

# EL AUGE DE LA NO FICCIÓN ANIMADA: CONTEXTO TECNOCULTURAL

THE RISE OF ANIMATED NON-FICTION: TECHNO-CULTURAL CONTEXT

## RESUMEN

¿Por qué es la animación una estética tan pivotal en el entorno epistémico actual y cuándo comenzaron los espectadores a aceptar la veracidad de la animación, a pesar de no parecerse en nada al fotorrealismo ni a nada que uno pudiera presenciar directamente? Este artículo explora las razones tecnoculturales del auge de la no ficción animada en los últimos 15 años. El artículo cubre la relación de la no ficción animada con las tecnologías de producción de imágenes y la manipulación de imágenes; cultura documental y de vigilancia; la era de la información y los "big data"; visión artificial, percepción artificial e inteligencia artificial; y finalmente, la virtualización de la cultura.

## ABSTRACT

Why is animation such a central aesthetic in today's epistemic environment and when did viewers begin to accept animation's veracity, despite looking nothing like photorealism or anything one would witness directly? This article explores the techno-cultural reasons for the rise of animated non-fiction in the last 15 years. The article covers animated non-fiction's relation to image production technologies and image manipulation; documentary and surveillance culture; the information age and big data; machine vision, machine perception and AI; and finally, the virtualization of culture.

# NEA EHRlich

Ben-Gurion University of the Negev (Israel)

Nea Ehrlich es profesora titular en el Departamento de Artes en Ben-Gurion University of the Negev, Israel. Completó su doctorado en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Edimburgo y obtuvo una beca postdoctoral Polonsky para una estancia en The Van Leer Jerusalem Institute. Sus investigaciones han sido publicadas en las revistas *Animation: an Interdisciplinary Journal*, *Studies in Documentary Film* y *Visual Resources*. Es coeditora de la monografía *Drawn from Life. Issues and Themes in Animated Documentary Cinema*, y autora de *Animating Truth*, ambos publicados por Edinburgh University Press. Su trabajo se encuentra en la intersección de la Historia del Arte, los estudios fílmicos, animación, la teoría de los medios digitales, videojuegos y epistemología. Actualmente trabaja en un proyecto sobre arte y robótica, centrándose en la inteligencia artificial y en la visión artificial.

Foto: Dani Machlis

## **PALABRAS CLAVE:**

Documental animado, no ficción, tecnocultura, IA, vigilancia, virtual

## **KEY WORDS:**

Animated documentary, non-fiction, techno-culture, AI, surveillance, virtual

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.20928>



¿Cuándo y por qué la animación migró de una noción (errónea) como medio enraizado en la ficción, a un actual uso generalizado en contextos informativos y de no ficción? ¿Qué nos hace considerar como testigos de acontecimientos aquellas imágenes animadas, no fotorrealistas, que no se asemejan a nuestras experiencias personales? ¿Qué significado encierra sobre el rol de las imágenes y la verdad en la cultura visual actual? Mi último libro, *Animating Truth*, trata sobre documentales animados en la cultura virtual y describe un fenómeno en el que la información arrojada por los documentales animados es merecedora de credibilidad precisamente por la emergencia de las tecnologías de imagen que estamos presenciando, como la cultura virtual y las imágenes mixtas entre lo real y lo digital (a veces llamadas “phygital”, es decir, que integran lo virtual y lo físico).

Este ensayo describe las razones por las que la no ficción contemporánea y los documentales animados se han vuelto tan omnipresentes; también describirá cómo la animación se ha establecido en la cultura virtual como la visualización de un código, lo que la ha convertido en un lenguaje visual esencial para el siglo XXI; y a dónde pueden apuntar este incremento del consumo de información animada.

Permítanme comenzar trazando el contexto de por qué la animación se ha vuelto tan omnipresente en la cultura virtual contemporánea, tanto como imagen que se encuentra entre los ámbitos digitales y la percepción humana, como en su creciente predominio como transmisor de información en contextos epistemológicos

—como se ve en la infografía, el periodismo, documentales, videojuegos serios, simulaciones, visualizaciones de datos, etc.—. De hecho, la animación ha sido considerada central en el campo epistémico de la cultura digital contemporánea (Leslie, McKim, 2017).

Aunque los documentales animados no son un fenómeno nuevo —como señala Cristina Formenti en *The Classical Animated Documentary and Its Contemporary Evolution*—, el número de documentales animados se ha disparado en la última década, al igual que el interés público y la consciencia sobre el subgénero—como se ve, por ejemplo, en los numerosos elogios recibidos por la película *Flee* (Jonas Poher Rasmussen, 2021) (Fig. 1).

Recientemente busqué en Google videos documentales animados y los resultados se acercaron a los 50 millones. Los resultados, el contenido y las definiciones varían, por supuesto, pero eso significa que el documental animado se ha generalizado, convirtiéndose en un fenómeno contemporáneo. Por lo tanto, *el documental animado es más característico de la era actual que de cualquier período anterior*, y las nuevas tecnologías que se involucran en él requieren nuevas teorizaciones y debates, ya que obviamente estamos recibiendo cantidades cada vez mayores de información a través de todo tipo de imágenes animadas, lo que plantea preguntas cruciales sobre los orígenes y la credibilidad de las imágenes, especialmente en esta era de posverdad.

A continuación, se examinarán las razones que explican la reciente proliferación de animaciones de no ficción.

**Fig. 1.** *Flee*, documental animado de Jonas Poher Rasmussen (2021).



# WALTZ WITH BASHIR



FESTIVAL DE CANNES  
SÉLECTION OFFICIELLE  
COMPÉTITION

EIN FILM VON ARI FOLMAN

BRIGIT FOLMAN FILM GROUP | LES FILMS D'ICI | RAZOR FILM PRODUKTION | ARTE-FRANCE | IN CO-PRODUCTION WITH: ITVS INTERNATIONAL | IN COLLABORATION WITH: NOCA COMMUNICATIONS - CHANNEL 8 | THE NEW ISRAELI FOUNDATION FOR CINEMA & TV | MEDIENBOARD BERLIN-BRANDENBURG | ISRAEL FILM FUND | HOT TELECOMMUNICATION SYSTEM LTD  
ART DIRECTOR AND ILLUSTRATOR: DAVID POLONSKY | DIRECTOR OF ANIMATION: YON GOODMAN | EDITOR: NILI FELLER | VISUAL EFFECTS ARTIST: ROY NITZAN | SOUND DESIGNER: AVIV ALDEMA | ORIGINAL MUSIC: MAX RICHTER | PRODUCERS: SERGE LALOÛ, YAEI NAMLIÛLI, GERHARD MEIXNER, ROMAN PAUL | WRITTEN, DIRECTED AND PRODUCED BY: ARI FOLMAN

arte medienboard nvsj HOT DORSKEY FRENETIC

waltzwithbashir.com

## a) La creciente facilidad de producción y manipulación de todo tipo de imágenes

El hecho de que las tecnologías para producir imágenes sean ahora más accesibles que nunca significa que cualquier persona no profesional puede realizar animación, inclusive eludiendo los conocimientos artísticos y tecnológicos que alguna vez fueron necesarios para la producción de dichas imágenes. Esto es aún más relevante en una era de IA que va camino de automatizar cada vez más la animación (Mihailova, 2023).

Dado que la manipulación de imágenes también se ha vuelto común de innumerables formas, esto cambia la relación de la animación con otras tecnologías visuales, influyendo en el presunto valor de verdad de las imágenes en general. En otras palabras: mientras que en el pasado las imágenes fotografiadas podían haber sido recibidas como más auténticas que las animaciones, la credibilidad cada vez menor de las imágenes fotográficas está brindado un mayor espacio para las imágenes animadas —naturalmente, no entraré en la historia de la artificialidad en la fotografía, que ya se daba en la era analógica; sino que me refiero a una aceptación más generalizada de la veracidad de la fotografía, ya sea debido a la indexicalidad de la fotografía analógica o el naturalismo de la estética fotográfica.

Un buen ejemplo de ello es el documental animado *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008): “Estoy de acuerdo siempre y cuando dibujes, pero no filmes”, le responde al realizador uno de sus entrevistados cuando se le pregunta sobre la posibilidad de grabar su encuentro. El imperativo “no filmar” articula un motivo tan irónico como seminal de la obra, a saber: que la fotogra-

fía es “real” mientras que la animación no lo es. *La animación no sólo ha estado históricamente vinculada a la representación de mundos de fantasía, sino que a menudo se estiliza de manera muy diferente al fotorrealismo, y su producción se basa en la construcción más que en la captura de imágenes.* Estas características han contribuido a la reputación de artificialidad del medio y, por lo tanto, explican por qué puede considerarse más allá de las fronteras de “lo real” (Fig. 2).

Hoy, sin embargo, ya nadie cree lo que se ve en la fotografía; más bien al contrario: las imágenes fotorrealistas a menudo se consideran falsas o se cuestionan. Dado que los métodos de producción digital —que van desde filtros, programas como Photoshop, hasta “deepfakes” de inteligencia artificial, por nombrar solo algunos— permiten diversas formas de manipulación de la imagen, nuestra primera reacción consiste en cuestionarnos si es real, incluso cuando lo parece. Un ejemplo es el anuncio de 2021 realizado con inteligencia artificial, un “deepfake” con la imagen de Lola Flores para la comercialización de la cerveza Cruzcampo (Fig. 3).<sup>1</sup>

Somos muy conscientes de posibles manipulaciones. Esto da paso a nuevas estéticas documentales como la animación, que ni siquiera intentan parecer realistas. Si la alternativa a la animación ya no se percibe como real, la no ficción animada deja de parecer tan artificial como se consideraba en el pasado. En consecuencia, la animación se ha vuelto tan “real” como cualquier otra imagen, lo que facilita su aceptación como *creíble*.

Fig. 2. *Vals con Bashir*, documental animado de Ari Folman (2008).

## **b) Cultura Documental y Vigilancia**

Debido a la vigilancia generalizada y a las omnipresentes cámaras, los espectadores se han acostumbrado a disponer siempre de imágenes de cualquier evento. La ubicuidad de los dispositivos de grabación y la vigilancia que caracterizan la cultura actual invoca, por tanto, una expectación de imágenes por parte de los espectadores.

Entonces surge la pregunta: ¿qué hacer si tales imágenes no existen? La animación llena esos vacíos. Por tanto, no sorprende que, como consumidores de medios visuales, nos hayamos acostumbrado a recibir información a través de recreaciones y visualizaciones animadas.

## **c) La era de la información y los macrodatos significan que los espectadores no pueden acceder ni entender el gran volumen de datos en el que existimos**

Esto significa que necesitamos nuevas formas de presentar y recibir información. Estéticas como las de la animación condensan y simplifican grandes cantidades de datos y, por su naturaleza dinámica, son ideales para la representación de procesos. A través de su infinita variedad de estilos formales combinados con

movimiento, la animación deviene una propiedad inmensamente importante para llamar la atención en una era de demasiados datos. Basta pensar en las múltiples visualizaciones animadas y explicaciones que recibimos durante la pandemia de COVID-19, como ejemplo (Ehrlich, 2021).

## **d) Visión artificial, percepción artificial e inteligencia artificial**

El libro de Paul Virilio *La máquina de visión* describe el fenómeno de proliferación de imágenes creadas desde el punto de vista de la máquina. Los puntos de vista de las máquinas actuales son nuevas fuentes de imágenes que pueden ampliar la visualidad porque hacen visible lo que de otro modo permanecería invisible al ojo humano pero, según Virilio, lo que ocurre es que “la automatización de la percepción [...] [crea una] duplicación

del punto de vista” (1994: 62). En consecuencia, hoy en día vemos como humanos y como máquinas. Esta idea ha articulado muchas discusiones posthumanistas sobre el incremento del cuerpo humano y las perspectivas post-antropocéntricas, que son parte de la cultura visual actual (Zylinska, 2017). Por lo tanto, los espectadores se están acostumbrando cada vez más a la información que se presenta de manera no mimética, a través de estéticas que



**Fig. 3.** Anuncio de Cruzcampo que anima un "deepfake" de Lola Flores utilizando inteligencia artificial (2021).

rompen con las imágenes fotográficas y la visión humana, dando forma al entorno mediático de tal manera que la visualización animada, incluso si no aspira al fotorealismo, parece cada vez menos extraña al público, lo que contribuye a su potencial aceptación como una forma válida de visualizar información fáctica. De manera similar, Julia Eckel y yo hemos discutido formalmente sobre la animación como un medio esencial para comprender el procesamiento de imágenes de IA (Ehrlich, Eckel, 2022).

Por cuanto la animación se ha definido como "la dotación de vida y la dotación de movimiento" (Cholodenko, 1991: 15), dentro de la cual la metamorfosis es un elemento definitorio (Cholodenko, 2014: 101), hemos observado su relación con la IA. La IA es una forma contemporánea de

"dotar de vida", como se ve en los numerosos debates relacionados en torno a la agencia y el futuro de la IA. Como la metamorfosis, la IA también es afín a la animación. *Así como la animación se basa en series de imágenes con pequeñas diferencias entre ellas, la IA se alimenta de vastos conjuntos de entrenamiento en los que procesar las imágenes implica reconocer la relación entre muchas imágenes y crear categorías por semejanza, a pesar de las pequeñas diferencias. La salida de imágenes de IA se basa en la creación de imágenes adicionales que son una continuación de los conjuntos de entrenamiento, con distintos grados de diferencia. En otras palabras, la serialidad de imágenes que subyace a la entrada y salida de la IA se remonta a los elementos básicos de la teoría y de la producción de animación.*





Fig. 4. *We Met in Virtual Reality*, documental animado de Joe Hunting (2022).

## e) La virtualización de la cultura y las omnipresentes pantallas

Actualmente vivimos en más de una realidad: en la física y en la virtual. Estas son las realidades híbridas o mixtas de hoy. Una vez los mundos de la pantalla virtual se vuelven interactivos, el mundo de la pantalla se torna inmersivo, en el que el usuario-espectador desempeña un papel activo.<sup>2</sup> Dado que las visualizaciones en tiempo real, el código y la intervención del usuario son necesarias, la animación puede representar acciones, espacios y avatares en línea —con ello me refiero a cualquier cosa, desde un personaje de videojuego hasta un simple cursor que indica los movimientos del usuario traducidos al espacio virtual, como una representación de nuestro yo en línea.

En la cultura informática de lo virtual, hoy las imágenes se utilizan como un lenguaje simbólico que hace visibles datos o procesos abstractos con los que nos involucramos. Muchos aspectos de la cultura digital-virtual contemporánea sólo aparecen en la pantalla y, como tales, requieren una representación que permita la visualización dinámica, en tiempo real, de las aportaciones del usuario. La animación es perfecta para este rol y, como tal, se encuentra ampliamente en línea. Como explican Thomas Elsaesser y Malte Hagener (2010), en la cultura informática actual, lo que ven los usuarios son en realidad datos abstractos hechos visibles a través de imágenes y signos, no algo que exista físicamente. En otras palabras, la animación es la fachada visual de muchos espacios y eventos virtuales, convirtiendo códigos matemáticos en visualizaciones dinámicas que demuestran usuarios, espacios y acciones. La animación es, por tanto, la interfaz gráfica de usuario (GUI) de las actividades digitales virtuales.

Esta (con)fusión de espacios dentro y fuera de la pantalla ocurre a diario en nuestras vidas, ya que existimos en realidades mixtas que incluyen lo virtual y lo que pertenece a la pantalla. La capacidad de la animación para visualizar realidades inmatrimales se está convirtiendo en un componente cada vez más importante en la práctica documental, ya que enlaza con las características virtuales de la vida contemporánea, muchas de las cuales, de otro modo, seguirían suponiendo un *punto ciego*, irrepresentables visualmente.

Un ejemplo interesante es el documental animado *We Met in Virtual Reality* (Joe Hunting, 2022), que partió directamente de imágenes de avatares de VRChat durante la pandemia de COVID-19, ya que las personas no podían reunirse físicamente y, por lo tanto, las ubicaciones virtuales se convirtieron en una alternativa al espacio público (Fig. 4). La animación es, aquí, tanto un documento físico como una captura directa de una simulación en línea que existe por derecho propio, ofreciendo una clase distinta de experiencia para los usuarios, así como un documento directo —en lugar de una interpretación (Ehrlich, 2020). Por lo tanto, no sorprende que ahora los documentales cinematográficos aborden experiencias que tienen lugar en mundos completamente animados.

Lo que quiero decir es que, en nuestra cultura contemporánea, donde cada vez más nuestras acciones están vinculadas a la pantalla, la fotografía ya no es suficiente para fundar un documento. En lugar de ello, necesitamos incluir la animación como una estética documental necesaria de las realidades mixtas de hoy en día, ya que la animación se utiliza a menudo

como una visualización de código y, por lo tanto, actúa como fachada visual, o interfaz gráfica de usuario, de las tecnologías digitales. Nuestras acciones diarias, por tanto, implican animación, y su documentación lo requiere.

Mark Zuckerberg afirma que el metaverso —básicamente una versión integral de Internet donde todos los sitios se fusionan y los usuarios se mueven entre contenidos a través de avatares— es lo que nos espera a todos. Si terminamos habitando Internet a través de avatares animados, este fenómeno de vernos a nosotros mismos y a nuestro entorno en forma animada no hará más que aumentar, desdibujando aún más los límites entre las realidades física y virtual y, en consecuencia, esa será la estética que representará la realidad, como resultado.

En conclusión, la animación ya no es únicamente una estética interpretativa de eventos físicos o experiencias subjetivas representadas en formas cinematográficas nuevas, exponiendo lo irrepresentable como relato subjetivo o lo que no fue o no puede ser fotografiado (como fue el caso en *Vals con Bashir*, por ejemplo); en vez de ello, *la animación es una estética esencial de la cultura digital, una interfaz gráfica de usuario que captura eventos virtuales, sólo visibles en la pantalla, pero cada vez más prominentes como parte de las realidades mixtas de hoy*. Al documentar la animación, su naturaleza epistemológica y probatoria como estética documental evoluciona desde un lenguaje interpretativo hacia una captura más directa. Este entrelazamiento de la visión física y simulada de nuestro mundo produce un impacto en el tipo de imágenes a las que los espectadores se han acostumbrado y en las que finalmente han llegado a creer.

Debido a que la animación asume un nuevo papel esencial dentro de la cultura digital, el estatus documental de la

animación y su valor de verdad percibido se transforman. Dado que los espectadores pasan más tiempo en mundos virtuales de imágenes animadas, se acostumbran cada vez más a esta representación gráfica de eventos y actividades diarias, viéndose regularmente a sí mismos y a sus acciones en forma animada. Esto hace que el uso de la animación en entornos de no ficción parezca más mundano, menos extraordinario, y menos perteneciente a mundos de fantasía ficticios, lo que contribuye a su percepción de credibilidad. Esto es potencialmente muy problemático en una era en la que ya no podemos confiar en que nuestros ojos descifren la verdad a partir de las imágenes, y aun así vivimos en una cultura extremadamente visual basada en la pantalla.

La creciente visibilidad de la animación en la no ficción puede crear un público acrítico. Una vez que la estética de la representación deja de ser percibida como estética, se vuelve transparente porque se lee como si fuera la realidad misma. Esto tiene importantes consecuencias políticas. De hecho, dado que una vez que la representación ya no se ve como tal, lo representado puede verse como “real” en lugar de cultural y construido, haciéndolo así cómplice de la ideología existente.

Una aceptación acrítica de la no ficción animada tiene varias ramificaciones posibles: en lugar de contemplar las capacidades significativas, el valor de verdad y la capacidad de persuasión de la animación, o las múltiples formas en que puede representar el tema, los espectadores pueden volverse apáticos y acríticos, dejando la visualización abierta a la desinformación y la manipulación. Estas tendencias en evolución en la no ficción contemporánea moldean la comprensión de los espectadores sobre la información “fáctica” y sus correspondientes visiones del mundo. En una era de noticias falsas, abordar estas cuestiones se ha vuelto crucial para la política mundial del siglo XXI.

## Referencias bibliográficas

- CHOLODENKO, Alan, 1991. *The Illusion of Life. Essays on Animation*, Sídney: Power Publications.
- CHOLODENKO, Alan, 2014. "First principles' of Animation", en BECKMAN, Karen (ed.), *Animating Film Theory*, Durham/Londres: Duke University Press, 98-110.
- EHRlich, Nea, 2020. "The Animated Document: Animation's dual indexicality in mixed realities", *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol. 15(3) 260-275.
- EHRlich, Nea, 2021. "Viral Imagery: The Animated Face of COVID-19", *Visual Resources Journal*, Vol 36(3), 247-261.
- EHRlich, Nea, ECKEL, Julia, 2022. "Minds in Motion: Some Basic Thoughts on AI and Animation", *animationstudies 2.0* (<https://blog.animationstudies.org/?p=4437> [acceso: diciembre, 2023]).
- ELSAESSER, Thomas, HAGENER, Malte, 2010. *Film Theory*, Nueva York: Routledge.
- FORMENTI, Cristina, 2022. *The Classical Animated Documentary and Its Contemporary Evolution*, Londres: Bloomsbury Academic.
- LESLIE, Esther, MCKIM, Joel, 2017. "Life remade: Critical animation in the digital age", *Animation* 12(3), pp. 207-213.
- MIHAILOVA, Mihaela, 2023. "Automated Animation: Where Craft Goes to AI", *Film Quarterly* (<https://filmquarterly.org/2023/04/05/automated-animation-where-craft-goes-to-ai/> [acceso: abril, 2023]).
- VIRILIO, Paul, 1994. *The Vision Machine*, Bloomington: Indiana University Press.
- ZYLINSKA, Joanna, 2017. *Nonhuman Photography*, Cambridge, MA: MIT Press.

## Notas

---

<sup>1</sup> El anuncio completo puede verse aquí: [https://www.youtube.com/watch?v=Yewm6TfLZ3Q&ab\\_channel=cruzcampoTV](https://www.youtube.com/watch?v=Yewm6TfLZ3Q&ab_channel=cruzcampoTV)

<sup>2</sup> El artículo originalmente redactado en inglés dice así: "Once virtual screen worlds become interactive, the on-screen world becomes an *in-screen* world, in which the user-viewer plays an active role." (Nota de la traductora).