

La forma audiovisual animada: lenguaje, industria, arte

Año
2018

Directores del proyecto
Siragusa, Cristina Andrea y González, Alejandro R.

Equipo de investigación
Asís Ferri, Paula Andrea; Pagola, Lila Isabel; Segre, Carolina;
Fiorenza Silvano, María Eugenia y Rasetto, Lucrecia

Alumnos participantes
Re, Camila; Carignano, Martina; Martínez, Luján Ailén y Mufari,
Ayelén

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

CITA SUGERIDA

Siragusa, C. A., [et al.] (2018). *La forma audiovisual animada: lenguaje, industria, arte*. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional



INFORME ACADÉMICO FINAL

Proyectos de Investigación 2016-2017

PROYECTO:

La forma audiovisual animada: Lenguaje, Industria, Arte

DIRECTOR:

Cristina Andrea Siragusa

CO-DIRECTOR:

Alejandro R. González

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN:

Asís Ferri, Paula Andrea; Pagola, Lila Isabel; Segre, Carolina; Fiorenza Silvano, María Eugenia; Rasetto, Lucrecia.

ALUMNOS INTEGRANTES:

Re Camila; Carignano Martina; Martínez Luján Ailén; Mufari Ayelén.

1. INFORME ACADÉMICO DEL PROGRAMA/PROYECTO

“La forma audiovisual animada: Lenguaje, Industria, Arte” continúa las investigaciones desarrolladas en el seno de la UNVM (períodos 2012/2013 y 2014/2015) desarrolladas por el mismo equipo de trabajo, y que han tomado como objeto de estudio a la animación argentina. Como parte de los objetivos se propuso, por un lado, distinguir y comparar las experiencias de creación animada en una serie de productoras especializadas contemplando los distintos momentos del proceso de producción y exhibición; al mismo tiempo que se buscaba reconocer las poéticas que se desplegaron interrogando acerca de la existencia (o no) de una matriz latinoamericanista.



INFORME ACADÉMICO FINAL

Proyectos de Investigación 2016-2017

Estas preocupaciones se ligaban a dos acontecimientos que atraviesan al espacio de la UNVM: En primer lugar la radicación del CILo (Centro de Investigación Local) un parque informático destinado a la investigación, producción y formación de recursos digitales que incluyen a la animación y videojuegos, y cuya gestión es compartida entre la UNVM y la Municipalidad de Villa María. Por otra parte, la consolidación de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación 'Sur a Sur', red internacional universitaria con aval de la SPU con la UNVM como institución convocante, integrada por Universidades e investigadores de Argentina, Chile, Brasil y Colombia.

Tras varios años de trabajo en el campo de estudios, se asumía que era necesario observar las estrategias de exhibición y difusión de la animación de la Región a los fines de entre-ver los recorridos por los caminos "legítimos" de la notoriedad como en aquéllos más intersticiales; pero, además, identificar los posicionamientos en relación a las potencialidades expresivas y al carácter artístico de una animación anclada territorialmente. Una de las dimensiones de análisis se correspondía al qué se produce lo cual implicaba considerar hacia el interior de cada productora las técnicas de animación empleadas y los aspectos narrativos y expresivos que se desplegaban bajo la asunción de que siempre el arte "involucra algún grado del hacer" por lo que "la aplicación de unas técnicas particulares le es indisociable" (Kozak, 2011:55).

Como parte del diagnóstico se reconocía que la producción audiovisual argentina tiene epicentro en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y su conurbano (Motta et al., 2012; González y Borello, 2012) por ello importaba ampliar el campo de atención del fenómeno. Desde una perspectiva económica de la producción, la animación puede clasificarse como comercial o independiente; pero en América Latina las modalidades de producción difieren en relación a Europa y Estados Unidos, por lo que esta diferenciación se hace confusa. Se reconoce que la publicidad (como una de las formas de la comunicación mediática) y la animación (como lenguaje) se han vinculado históricamente instituyendo una zona de convergencia de prácticas profesionales y experiencias expresivas heterogéneas. En ese cruce además se puede incluir a la animación con la producción de video-clips, estos últimos considerados expresiones audiovisuales que remiten a la difusión de material discográfico con impacto en el dispositivo televisivo y de la industria musical.

Empíricamente es observable que en la manera de producir latinoamericana irrumpen exploraciones formales no sólo en el mundo de las obras de ficción o lo que se podría llamar animación de autor, sino también en la gran industria de la animación por encargo. A los fines del análisis se consideraron los recorridos y producciones de un grupo de empresas / individuos, destacándose las siguientes cuestiones:



INFORME ACADÉMICO FINAL

Proyectos de Investigación 2016-2017

- La existencia de productoras especializadas en animación con orientación a la exploración de una técnica como el stop motion con trayectoria reconocida en la producción comercial (animación por encargo) y de autor. Tanto en el caso de “Can Can Club” (CABA) como en “El birque” (Unquillo) se observó la conformación de equipos de alta flexibilidad en cuanto a procesos y métodos de trabajo, y un trabajo en animación por encargo en el que se observan exploraciones estéticas tanto en spots audiovisuales como en videoclips (ligados en algunos casos a expresiones propias de la visualidad háptica).
- En Argentina, a diferencia de otros países, se destaca la participación del Estado favoreciendo el desenvolvimiento del sector para la producción de animación para televisión con un perfil educativo (El perro en la luna y El birque como las más relevantes). Pakapaka/TV pública se constituyeron como cliente para el desarrollo de proyectos de relevancia destacándose la experiencia de “Zamba”. Por otro lado, la política de fomento para la generación de series de animación para TV que se implementaron desde 2011 impactó sobre las oportunidades de producir con equipos especializados particularmente en el interior del país.
- En Brasil se observó una de las experiencias de mayor trayectoria (20 años) de producción continua de animación a partir de trabajos con circulación internacional. 2D Lab (Rio de Janeiro) es una productora reconocida por la serie “Amigazazo” de Discovery Kids que ha permitido poner en evidencia un método de trabajo en co-producción internacional (entre Estados Unidos, Brasil y Canadá). La co-producción internacional es una tendencia que comienza a registrarse como una orientación de la política pública en Argentina, en función de las características de las líneas de convocatoria INCAA. En función de lo observado se advierte que las series de animación en (al menos en los dos países de mayor desarrollo de los considerados en la investigación) parecieran dividirse según dos estrategias que reflejan un cambio pujante en el sector productivo, la de aquellas cuyos contenidos están vinculados originalmente a un público local y que son resultado de un sobre-esfuerzo colectivo de sus productoras, y la de aquellas que migran entre fronteras en busca de nuevos mercados, fondos y posibilidades de desarrollo, a costo de que grandes áreas del desarrollo de esos contenidos no puedan gestarse en el país. Resta pensar, de aquí en adelante, en nuevas estrategias de producción que germinen en los intersticios de esas condiciones de posibilidad, y que impulsen con más ahínco una alianza entre el sector público y privado hacia el interior de nuestro territorio.
- En lo relativo a la producción de films animados Latinoamérica encuentra obras destacadas a nivel internacional: “Anima Buenos Aires” (Cooperativa Caloi en su Tinta, Buenos Aires), “Micaela, Una película mágica” (Encuadre, Buenos Aires), “Bear Story”



INFORME ACADÉMICO FINAL

Proyectos de Investigación 2016-2017

(Punkrobot Studios, Santiago de Chile) y “Hasta que Sbornia nos separe” (Otto Producciones, Porto Alegre). En general, especialmente los largometrajes, se reconoce una necesidad por apostar a proyectos de mayor complejidad pero que son posibles en productoras radicadas en lugares estratégicos de la producción centralizada de animación de los distintos países. ___

2. VINCULACIÓN CIENTÍFICA

2.1. *Describir vínculos generados desde el Programa/Proyecto con referencia a demandas del Sector Productivo.*

1.- Para la promoción de la actualización tecnológica regional. Durante el desarrollo del ANIMA2017 IX Festival Internacional de Animación de Córdoba integrantes del equipo de investigación participaron en la organización e implementación de la actividad “Entrenamiento GAVi (Gestión de Animación y Videojuegos)”, proyecto que fue seleccionado para su financiamiento en la convocatoria “Universidad, Cultura y Sociedad” de la Secretaría de Políticas Universitarias (UNC). Este proyecto tenía como objetivo fomentar la sustentabilidad de las micro y pequeñas productoras de bienes culturales de animación del interior del país. La participación de los miembros del equipo en el Entrenamiento GAVi brindó mayores insumos para enriquecer el análisis de las capacidades productivas de animación y videojuegos en nuestro país.

2.- Para el reconocimiento del arte de la animación y del videojuego en la provincia de Córdoba. Miembros del equipo (Alejandro González y Paula Asís) fueron seleccionados como Jurados en los concursos del Polo Audiovisual de Córdoba, implementación de la política de fomento provincial pos sanción de la Ley Audiovisual de Córdoba, en las categorías “Desarrollo de Series de Animación”, “Producción de Videojuegos para productoras sin Antecedentes”, “Producción de Series Animadas” y “Producción de Videojuegos para productoras con Antecedentes”. Esta vinculación directa ha permitido generar un seguimiento del desarrollo del sector local.

3.- Para la generación de un espacio de debate y reflexión teórica-empírica acerca de la animación (Foro Académico Internacional sobre Animación de Córdoba – FAIA). A partir de la gestión de integrantes del equipo (Paula Asís Ferri como responsable), la Universidad Nacional de Villa María fue beneficiaria en la convocatoria Reuniones Científicas 2017 del Fondo para la Investigación Científica y Tecnológica (FonCyT). De este modo se continuaron las acciones de fortalecimiento de los ámbitos de intercambio que el equipo viene desarrollando desde hace años.

4.- Para el reconocimiento del arte de la animación y del videojuego en Villa María. Organización de la muestra MINIANIMA.



INFORME ACADÉMICO FINAL

Proyectos de Investigación 2016-2017

2.2. Describir vínculos que respondan a demandas internas de distintas áreas de la UNVM.

Desde el proyecto se generó un espacio de articulación con la enseñanza y la investigación de grado (específicamente con la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual) que contempló la organización, coordinación e implementación de las siguientes acciones:

1.- Con el espacio curricular “Animación” (Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual) se realizó un trabajo de relevamiento, inventario y catalogación sobre obras y autores de animación en nuestro país. Como resultado de este trabajo se encuentra en elaboración un libro sobre UN SIGLO DE ANIMACIÓN ARGENTINA que resulta un aporte inédito en la producción artística y científica nacional, por primera vez se reúnen en una publicación un total de cien artistas y obras que han representado aportes en la historia de la producción del sector (especialmente en el campo profesional).

2.- La posibilidad de incluir las actividades del equipo en el contexto de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación facilitó el intercambio de información sobre la producción regional. Durante la 4° Reunión de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación Sur a Sur (Octubre de 2017, Córdoba) se sentaron las bases metodológicas para la implementación conjunta entre países del Observatorio de Animación.

3. PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO DIGITAL DE LA UNVM

AUTORIZO LA PUBLICACIÓN DE ESTE INFORME ACADÉMICO FINAL EN EL REPOSITORIO DIGITAL DE LA UNVM: SI