea y redes sociales, mientras que las entrevistas mencionan que los animadores tienden a compartir experiencias en comunidades en línea o eventos especializados. Esto muestra la importancia de plataformas digitales como vehículo para crear conciencia sobre el tema.

4.4 Encuesta vs. estudios

Los estudios académicos sobre la industria de la animación 3D confirman que el agotamiento laboral es un problema persistente debido a las demandas de proyectos intensos y plazos ajustados. Esto está respaldado por la percepción de los encuestados sobre lo “muy común” de este problema.

Los estudios coinciden en que la estabilidad laboral es un desafío, especialmente para animadores que trabajan en contratos por proyecto. Esta visión es coherente con la percepción de inestabilidad reflejada en la encuesta.

5. CONCLUSIONES

Condiciones laborales desfavorables: la investigación confirma que las condiciones laborales de los animadores 3D en la industria del cine son ampliamente percibidas como deficientes. Los estudiantes encuestados consideran que los animadores enfrentan largas jornadas de trabajo, una remuneración insuficiente y una falta de estabilidad laboral, lo que coincide con los testimonios obtenidos de profesionales en el campo. Esta percepción de precariedad laboral refleja un panorama de incertidumbre para los futuros profesionales de la animación.

Falta de información y expectativas poco realistas: la encuesta muestra que una parte significativa de los estudiantes se siente poco o nada informado sobre las realidades laborales de la animación 3D. Esto puede generar expectativas poco realistas, que pueden llevar a desmotivación o a tomar decisiones profesionales erróneas. Existen diferencias notables entre quienes tienen acceso a fuentes de información especializadas y aquellos que dependen de medios más generales como redes sociales o blogs.

Necesidad de mejorar las condiciones laborales: es esencial promover mejores condiciones laborales para los animadores, no solo para su bienestar, sino también para la calidad y sostenibilidad de las producciones cinematográficas. Un entorno de trabajo saludable, que valore la creatividad y proporcione estabilidad, puede mejorar la productividad y fomentar la innovación. La investigación subraya la importancia de crear un equilibrio entre la exigencia profesional y el bienestar emocional de los animadores.

Oportunidades de crecimiento profesional: a pesar de las condiciones desfavorables, algunos estudiantes reconocen que existen oportunidades de crecimiento profesional dentro de la industria de la animación 3D. Las experiencias pueden variar según el tipo de estudio o proyecto, por lo que la percepción de la industria no es completamente negativa, aunque la mayoría percibe que las oportunidades son limitadas.

REFERENCIAS

- 3DVF (10 de octubre de 2020). VFX, animación 3D y efectos visuales: Condiciones laborales, crisis y soluciones posibles. *3DVF*. <https://www.3dvf.com/vfx-animacion-3d-y-efectos-visuales-condiciones-laborales-crisis-y-soluciones-posibles/>
- Amabile, T. & Kramer, S. (2011). *The progress principle: Using small wins to ignite joy, engagement, and creativity at work*. Harvard Business Review Press.
- Animation Career Review. (3 de abril de 2019). Challenges facing animators in the film industry. *Animation Career Review*. <https://www.animationcareerreview.com/articles/challenges-facing-animators-in-film-industry>
- Animation Guild. (2022). *Animation Guild Membership Survey*.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.
- IATSE. (2021). *IATSE members ratify new agreement*.
- Karasek, R. (1979). Job demands, job decision latitude, and mental strain: Implications for job redesign. *Administrative Science Quarterly*, 24(2), 285-308. <https://doi.org/10.2307/2392498>
- Lee, C. (junio de 2023). Death by a thousand paper cuts. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2023/06/spider-verse-animation-four-artists-on-making-the-sequel.html>
- Organización Internacional del Trabajo. (2020). *Condiciones de trabajo: una guía para la práctica* (2.ª ed.). OIT.
- Pulliam-Moore, C. (23 de junio de 2023). Across the Spider-Verse working conditions: Inside the VFX labor crisis. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2023/6/23/23771199/across-the-spider-verse-working-conditions-phil-lord>
- Richardson, K. (29 de marzo de 2023). Marvel's VFX workers are fighting to unionize: Inside their push for better working conditions. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/marvel-visual-effects-workers-union-fight-wandavision-black-panther-1234807406/>
- U.S. Department of Labor. (enero de 2024). Minimum wage laws in the states - January 2024. <https://www.dol.gov/agencies/whd/minimum-wage/state>
- U.S. Department of Labor. (enero de 2023). Minimum wage laws in the states - January 2023. <https://www.dol.gov/agencies/whd/minimum-wage/state>
- Wolfe, J. (6 de noviembre de 2014). Condiciones laborales en MPC calificadas de "venenosas". *Animation World Network*. <https://www.awn.com/news/workplace-conditions-mpc-called-poisonous>
- Wolfe, J. (29 de agosto de 2016). IATSE emite carta abierta para ayudar a los trabajadores de VFX a combatir condiciones laborales 'insostenibles'. *Animation World Network*. <https://www.awn.com/news/iatse-issues-open-letter-help-vfx-workers-fight-untenable-working-conditions>