

Prólogo

Prologue

La animación es un arte heterogéneo con el poder de dar vida a aquello sobre lo que se posa. Bajo la premisa: *La animación y las otras artes*, convocamos a participar en el III Foro Académico Internacional sobre Animación - ANIMA2013 - con la presentación de ponencias y pósters.

El presente libro reúne trabajos de docentes, investigadores y estudiosos de la animación en general que se sumaron a nuestra propuesta.

El primer artículo es una transcripción de la conferencia inaugural del Foro a cargo del Dr. Paul Wells, de la Universidad de Loughborough, Inglaterra, titulada *Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers: Or What's Animation Ever Done For Us? Validating the Animated Film*. Autor de *Understanding Animation, Animation and America, The Fundamentals of Animation* y *and The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture*, libros de consulta obligada para los estudiosos de esta disciplina, honró con su presencia y sus palabras el inicio de este evento académico.

Agustín Berti, en su trabajo *De Little Nemo a Ghost in the Shell: sobre los márgenes de las imágenes en movimiento* discute la temporalidad implícita en la animación, organizando la discusión en torno a dos momentos radicalmente distintos de la animación: *Little Nemo* de Winsor McCay de 1911 y los animés *Ghost in the Shell* de Mamuro Oshii y Kenji Kamiyama, ejemplos que permiten ilustrar los modos en los que la animación reflexiona sobre el propio medio y sobre la mirada.

Hugo Córdoba Quero en *Cuerpos, cyborgs e inteligencia artificial en los anime japoneses* incursiona en los anime japoneses y en la natu-

ralidad con la cual éstos presentan la cuestión de lo tecnológico, sobre todo en la imagen de los cyborgs, habilitando preguntas sobre la cuestión de la existencia, el tema de los sentimientos y qué se entiende por cuerpo. De este modo, los *anime* Japoneses nos desafían a mirarnos a nosotros mismos a través de los argumentos de sus historias.

Alejandro González, con su ensayo '*Caloi en su Tinta*' y su *influencia en la animación Argentina* revisa las acciones planteadas por *Caloi en su Tinta*, un colectivo integrado por artistas e investigadores que en los últimos veinte años desarrolló acciones continuas sobre el campo de la animación en Argentina, desde su constitución en 1989 como un programa de televisión (con una concreta finalidad exhibitiva), hasta el fallecimiento de Caloi en el año 2012.

Cristina A. Siragusa y Paula A. Asís Ferri en su trabajo *De animador a animador: sobre el fenómeno de la meta-animación en la Argentina* abordan un fenómeno al que denominan meta-animación, término acuñado para describir, interpretar y reflexionar acerca del fenómeno de referenciación y auto-reflexión que opera dentro del propio campo de la animación.

Miguel De Lorenzi: un artista gráfico en movimiento de Carolina Segre y María Eugenia Fiorenza es un trabajo en el que las autoras abordan la vida y obra de *Cachoito* Di Lorenzi, destacado director de arte y reconocido diseñador gráfico, el primero en denominarse así, en la ciudad de Córdoba.

En *Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia*, María Lorenzo Hernández aborda un subgénero de cortometraje documental, influido por la expresión personal y la subjetividad del artista, a través del análisis de tres películas significativas de la animación de autor como *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), donde el cuaderno de bocetos ocupa un lugar de relieve en la expresión final del filme.

Carolina Hernández y María Luz Cantisani en *Animando un clásico: Martín Fierro, del libro a la película* analizan la adaptación al film animado *Martin Fierro: la película* (2007) del clásico literario homónimo, film que integra los dibujos de Fontanarrosa, recuperando la metodología de José María Paz Gago en lo referente al análisis de adaptaciones desde tres aspectos: convergencias, divergencias e interferencias; y los procesos de adaptación de la historieta a la animación.

Con la posibilidad de construcción de imágenes por computadora los largometrajes animados encontraron un renacimiento, desarrollando progresivamente imágenes que supusieron cada vez mayor impacto. Esto hizo que la frágil industria nacional intentara medirse con las maravillas que la gran industria del entretenimiento estrenó sistemáticamente desde la aparición de *Toy Story* en 1995, intentado demostrar su calidad técnica a la vez que las maneras a través de las cuales diferenciarse de las importadas maravillas animadas en 3D. De este recorrido trata el artículo *El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos* de Mónica Kirchheimer.

María Alejandra Alonso en *Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales* considera, desde una perspectiva sociosemiótica, las particularidades discursivas de los nuevos dibujos animados digitales televisivos con búsquedas estéticas no tridimensionales, teniendo en cuenta los modos específicos en que se articulan restricciones y posibilidades del lenguaje en la configuración de diferentes efectos discursivos.

La animación de tóner como posible nueva técnica cuyo origen se sitúa en el entorno de la electrografía artística y en las técnicas analógicas de la animación de autor es presentada en el trabajo de Raúl González-Monaj titulado *Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner* demostrando que el fundamento de esta técnica reside en la manipulación del tóner latente que se puede obtener a partir de cualquier máquina impresora intervenida basada en el principio electrostático indirecto de reproducción. En el póster incluido al final de este libro el autor recupera esta técnica como una herramienta para subsanar errores en la veterana animación de arena.

Por último, Adriana Navarro Álvarez, en *Vía Tango, una danza animada* investiga el modo en que se relaciona la animación y la danza, dilucidando si la arquitectura de movimientos que generan comparten objetivos comunes y qué significado tiene para los animadores la danza y el referente móvil.

A través de este recorrido de propuestas escritas reunidas bajo la premisa *La animación y las otras artes* se materializa la idea de que el film animado es una combinación de distintos materiales, provenientes de múltiples fuentes, que logran coherencia y unidad a través de la propia animación. De la misma manera en que el Dr Frankenstein generó su criatura con retazos de otros seres, el animador extrae de diversos universos artísticos lo que le resulta de mayor utilidad para generar su obra, su propia criatura.

Paula Asís Ferri

Coordinadora Académica

III Foro Académico Internacional sobre Animación

ANIMA2013