

Animación

Encuentros de lenguajes,
géneros, figuras

Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer
(comps.)



IMAGO
MUNDI

Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer
(compiladoras)

Animación

Encuentros de lenguajes, géneros, figuras





Colección Audiovisual

Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer (compiladoras)

Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras. 1a ed. Buenos Aires: 2016.

176 p.; 15x22 cm.

ISBN 978-950-793-218-2

1. Animación. I. Kirchheimer, Mónica comp. II. Mabel Tassara comp.

CDD 302.2345

Fecha de catalogación: 24/08/2015

©2016, Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer (compiladoras)

© 2016, Ediciones Imago Mundi

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina, tirada de esta edición: 500 ejemplares

Este libro se terminó de imprimir en el mes de julio de 2016 en Gráfica San Martín, Pueyrredón 2130, San Martín, Provincia de Buenos Aires, República Argentina. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio, ya sea eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo por escrito del editor.

Índice general

	Introducción. <i>Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer</i>	IX
1	Los efectos metapasmáticos de la animación. <i>Mabel Tassara</i>	1
2	Temporalidades del dibujo animado. <i>Mónica Kirchheimer</i>	13
3	Cineanimación, videojuegos y digitalización. <i>Lelia Fabiana Pérez</i>	27
4	Animación y videojuegos: tres casos de transposición. <i>Diego Maté</i>	37
5	Animación y acción en vivo en el cine de Hollywood. ¿Hacia una desaparición de las fronteras? <i>Julián Tonelli</i>	59
6	El reproche de la comicidad. Lecturas sobre dos dibujos animados no infantiles. <i>Mónica Kirchheimer</i>	69
7	Dime quién eres y te diré con quién andabas... <i>spin-off</i> , relaciones interdiscursivas evidentes entre dibujos animados. <i>María Alejandra Alonso</i>	81
8	El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos. <i>Mónica Kirchheimer</i>	93
9	Discursos en tensión: el documental animado. <i>Claudia López Barros</i>	103
10	¿Arte? ¿Tecnología? ¿Política? Un documental: <i>El rati horror show</i> . <i>Gustavo Aprea</i>	115
11	Las huellas del deseo. Acerca del uso de imágenes digitales en 1982. <i>Malvinas, la guerra desde el aire</i> . <i>Pablo Francisco Gullino</i>	129
12	Nuevas imágenes para nuevas miradas del pasado: la validación de las imágenes en los documentales audiovisuales argentinos contemporáneos. <i>Juan Pablo Cremonte</i>	139
	Autores	151
	Bibliografía	155

Introducción

Mabel Tassara | Mónica Kirchheimer

.....

Los trabajos que se presentan en el libro se inscriben en el desarrollo de investigaciones encuadradas en proyectos UBACYT (Universidad de Buenos Aires, Secretaría de Ciencia y Técnica),¹ con un asentamiento en la cátedra de Semiótica de los Géneros Contemporáneos de la carrera de Ciencias de la Comunicación, de la Facultad de Ciencias Sociales. Agradecemos que ambos espacios institucionales habilitaran estudios sobre tópicos no demasiado canónicos, como los ligados a las modalizaciones contemporáneas de la animación. A través de sus hoy múltiples manifestaciones, ella se inserta en territorios muy diversos, es soporte de diferentes géneros e impulsa nuevos modos de ser de *lo audiovisual*. Indagaciones sobre áreas tradicionales y actuales de su desempeño permiten pensar aspectos inéditos del intercambio social.

Cuando el cine nació, sus potencialidades podrían haberlo orientado por caminos diversos. Razones que son, en principio, extrañas a las posibilidades de su dispositivo inicial, y que habría que buscarlas en indicadores de orden sociológico, antropológico, filosófico, económico, pero no estrictamente cinematográfico, ni estético, hicieron que se tornara dominante el cine narrativo de filmación en vivo. De modo marginal (si se considera la envergadura de la primera alternativa) fueron desarrollándose otras dos vías: el llamado «cine-experimental» y el cine de animación; el primero, siempre de difícil definición en términos de sus caracteres intrínsecos (por sus múltiples variantes), terminó siendo identificado por su oposición al cine narrativo, y parcialmente (en un segmento de su producción) al cine filmado. La animación, si bien en parte de su producción adoptó formas narrativas, al apartarse de la filmación en vivo, quedó restringida, salvo excepciones, al público infantil.

1.— *Técnicas de animación: su implementación en géneros mediáticos de actualidad* (2008-2010), *Animación: presencia y recorridos en géneros mediáticos* (2010-2012), *Animación y después. Estudio de los nuevos espacios de la animación contemporánea* (2012-2015).

El largometraje narrativo no fue el único formato ni el más privilegiado, aunque se encuentra entre los más desarrollados. El corto animado se presenta con una extensa y saludable vida. A él se suman los filmes mixtos (animación y acción en vivo), los no ficcionales (hay documentales animados desde la primera década del siglo xx) y los no figurativos (también desde comienzos del siglo xx, y sobre todo de la mano de las vanguardias, encontramos animación que prescinde del relato y la figuración).

Pero desde hace unas décadas, y de manera cada vez más fuerte, estas vías marginales se han tomado su revancha. La cultura de la imagen en movimiento está redefiniéndose: los que fueron rasgos identificatorios del cine hoy no representan más que una alternativa dentro de muchas otras disponibles; *filmar la realidad* es solo una opción, para aspirar al estrellato no es necesario ser humano. Un animal o un objeto animado que suponemos dibujado puede ser en la actualidad una imagen de síntesis, del mismo modo que pueden serlo personajes que asociamos a la factura humana en un film que creemos pertenece a la producción filmada. Lo aquí planteado para el cine puede extenderse a los medios audiovisuales en general, y también a los visuales.

La imagen animada se había focalizado en ciertas prácticas y géneros, y en algunos soportes específicos (el cine, después la TV y, parcialmente, el video); al poder construirse digitalmente se ha expandido hacia muchos otros espacios. La revolución que implicó la incorporación de imágenes de síntesis a través de sistemas de generación por computadora ha permitido trastocar tanto el mundo capturado por la cámara como crear universos realistas inexistentes. Si bien la interacción entre animación (en cualquiera de sus facturas) y el cine de acción en vivo existe desde sus orígenes, a partir de la imagen de síntesis se incrementa notablemente, y la encontramos también en los *video games*, en espacios de Internet (por ejemplo, y muy expansivamente, en la *realidad virtual*), en celulares, en instalaciones y performances.

Hoy la expansión de los medios de comunicación encuentra en la digitalidad un espacio de apertura potencialmente infinito. Se desarrollan en soportes digitales tanto las expresiones que podríamos llamar *tradicionales* como nuevas modalidades (en áreas técnicas, genéricas y estilísticas).

Estas nuevas modalidades de la animación digitalizada suponen no solo la convivencia de distintos soportes tecnológicos sino también la conformación de universos discursivos que interactúan entre esos soportes, la presencia de lenguajes que los habitan y de prácticas sociales diferenciadas que se les asocian. Algunas de estas prácticas generan nuevos objetos culturales e impulsan nuevas configuraciones de sujeto social.

Se perfila un escenario en el que la animación se configura como un conjunto de lenguajes que ponen en funcionamiento operaciones que tensan las posibilidades expresivas de los dispositivos en los que se emplazan

(salvo en el caso de Internet, la animación suele convivir con producciones que se construyen desde lenguajes icónico-indiciales, o con efecto de indicialidad): es el caso de los medios de comunicación *tradicionales* (cine y televisión) en los que dominan lenguajes con *predominio fotográfico* de las imágenes. Aun en los textos ficcionales televisivos o filmicos, este privilegio viene dado por la captura inicial de las imágenes y los sonidos. En ese espacio, las animaciones irrumpen construyendo propuestas de una gran diversidad.

Se observa que las posibilidades de la animación digital así como la digitalización de los procesos de producción del cine de acción en vivo permiten una confluencia entre ambos modos de producción, lo que construye films con potencialidades inéditas, donde las imágenes ofrecidas no se asientan claramente en ninguno de los espacios tradicionales.

También en lo no ficcional la expresividad del dibujo ha ganado lugar, como soporte privilegiado para el documental. Existen propuestas animadas que se distinguen por la construcción de referencias que intentan una asimilación fuerte a *existentes del mundo*, sobre los que se reflexiona y se asumen posiciones argumentativas.

El didáctico es otro territorio en el que la animación, ahora con mayor asentamiento en la televisión, ha crecido. Son un ejemplo, localmente, las animaciones emitidas por las señales de cable destinadas al público infantil que permiten un intercambio de saberes variados, desde la enseñanza de idiomas hasta la incorporación de aportes para el desarrollo motriz de los niños (propuestas de imitación de las acciones presentadas en pantalla, por ejemplo), o la siempre recuperada *formación moral*.

Estos espacios se suman a los ya ganados por la animación en el ámbito del entretenimiento ficcional, el que se presenta de maneras diferenciadas. Funciona con clasificaciones genéricas que se apartan de las habituales en los géneros no animados: se distinguen productos dirigidos al público infantil, otros que recortan destinatarios adultos, algunos que delimitan un receptor ambiguo en este sentido, y también aparecen clasificaciones que utilizan criterios diferentes al etario, como cuando se distingue la modalidad *animé*. En lo que hace a la ludicidad, la expansión de interpelaciones novedosas y las apelaciones a espectadores no tradicionales hacen que los lenguajes animados se ubiquen en el centro de la escena contemporánea.

Se presentan, además, variantes estilísticas locales, en diálogo con las tendencias internacionales señaladas.

Es por todo esto que *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras* aborda fenómenos de circunscripción compleja, como vínculos entre animación digital y documental, criterios de veridicción que habilitan documentales animados, pervivencias de lógicas y verosímiles de la animación – tanto en producciones nuevas como en transposiciones y transgenerizaciones – posiciones espectatoriales articuladas por la animación. Tam-

bién operatorias que podrían denominarse *de base*, vinculadas con los dispositivos de construcción de animación, con la combinatoria de las cualidades diversas de las imágenes, con las alternativas de la figuración animada.

Los diferentes modos de actuación de la animación distinguen tipos de propuestas que no pueden considerarse estrictamente genéricas, pero que sí delinear rasgos diferenciales que a veces pueden ser delimitados discursivamente pero otras se distinguen desde espacios *metadiscursivos*; discriminar el origen de una imagen puede no ser fácil en la actualidad sin referencias extratextuales. La incorporación de la imagen de síntesis obliga a abandonar la pretensión indicial siempre ligada a la imagen fotográfica, pero su abrumadora inserción en todo tipo de visualidad, y sobre todo su interacción con imágenes de *obtención tradicional*, parece poner en crisis la dominante aspiración a la representación del mundo que nace con el iconismo moderno y se afirma en la ilimitada confianza puesta en el poder de la reproductividad técnica a partir de la invención de la fotografía.

Podría pensarse que la pretensión *realista* se encontraría en retroceso, habiendo cedido terreno a los espacios, siempre en los márgenes, de la fantasía. Si así fuera, estaríamos en presencia del mayor cambio acaecido en la historia de las imágenes. Pero la breve descripción de algunos de los lugares de emergencia de la animación hecha unas líneas atrás, indica que muchas de las imágenes animadas de síntesis buscan conservar la apariencia de imágenes fotográficas o cinematográficas. Pero no todas...

Así, no podrá considerarse la imagen animada independientemente de sus apariciones y de los contextos discursivos que moviliza en cada caso, los que siempre se conectan con muy diferentes apelaciones de lectura. Este parecer guía la exploración de recorridos de la imagen animada que aquí se propone.