

La reflexión académica sobre animación: una cartografía de su devenir en el siglo XXI

Por Cristina A. Siragusa* y Mónica S. Kirchheimer**

Resumen: El artículo releva el campo de la reflexión académica sobre la animación en las publicaciones en formato libro aparecidas en el Siglo XXI. En la reflexión académica previa el interés investigativo sobre la audiovisualidad animada estuvo focalizado en dos problemas: las técnicas y sus desarrollos para la aplicación práctica; y las historias de autores y compañías dedicadas a la animación. Encontramos que con el cambio de siglo, y vinculado con la expansión y ubicuidad del fenómeno se gesta un debate en el que las preguntas sobre qué, cómo y quiénes animan se desplaza hacia nuevos tópicos, abriendo campos teóricos y temáticas inéditas en la reflexión tanto del quehacer animado como de sus poéticas y estéticas. Aparentemente saldada la reconstrucción histórica, estudiamos en las publicaciones recientes cómo se delinea el campo de los estudios sobre animación hoy. Finalmente se abordan las líneas de trabajo desarrolladas en Argentina en el mismo período.

Palabras clave: estudios de animación, audiovisualidad animada, investigación académica.

A reflexão acadêmica sobre a animação: uma cartografia do seu devir no século XXI

Resumo: Este artigo mapeia o campo de reflexão acadêmica sobre a animação em livros publicados no século XXI. Na reflexão acadêmica anterior, o interesse investigativo sobre a audiovisualidade animada esteve focado em dois problemas: as técnicas e o seus desenvolvimentos para aplicação prática; e as histórias de autores e companhias dedicadas à animação. Verificamos que, com a virada do século, e vinculado à expansão e ubiquidade do fenômeno, surge um debate no qual as questões sobre *o quê, como e quem anima* se deslocam para novos tópicos, abrindo campos teóricos e temáticas inéditas na reflexão tanto sobre o fazer da obra animada quanto de suas poéticas e estéticas. Aparentemente superada a reconstrução histórica, estudamos nas publicações recentes como se delinea o campo dos estudos de animação atualmente. Por

fim, abordam-se as linhas de trabalho desenvolvidas na Argentina no mesmo período.

Palavra-chave: estudos de animação, audiovisualidade animada, pesquisa acadêmica.

Academic reflection on animation: a cartography of its development in the 21st century

Abstract: This article offers a literature review of the field of animation in the 21st century. It uncovers two issues in previous research. On the one hand, technique, and its practical application. On the other hand, stories about animation authors and companies. The expansion of the field at the turn of the century led to a debate about who, what, and how since animation focused on its production, poetics, and aesthetics. The article concludes with a survey of recent publications on current animation studies, including its development in Argentina.

Keywords: animation studies, animated audiovisuals, academic research.

Fecha de recepción: 15/01/2025

Fecha de aceptación: 17/02/2025

Introducción

El campo de estudio que integra a la forma animada como objeto de investigación se ha constituido en el siglo XXI como un ámbito en transformación, instituyendo nuevos interrogantes acerca de la diversidad de prácticas, dispositivos y modalidades que el fenómeno atraviesa y moldea en la cultura actual. Es, quizás, la ubicuidad de la animación en la audiovisualidad contemporánea la que proporciona una dificultad adicional a los fines de su conceptualización dada la complejidad para demarcar sus fronteras (especialmente en su relación con las imágenes de acción en vivo), y establecer las singularidades de sus formas topográficas y lógicas de funcionamiento (según las particularidades de sus modalidades expresivas, géneros,

I M A G F A G I A

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

materialidades y técnicas, entre otras). Además, se observa a nivel de la doxa la preeminencia de un pensamiento que asocia, de manera naturalizada, a la animación con la producción artístico-cultural orientada a infancias. Sin embargo, lo que se ha modificado en los últimos años es la preponderancia que liga a la forma animada con el dibujo como técnica dado que la animación digital y ciertas posibilidades del *stop motion* han ganado mayor reconocimiento. Evidentemente, las formas popularizadas por la industria velan la diversidad tecno-estética y narrativa de sus prácticas, algunas de ellas con orígenes decimonónicos, cuyos derroteros se circunscriben a espacios hiperprofesionalizados en los que se reclama el preciosismo del hacer y su exploración artística.

Una constante, en los múltiples intentos por definir la animación, se centra en la idea de *ilusión del movimiento* que en su construcción tensiona el registro de las imágenes, a diferencia de las formas de la imagen de acción en vivo. En distintas técnicas, el trabajo cuadro a cuadro (*frame by frame*) instituye una de las más laboriosas tareas sobre la que se centra el trabajo de animación ya que la premisa recae en la invención del movimiento (para distinguirlo del mero hecho de provocar un movimiento implícito en la acción de *mover*). Etimológicamente, el verbo *animar* se vincula, entre otras acepciones, a *dar vida*; motivo por el cual lo que sucede en el *entre* (entre los cuadros) irrumpe como una operación sustancial para identificar la particularidad de la forma animada (Wells, 1998). La imposibilidad de avanzar en una construcción ontológica del fenómeno permitió que otros derroteros tomen ese relevo estableciendo una nueva constelación de problemáticas.

Históricamente, la ilusión del movimiento, forjada por siglos desde el Renacimiento a través de diversos dispositivos, se ha constituido en una operación propia del lenguaje animado que discernimos como *otra* en relación con el *live action*. Tradicionalmente estas particularidades pusieron en evidencia la necesidad de interpelar tanto las modalidades de registro como las de

reproducción de base fotográfica. En la actualidad, el devenir de las tecnologías aplicadas a la generación de imágenes de síntesis, desarrolladas desde fines de los 70s, han configurado un escenario que trasciende dichas consideraciones convocando otras problemáticas que tensionan *lo real*.

Resulta evidente que la inserción de la animación en múltiples procesos productivos, no sólo en la cinematografía sino en la audiovisualidad como conjunto, ha configurado un escenario de enorme dinamismo en el terreno profesional que no siempre ha encontrado una matriz teórica que lo albergue para problematizar el fenómeno. Por ello, aquí nos detendremos en la reflexión contemporánea respecto de las formas en las que las academias piensan este territorio en transformación. Vale señalar que recuperaremos un grupo de publicaciones, aparecidas con posterioridad al año 2000, debido a que entendemos que a partir del cambio de siglo las investigaciones sobre el tema han encontrado nuevos tópicos, que se alejan de la literatura preexistente. Esta circunscripción no resta importancia a los esfuerzos editoriales previos, los que se destacaron por inaugurar un campo de reflexión en dos áreas específicas relacionadas con el texto animado: por un lado, la literatura especializada sobre la animación comienza con la conceptualización de las prácticas de la animación; por otro, se configura un interés basado en la revisión histórica (centrada en ámbitos geográficos, trayectorias de estudios y autores). Sin una pretensión de exhaustividad se trabajarán las principales contribuciones que circulan como literatura editada académica. Por la extensión del artículo es necesario recortar la mirada, por lo que nos centraremos en libros publicados desde el año 2000 y dejamos lateralizadas las publicaciones científicas periódicas, la producción de *papers* de congresos.

Reconocemos que, históricamente, han prevalecido en el campo las teorías empíricas de la producción¹ (Féral, 2004) que han buscado capturar procesos

¹ Las teorías empíricas de la producción comprenden el hecho artístico destacando el proceso por sobre el producto; “constituyen una manera de teorizar la práctica” (2004: 22). Para Féral

I M A G F A G I A

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

creativos para construir ordenamientos que han devenido en un saber-hacer en el que se prioriza el interés por el conocimiento aplicado.² Se trata de un grupo de manuales que sistematizan y comparten procesos y técnicas realizativas. En el siglo XXI, emergen una serie de publicaciones en formato libro en distintos ámbitos universitarios de Occidente cuyos objetivos tienden a la generación de materiales para uso pedagógico en instituciones de nivel superior que tienden a exponer una “reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción”³ (Schön, 1992).⁴ Auto-identificados como libros orientados a la academia, estas obras se distinguen de una amplia producción del siglo XX en las que primó la *formarecetario* focalizadas en la puesta en común de saberes prácticos, prescriptivos, y simplificados acerca de aspectos del cómo-hacer-animación.

En la actualidad, bajo el supuesto de consolidación y expansión del fenómeno animado, la producción para las academias abre renovadas oportunidades para la exploración teórico-metodológica. Entendemos que la animación contemporánea, puede ser abordada estableciendo un corrimiento en los umbrales de su observación y entendimiento. Nos encontramos en un tiempo en el que los interrogantes que movilizan la producción y sistematización de conocimientos sobre la animación se ha desplazado del *qué es*, el *cómo se hace* y el *quiénes hacen* animación hacia un universo de experimentación que, sin dejar de lado el carácter constructivo, se vuelca a la apertura de nuevas formas, estéticas y temáticas. Sin dudas el esfuerzo de Wells (2007) en la colección de AVA va en esta línea: abandona los cánones con los que se suele pensar la

estas teorías en ocasiones están más cerca de una metodología; sin embargo, entienden el fenómeno artístico (teatral en términos de la autora) como aprendizaje y creación.

² Algunos de los manuales de técnicas son Tiejens (1977), Taylor ([1996] 2000), Halas y Manvell (1980), Patmore (2004), entre muchos otros.

³ Schön (1992) destaca tres momentos en la producción de conocimiento desde la práctica: 1) Conocimiento en la Acción; 2) Reflexión “en” y “durante” la Acción; 3) Reflexión “sobre” la Acción y sobre la Reflexión en la Acción.

⁴ Todas las citas que corresponden a textos en inglés son traducción de las autoras.

historia de la animación, para arriesgarse con una apertura a nuevos itinerarios, ilustraciones e imaginarios fuera de lo ya sabido.

Continuidad de las líneas tradicionales de abordaje de la animación

Las publicaciones académicas y no académicas destinadas a la audiovisualidad animada, históricamente se centraron en dos aspectos: se trata de manuales que enseñan los principios de la animación, cómo se hace, qué tener en cuenta, cómo trabajar con los materiales a animar (sea dibujo, recortes, objetos, plastilina, etc.); y de publicaciones que rastrean trayectorias de animadores reconocidos. En estos casos se trata de investigaciones a caballo entre la biografía y una suerte de sociología, que encuentra en el contexto histórico muchas de las causas y explicaciones para la obra del artista reseñado. Estas miradas sobre la animación, si bien se mantienen, no son hoy la única preocupación académica.

Lilly Husbands y Carilin Ruddell, en su capítulo incluido en *The animation reader* (Dobson, Honess Roe, Ratelle & Rudell, 2019), describen el territorio académico de la animación como uno que abarca un conjunto extraordinariamente variado de técnicas y prácticas, por lo que su campo de estudio es diverso. Es esta diversidad, la que plantea especiales dificultades a la hora de acordar una única definición y presenta resistencias a un planteamiento teórico unificado (2019: 5).⁵ Esta variedad es tan amplia que la animación está presente en distintos medios y géneros, es producida por un muy variado —y en continuo crecimiento— conjunto de técnicas, que llevan a que no se encuentre una definición que sea de utilidad para todos los casos. Es a partir de este diagnóstico que las autoras entienden que es necesario adoptar perspectivas investigativas interdisciplinarias. En su estudio contemplan dos formas de caracterización de la

⁵ La cita textual es “Animation encompasses an extraordinarily wide-ranging set of techniques and practices and thus constitutes an equally diverse field of study. Because of this diversity, animation presents particular challenges in terms of agreeing on a single definition, and similarly it defies a unified theoretical approach to studying it” (Husbands & Ruddell, 2019: 5).

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

materialidad animada: *una*, la de una materia metamorfósica, en la medida en que las formas representadas son formas que se modifican constantemente en su propio devenir. En estas metamorfosis se incorporan no sólo personajes y fondos sino también sonidos. La segunda caracterización que proponen supone una comparación con las formas materiales del cine de acción en vivo, y de allí atender a la particularidad animada. En este punto encuentran que, actualmente, si bien no pueden pensarse del todo como diferentes, en tanto que el cine de acción en vivo cada vez más recurre a la animación digital como fuente de creación de material audiovisual, “las animaciones, que se sirven a menudo de las convenciones del cine de acción real, también presentan lenguajes visuales propios que varían enormemente en función de estilos, técnicas, contexto de producción, industrias, culturas y épocas” (2019: 11).⁶

Por su parte, el diseño de espacios en los que las animaciones se insertan implica, para Aylish Wood (2019), una *reverberancia* en la medida en que se trata de una entidad fluida en la que lo espacial está siempre en proceso de construcción, como una mezcla de combinatorias posibles. Y esto es así tanto en los casos en los que se trata de animación más o menos narrativa y tradicional, como en los casos de textos animados de carácter más experimental. De este modo, se consideran los diversos desarrollos tecnológicos vinculados con lo animado como aquellos destinados a espacios exhibitivos no tradicionales como domos, *mappings* u otros de carácter inmersivo. La animación contemporánea encuentra una nueva herramienta en la digitalidad para la construcción del espacio. Aclara que, como individuos, experimentamos el espacio simultáneamente como algo fluido y estático; y la familiaridad borra la ambigüedad o la indeterminación, y sólo cuando nos enfrentamos a algo desconocido se produce de nuevo un cambio.

⁶ La cita textual es “Although animations often makes use of live-action filmmaking conventions, they also present their own visual languages that vary enormously across styles, techniques, production context, industries, cultures and time periods.” (2019:11) [Traducción propia].

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

La idea de la multiplicidad dimensional tiende, en la animación, a cuestionar constantemente los supuestos sobre el espacio jugando con la dimensionalidad de la imagen. Así, la capacidad metamórfica se extiende del tradicional principio de estirar y encoger⁷ centrado en los personajes a todos los elementos incorporados en la animación dibujada o maleable (plastilina, arena, materiales no convencionales, etc.).

Con otra perspectiva, la editorial suiza AVA Publishing inició en 2007 una colección, bajo el título *Basics Animation*, orientada a estudiantes de instituciones educativas de nivel superior interesados en la animación como práctica profesional. Tres de sus libros fueron, años después, publicados por la editorial española Blume, lo que amplió su circulación en el ámbito hispanoparlante. Nos interesa recuperar algunas ideas que propone esta colección, en cuyos discursos paratextuales se destaca el carácter académico; decisión que nos permitirá problematizar algunos aspectos ligados a la demarcación de una agenda de preocupaciones.

Esta serie propone un cuidadoso trabajo de diseño y presentación visual con textos breves con función pedagógica; una abundante cantidad de ilustraciones de obras animadas con sus correspondientes pies de foto donde se incluyen datos contextuales; glosarios y recuadros en los que se introducen comentarios a modo de reflexión que tienden a sintetizar aspectos específicos del tema abordado como así también permiten orientar la lectura del material. Las autorías corresponden a destacados animadores tales como Paul Wells, Joanna Quinn y Les Mills (2010 [2009]), Andrew Chong (2010 [2008]) y Barry Purves (2011 [2010]). En su versión en inglés se une *Scriptwriting* (Wells, 2007), el primer material de la colección, cuyo contenido introduce a la animación como fenómeno y campo de trabajo, así como también aborda el proceso creativo con

⁷ Frank Thomas y Ollie Johnston (1981) han descrito los doce principios de la animación. Se trata de formas de tratamiento del dibujo para construir efectos reideros, de anticipación, de fluidez, etc.

una orientación en particular hacia el rol del guionista, enfatizando aspectos narrativos y la singularidad de los géneros animados. Las tres publicaciones restantes se centran en las que podemos considerar son las técnicas más popularizadas por la industria, nos referimos al dibujo, la animación 3d y el *stop motion*.

El reconocimiento de cada una como “técnica”, explícito en las portadas, implica un posicionamiento que impacta sobre el modo de concebir la animación en el conjunto de la audiovisualidad, ya que en distintos textos se refiere a la animación en tanto técnica, lo cual implica subsumirla a otro conjunto mayor que podríamos inferir es la cinematografía. De modo tal que, en esta colección, nominar al dibujo, a la animación digital y al *stop motion* como técnicas significa instituir a la animación como un fenómeno que los abarca y que puede *leerse* como lenguaje y práctica específica y singular.

En relación con el dibujo para animación, Wells, Quinn y Mills (2010 [2009]) mencionan que lo destacable de esta técnica es tanto la fijación de imágenes como la representación de la trayectoria del movimiento (2010: 6). Para los autores la importancia del dibujo trasciende a la técnica animada para constituirse en una forma que, a través del trazo, permite la visualización de procesos creativos, aspectos narrativos y estéticas. El libro, en ese sentido, expone un abanico de recursos que inician con un cuidadoso y específico abordaje del dibujo como herramienta creativa, ofreciendo una articulación entre la acción de dibujar y la construcción de un punto de vista desde el cual aprovechar la potencialidad técnica que ofrece. Wells, Quinn y Mills entienden al dibujo como un lenguaje de expresión complejo (2010: 15) en términos de sus formas y funciones; y en el primer capítulo exponen lo que podríamos entender como un conjunto de operaciones interrelacionadas que instituyen un horizonte de posibilidades para la creación animada. En este apartado del libro proliferan ilustraciones de Joanna Quinn, complejizando la enunciación atribuible a la

mirada más académica de Paul Wells.⁸ Se construye así un enfoque que busca trascender el formato del manual, al superar el umbral de la aplicabilidad práctica de la publicación sin perder, en ese ejercicio, la relevancia de la aplicación del quehacer técnico-artístico, superando el pensamiento mecánico propio del conocimiento en la acción (Schön, 1992).

Continuando con la revisión de la colección, el libro de Andrew Chong (2010 [2008]) parte del supuesto, debatible, de que la tecnología digital permitió el resurgimiento de la animación y, para su comprensión, articula tres aspectos: la digitalización, los ordenadores como tecnología (innovación) y la animación. El autor sostiene que existen una serie de supuestos básicos de la animación que se retoman, adaptándose al contexto de aplicación que las tecnologías digitales propician, y que la CGI lejos está de configurarse de manera homogénea. A diferencia de los otros dos títulos publicados en español por Blume, *Animación digital* expone, desde un recorrido diacrónico, el devenir tecnológico y las operaciones de apropiación y creación de la animación. Concebida como un arte moderno, en diálogo con otros lenguajes y poéticas, la animación encuentra en el desarrollo de las computadoras a partir de los años 60s un nuevo escenario de exploración y experimentación conjugando el saber-hacer desarrollado hasta el momento con el incipiente conocimiento informático.

La combinación de los distintos lenguajes, en particular el informático, será una base de esa etapa pionera que menciona Chong, que se expande entre las décadas del 60 al 80. En una trayectoria diferenciada al devenir de técnicas de animación afianzadas hasta el momento, este primer tiempo permite observar la inclusión de componentes propios del diseño gráfico, el *motion graphic*, y los

⁸ Es importante destacar su figura dentro del campo de la animación internacional: director de Animation Academy, un centro especializado que alberga la Universidad de Loughborough (Leicestershire, Reino Unido), dedicado a las actividades de posgrado e investigación en animación. Wells es un destacado guionista y director al tiempo que catedrático, presidente de la Association of British Animation Collections (ABAC), una iniciativa en la que participan el BFI, BAFTA y el National Media Museum. Es autor de numerosos libros en los que problematiza a la animación como fenómeno.

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

efectos especiales, a lo que se sumará en una etapa posterior, “Desarrollos”, (1980-1990) a través de los videojuegos y el lugar de lo digital en las artes; el momento de “Madurez” (1990-2000) posee la impronta del desarrollo Internet, entre otros; y, finalmente, la “Integración” (2000-2007), donde opera una articulación entre distintas tecnologías.

Purves (2011 [2010]) se centra en el *stop-motion* interrogando sus orígenes, ligados a la experimentación con las tecnologías cinematográficas decimonónicas, y el modo en el que construye, a diferencia de las técnicas arriba mencionadas, la ilusión de movimiento. La dimensión de la corporeidad (*physicality*) es un rasgo distintivo del *stop-motion* que, en su puesta en acto, abre una serie de problematizaciones vinculadas a las texturas y a la fotografía (en particular a la iluminación); pero también, en relación con la manera de animar, esta técnica interpela al animador para una aplicación íntima y personal que se encuentra, para Purves, vinculada a la relación entre animador y *puppet*. La *performance* en el itinerario de la producción del movimiento se ve afectada por la lentitud y laboriosidad de la tarea; cada toma tiene un trabajo detallado en sí misma y en relación con las otras de una manera mucho más delicada y planificada que el dibujo 2d y la animación 3d.

Esta colección presupone un lector dispuesto a profundizar no sólo en el aprendizaje técnico sino, también, en la comprensión de los procesos creativos a partir de la puesta en común del enfoque de animadores que, al mismo tiempo, son académicos; Un lector que es también ávido en el consumo de obras animadas con legitimación de la industria y los grupos de pares (en particular en festivales y muestras). Ese particular enfoque se construye a partir de la convergencia de saberes históricos del lenguaje animado y cinematográfico, del conocimiento artístico (en distintas disciplinas), y de la reflexividad de sus prácticas en las que el saber técnico puede revisarse y conceptualizarse.

Por otro lado, la consolidación y la expansión de la forma animada en dispositivos y pantallas de la audiovisualidad propia de la industria es un fenómeno analizado en diversas publicaciones académicas. Es el caso de la editorial británica Palgrave Macmillan, que ha publicado una serie de ocho libros cuya colección se denomina Palgrave Animation (PAANI), la cual centra su interés en el fortalecimiento del campo de estudios proporcionando referencias teórico-conceptuales que permiten afianzar los debates sobre el fenómeno. Forman parte de la colección abordajes acerca de distintas productoras de animación a escala global tales como Estudio Ghibli (Denison, 2023) o Dreamworks (Summers, 2020). Otra de sus propuestas se centra en el vínculo entre animación y publicidad (Cook y Thompson edit., 2019) desde una perspectiva histórica y con análisis de casos contemporáneos. Del resto de publicaciones destacamos *Animation and Memory* (van Gageldonk, Munteán y Shobeiri, 2020) en la que reflexionan acerca de la relevancia de la animación como forma mnemónica, destacando dimensiones como la materialidad, la corporeidad, las técnicas de animación, la ciudad y los documentales animados—propuesta que puede vincularse a problemáticas propias del giro afectivo.

Como parte de las teorías empíricas de la producción para la animación, se recuperan dos libros publicados por Stephen Woloshen (2010; 2015) bajo la firma Scratchtopia Books, en los que comparten los hallazgos técnicos y creativos de “experimentos de acción sobre la marcha” (Schön, citado en López Cano y San Cristóbal, 2014: 174). Woloshen explora y experimenta con la técnica de animación sin cámara, manipulando el fílmico. Sus libros comparten detalladamente la memoria del proceso, los materiales empleados y los cortometrajes (que se incluyen para acceder de manera directa al material animado al que se hace referencia). El autor no sólo expone sus motivaciones y búsquedas creativas, sino que ordena los pasos a seguir y sistematiza la información en una presentación didáctica de enorme valor en el marco de la animación experimental. Así, excede el formato-receta para adentrarse en las

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

diversas aristas de la animación experimental, estableciendo de manera franca y generosa las operaciones técnicas puestas en juego, sus resultados (esperados o no) y la puesta en juego de decisiones y criterios artísticos. Además, contiene materiales bibliográficos vinculados a los talleres que dicta en distintos lugares del mundo.

J. R. Telotte ha trabajado sobre la historia de la animación disneyana desde una perspectiva teórica, analizando no sólo la filmografía del animador, sino las condiciones de posibilidad de su desarrollo, los cambios técnicos y sociales involucrados. Así, Telotte (2008) atiende a las transformaciones constructivas de la animación, como la de la incorporación del sonido en el propio film. El camino del *film* sonoro transformó buena parte del modo de producción y de la estética disneyana, que presenta nuevas *Silly Symphonies* estructuradas alrededor de tema musicales. (Telotte 2008). Más tarde, trabajará sobre la televisión en *Disney TV* (2004), donde reexamina el rol de la empresa en la relación entre cine, televisión y cultura, abordando el rol predominante de la compañía en la definición de un territorio cultural, especialmente en los espacios como los parques temáticos, su programación para televisión o la construcción de una red de emisoras en diversos medios. Su libro *Animating Space. From Mickey to Wall E* (Telotte, 2010), busca exceder los análisis centrados en la historia *oficial* de la animación, para responder a la pregunta acerca de las formas de construcción del espacio animado. Y ello en dos sentidos, atendiendo por una parte a los desarrollos tecnológicos que permiten nuevas estéticas (como son la rotoscopía, las distintas formas de cámaras multiplano, el coloreado e impresión por computadora, la CGI y el *motion capture*) que parecieran llevar a una imposición de la forma más cercana a la imitación de lo real (2010: 8) y, por otro, a las estéticas resultantes. El libro consigue constituirse en una “historia que no es del todo una historia” (Telotte, 2010: 253), que pone de relieve que la animación es un arte del espacio.

Otra autora prolífica, que ha desarrollado espacios para la reflexión animada, es

Maureen Furniss. Ella ha desplegado esfuerzos por reconstruir la historia de la animación norteamericana desde un punto de vista técnico, industrial, creativo y de consumo. Sin embargo, no son los únicos tópicos. En *Art in Motion: Animation Aesthetics* (1998 y 2008), la autora realiza una mirada sobre los estudios de animación con foco en aspectos estéticos relativos a la animación plana y dimensional, la animación completa y limitada, y las nuevas tecnologías. También se incluye una serie de estudios sobre la animación abstracta, el público, la representación y los reguladores institucionales. Y en *Animation Art and Industry* (2009) compila una serie de trabajos que inician una discusión centrada en la animación como forma artística, social, generizada, geolocalizada, que aborda otras formas además del dibujo animado, especialmente el *stop-motion*. Aunque incorpora las tradicionales reflexiones sobre el impacto Disney, este libro abre nuevos debates y permite exceder el territorio de la perspectiva centrada en una compañía.

Aportes a la conversación desde Argentina⁹

Relevado el campo de las publicaciones y autores dominantes de la literatura académica contemporánea sobre la audiovisualidad animada, observamos las aproximaciones que se han realizado en nuestro país. Es necesario señalar que la producción académica nacional que toma la animación como objeto, aparecida en formato libro, es muy tardía en comparación con la reflexión sobre otros territorios de la audiovisualidad. Esta demora puede ser explicada, desde nuestra perspectiva, con el hecho mismo de la institucionalización de la enseñanza superior de la animación (González, 2013b). Se trata de Licenciaturas que surgen con las aperturas institucionales, tras el retorno

⁹ El recorte textual realizado ha dejado fuera a la variopinta producción latinoamericana por dos cuestiones: por un lado, por un problema de extensión del artículo que dificulta dar cuenta de su entramado y circulación; por otro, a las contingentes maneras en las que ha circulado, y circula, *entre* las comunidades de enseñanza en nuestro continente.

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

democrático, en muchos casos junto con las de realización cinematográfica y televisiva o vinculadas con los diseños.

Las publicaciones pioneras recuperan el gesto de la bibliografía internacional: abordar los procesos de creación de animación para su enseñanza y aplicación y reconstruir la historia. Será a mediados de la década del 2000 cuando aparecen las primeras sistematizaciones en torno de la práctica animada; destacándose por su carácter pionero el libro de Rodolfo "Rulfo" Saenz Valiente (2006), que presenta el fenómeno centrado en la totalidad del proceso de la animación, contemplando una serie de recomendaciones en términos de un saber-hacer consolidado por la práctica de su implementación (en lecturas que consideran las formas-recetario que circulaban a nivel internacional), y agregando una serie de instrumentos (para la producción, la confección de dispositivos, elaboración de guiones, entre otros). Claramente en la introducción, Sáenz Valiente alude al carácter de manual de esta publicación, de 653 páginas, en las que vuelca su conocimiento adquirido como profesional. Será éste el libro de mayor consulta para la enseñanza en las universidades argentinas hasta el presente, que incluye ilustraciones de distintos animadores de nuestro país, y que es parte de las teorías empíricas de la producción para la animación argentina.

Una voluntad de historización de la circulación animada local lo plantea el historiador Raúl Manrupe (2004) quien busca dar cuenta de la historia y las estéticas de la animación nacional identificando un conjunto de animadores. En este recorrido no pretende completar la historia del dibujo animado nacional, sino establecer una periodización de su desarrollo. A lo largo del libro, se suceden nombres propios y títulos de animaciones y lugares de exhibición junto a un análisis del autor. Es destacable que el texto incorpora dos anexos, uno de ilustraciones que permite atisbar los distintos estilos, y uno cronológico que lista diversos hitos de la animación mundial, en los que incorpora sin distinción los eventos nacionales (como el productivo encuentro entre Walt Disney y Florencio

Molina Campos en 1941 en el Rancho los Estribos, en la Provincia de Buenos Aires).

A esta labor pionera, le suceden recorridos históricos a través de un conjunto de publicaciones que presentan una animación geo-culturalmente situada en diálogo con la producción de Buenos Aires y el exterior. Destaca el trabajo de compilación coordinada por Pablo Rodríguez Jáuregui (2011) en el que, en el primer capítulo, recupera los intercambios, en el siglo XX, entre artistas y experiencias gestadas en Rosario, Córdoba y Canadá, donde trasciende, en ese devenir, la figura de Luis Bras. La compilación destina un espacio final a la enseñanza de la realización de animación, que puede leerse en serie con las teorías empíricas de la producción. En diálogo con dicha compilación, Leandro Arteaga (2012) focaliza su análisis en el entramado de vínculos artístico-creativos de un conjunto de animadores formados por Bras y que, posteriormente, consolidarán un espacio local de enseñanza, producción y diálogo con representantes del campo académico, profesional y de política cultural local. A nivel regional, considerando un territorio cultural que liga a Córdoba, Rosario y Buenos Aires, la publicación de González y Siragusa (2013) presenta distintos recorridos sobre esa historia nacional (1960-2010), ubicando periodizaciones sobre la enseñanza de la animación en Argentina y acerca de los espacios expositivos (González, 2013b, 2013c). Este libro presenta también estudio de casos locales. Estas publicaciones buscan romper una suerte de invisibilización que afecta fundamentalmente a la producción audiovisual gestada en territorio nacional, por fuera de Buenos Aires, donde se desconocen los itinerarios artístico-culturales tanto de referentes (y sus producciones), como de las tendencias estilísticas que se están desarrollando.

El reconocimiento de una gesta industrialista de la animación irrumpe en el libro de Accorinti (2019), que aborda la construcción del cine animado dirigido a la infancia, del que las obras de García Ferré son el paradigma nacional. Accorinti toma la década del 70 para analizar el modelo productivo del realizador, tanto

desde un punto de vista moral como industrial. Se trata de un complejo sistema de reenvíos en los cuales los personajes animados son el vector indispensable, que permite hilvanar animaciones, publicidades, publicaciones periódicas y *merchandising*.

Finalmente, Irene Blei (2014) realiza un amoroso recorrido por un lugar emblemático para la animación experimental, el National Film Board de Canadá. Este itinerario, que inicia con contactos personales entre los maestros locales y los canadienses, retoma de la historia personal de la autora el descubrimiento de una institución que alberga artistas, un lugar donde “no se escatimaba en esfuerzo ni en experimentación, y se prodigaban tiempo y entusiasmo a la producción sostenida” (2014: 10) Desde esa pasión, Blei realiza una serie de semblanzas en torno de la institución y de los y las artistas allí cobijados. Las entrevistas y referencias claves reconstruyen una política pública sostenida por décadas por el Estado canadiense y sus numerosos frutos.

Si se acepta que desde hace más de dos décadas los medios y contenidos audiovisuales se encuentran en plena transición digital, tanto en sus procesos de conceptualización¹⁰ y modos de producción, como en las vías de distribución que abre la extensión imparable del acceso a las redes fijas y móviles de banda ancha, sorprende que sólo se ha relevado una pequeña parte de la producción de animación argentina, quedando aún numerosos productos del campo que aguardan ser examinados.

Tres textos han relevado algunas de dichas realidades locales. En un tiempo histórico-cultural de una producción inédita de animación geolocalizada en los

¹⁰ Si bien excede los alcances del presente artículo, no puede dejar de señalarse el rol que ha tenido el Foro Académico de Animación que organizan la UNC y la UNVM en el marco del Anima Festival Internacional de Animación de Córdoba. En sus ocho ediciones a lo largo de casi dos décadas, el Foro se ha constituido como un espacio de referencia para investigadores nacionales e internacionales de animación. Figuras destacadas del ámbito nacional e internacional han dictado conferencias y han influido en buena medida las agendas investigativas a partir de convocatorias temáticas. Temas como los de historia y memoria, nuevos modos de producción y circulación, señas de identidad, han sido algunos de los tópicos desarrollados.

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

territorios nacionales, el libro *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires* (2013) indaga acerca de los procesos de creación y producción de obras animadas nacionales aportando como novedad el estudio de la animación cordobesa y rosarina, así como una perspectiva regional al campo de problematizaciones. La dimensión federal, ampliada en este caso, se recupera en *La televisión animada. Una explosión estilística en las pantallas argentinas* (2017), donde se aborda la producción de series de animación para TV en Argentina entre 2010 y 2015, un periodo transversalmente impactado por transformaciones culturales, educativas, tecnológicas y artísticas que encontraron en la implementación política de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual un interlocutor indispensable. El libro, entre otros aportes, conserva la memoria de una producción animada *perdida* ante la imposibilidad de acceder a sus materiales frente al cambio de la política pública y las restricciones para su puesta en disponibilidad dentro de las plataformas del estado nacional.

Por su parte, *Animación Encuentros de lenguajes, géneros y figuras* (Tassara y Kirchheimer, 2016) plantea que el paso del audiovisual analógico al audiovisual digital implicó la reformulación de técnicas, lo cual repercutió en el lenguaje y eliminó las (supuestas) diferencias entre la animación y la acción en vivo. Y es en esta coyuntura que esta publicación revisa y caracteriza efectos de la forma animada en sus aspectos discursivos y estilísticos. Tassara (2016) retoma la dificultosa tarea de describir la especificidad de la animación en tanto lenguaje, encontrando la capacidad de transformación de la imagen animada, su cualidad metaplasmática audiovisual, la posibilidad de una narrativa maravillosa.

También, *Estéticas Digitales. Ocurrencias, expansiones, tensiones, nuevos territorios discursivos* (Tassara y Kirchheimer: 2023) reúne una serie de trabajos diversos que se vinculan con la producción de imágenes y la digitalidad, que “despliega un abanico de propuestas que tanto puede dirigirse al apuntalamiento de la creencia de la transparencia referencial como a generar los más extremos

efectos de extrañamiento” (2023: IX) En este camino, la publicación recorre desde las maneras en las que la animación infantil encuentra un lugar en PakaPaka, los desarrollos urbanos de la animación en las performances de *video-mapping* en la ciudad de Buenos Aires, las transposiciones animadas en videojuegos y otros cruces entre imágenes digitales y eso que aún se identifica como acción en vivo.

Coda

En la cartografía resultante de la revisión de literaturas recientes (en formato libro) destinadas y producidas por distintas academias para asir la animación como objeto de estudio, se pone en evidencia el carácter pluriforme del fenómeno. Se ha identificado la permanencia de una preocupación ligada a la generación de lo que hemos dado en llamar teorías empíricas de la producción, siguiendo a Féral (2004), específicas para la práctica de animación que incluye un reconocimiento a su singularidad, plasticidad y potencialidad de expansión y experimentación. Esos enfoques se han sedimentado en una serie de libros que han alcanzado un importante nivel de circulación y distribución en distintos espacios de la enseñanza superior de la animación. Si hasta el siglo XX esa producción textual priorizaba un saber-hacer técnico bajo la forma del manual y/o el recetario como expresión discursiva, en nuestra contemporaneidad se distingue una complejización en su diseño y presentación que tiende a recuperar otros aportes que suman a la preparación tecno-artística del animador.

Estas ideas las encontrábamos, entre otros pasajes de este artículo, en los planteos de Wells (2007), que buscaba trascender la escritura más propia del “manual” para ofrecer una perspectiva comprensiva del fenómeno animado. Sin embargo, también observamos la existencia de publicaciones, las de Woloshen (2010; 2015) específicamente, que proponen la forma del “manual” para poner en circulación conocimientos ligados a su producción (y a la reflexión sobre la producción) de formas de animación experimental que se distancian de la forma prescriptiva.

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

Consideramos que en el territorio de la animación suceden movimientos como los que se encuentran en el campo de las artes en general, donde la investigación que se realiza a través de la práctica artística ha instalado renovadas discusiones en términos epistemológicos, ontológicos y metodológicos. Sin embargo, resulta evidente cómo el compromiso intelectual de artistas animadores, en este caso, han hecho posible la generación de libros para que los procesos educativos se vuelvan más enriquecedores y den campos de libertad a los estudiantes para ampliar esos saberes y expandirlos. Estas publicaciones, como las referenciadas en este artículo, ponen en disponibilidad no sólo la receta de un hacer, sino una reflexión sobre la propia práctica que excede la mirada sencilla de la técnica, poniendo al servicio de la formación una reflexión crítica sobre el propio hacer.

Por otro lado, si bien la línea de trabajos que buscan reconstruir una historia de la animación continúa, esta historia aparece más problematizada. Deja de ser una simple línea de tiempo o una sucesión de hitos, para pasar a constituir una mirada atravesada por perspectivas teóricas que permiten alejarse del anecdotario para pasar a leer esa misma historia en claves socioculturales más complejas. Así irrumpen nuevos interrogantes, en los que las formas de percepción, circulación y producción son leídas y contextualizadas. Tanto en el ámbito internacional como en el nacional, estas problematizaciones ganaron espacio en las últimas dos décadas, si bien la construcción de un cuerpo académico que aborda la animación como objeto de investigación en nuestro país es uno muy reciente, como lo evidencia la literatura reseñada. Más aún cuando se trata de atezar el problema en un espacio que reconoce que en el territorio de la animación “la relación entre práctica y teoría es especialmente aguda [...]”. Esto se debe a las ideas de artesanidad y arte que se asocian a la

I M A G F A G I A

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

animación como actividad, y también al hecho de que la animación es tan diversa” (Ward, 2019: 91).¹¹

Muchos de los aportes hasta aquí señalados se presentan como punta de lanza para territorios aún inexplorados en nuestro país. Sin dudas, se trata de un campo fértil, en el que es necesario reforzar las acciones que tiendan puentes entre la producción y la reflexión, para potenciar saberes y extender horizontes para la generación e intercambio de un conocimiento situado en torno de las formas de representación, sensibilidades y afectividades que se traman mientras se amplían las condiciones de posibilidad de la animación como fenómeno.

Bibliografía

- Accorinti, Tamara (2019). *Manuel García Ferré. Star system y animación en Argentina en los '70- Tensiones entre industria nacional y la hegemonía del universo de Disney*. Buenos Aires: Letras del Sur.
- Armand, Sergio (2020). *Dibujitos peligrosos: Cine animado, entretenimiento, propaganda y testimonio*. Buenos Aires: UBA Sociales.
- Arteaga, Leandro (2012). *La pantalla dibujada. Animación desde Santa Fé*. Rosario: CG Editorial.
- Blei, Irene (2014). *Canadá cuadro a cuadro. Animadores y animadoras del National Film Board*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Cholodenko, Alan (editor) (2006). *The ilusion of life. Essays on animation*. Sydney: Power Publications y Australian Film Comission.
- Chong, Andrew ([2008] 2010). *Animación digital*. Barcelona: Bloom.
- Cook, Malcolm y Kirsten Moana Thompson (2019). *Animation and Advertising*. UK: Palgrave Animation.
- Denison, Rayna (2023). *Studio Ghibli An Industrial History*. UK: Palgrave Animation.

¹¹ La cita textual es “The relationship between practice and theory is especially acute in the field of Animation Studies. This is due to the notions of craft and artistry that are attached to animation as an activity , and also the fact that animation is so diverse” (Ward, 2019: 91) [Traducción propia].

I M A G F A G I A

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

Dobson Nichola, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy y Caroline Rudell (editores) (2019). *The animation studies reader*. New York: Boomsbury Academic.

Feral, Josette (2004). *Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras*. Buenos Aires: Editorial Galerna.

Furniss, Maureen (1998). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Malasia: Jhon Libbey Publishing.

____ (2008) *Art in motion. Animation Aesthetics. Revised Edition*, Malasia, Jhon Libbey Publishing.

____ (editora) (2009). *Animation, Art and industry*. Malasia: Jhon Libbey Publishing.

González, Alejandro (2013a). “La invisible indefinición sobre la animación” en González, Alejandro y Cristina Siragusa (editores), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Córdoba: La Barbarie.

González, Alejandro (2013b). “Argentina, ¿Cuna de animadores?” en González, Alejandro y Cristina Siragusa (editores), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Córdoba: La Barbarie.

____ (2013c). “Pantallas para la animación en y de Argentina” en González, Alejandro y Cristina Siragusa (editores), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Córdoba: La Barbarie.

González, Alejandro y Siragusa, Cristina (editores) (2023). *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Córdoba: La Barbarie.

____ (editores) (2017). *La televisión animada. Una explosión estilística en las pantallas argentinas*. Villa María: Universidad Nacional de villa María.

Halas, John y Manvell, Roger (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Omega

Husbands, Lili y Rudell, Carilne (2019). “Approaching animation and animation studies” en Nichola Dobson, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy y Caroline Rudell (editoras), *The animation studies reader*. New York: Boomsbury Academic.

Kirchheimer, Mónica y Tassara, Mabel (2016). *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. Buenos Aires: ImagoMundi.

I M A G F A G I A

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

____ (2023). *Estéticas Digitales. Ocurrencias. Expansions, tensiones, nuevos territorios discursivos*. Buenos Aires: ImagoMundi.

López Cano, Rubén y San Cristóbal, Úrsula (2014). *Investigación artística en música: Problemas, experiencias y propuestas*. México: Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales del Fondo Nacional Para la Cultura y las Artes de México.

Manrupe, Raúl (2004). *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

Purves, Barry (2011). *Stop Motion*. Barcelona: Blume.

Rodríguez Jáuregui, Pablo (compilador) (2011). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo: el libro de la Escuela para Animadores de Roario*. Rosario: Municipalidad de Rosario.

Saenz Valiente, Rodolfo (2006). *Arte y técnica de la animación: Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires: De la Flor.

Summers, Sam (2020). *DreamWorks Animation. Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*. UK: Palgrave Animation.

Schön, Donald (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Madrid y Barcelona: Paidós.

Telotte, Jay P. (2004). *Disney TV*. Detroit: Wayne State University Press.

____ (2008). *The Mouse Machine. Disney and technology*. Urbana and Chicago, University of Illinois Press.

____ (2010). *Animating Space. From Micket to Wall E*. Kentucky: The University Press of Kentucky.

Thomas, Frank y Johnston, Ollie (1981). *The Illusion of life*. California: Hyperion.

Tietjens, Ed (1977). *Así se hacen películas de dibujos*. Barcelona: Parramon Ediciones.

Van Gageldonk Maarten, Munteán László y Ali Shobeiri (editores) *Animation and memory*. UK: Palgrave Animation.

Ward, Paul (2019). "Some thoughts on theory-practice relationship in animation studies" en Dobson Nichola, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy y Caroline Rudell (editoras) *The animation studies reader*. New York: Boomsbury Academic.

I M A G F A G I A

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

Wells, Paul (1998). *Understanding animation*. London and New York: Routledge.

_____ (2007) *Scriptwriting*. Lausanne: AVA Publishing SA.

Wells, Paul, Quinn, Johana y Les Milles ([2009] 2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.

Woloshen, Steven (2010). *Recipes for Reconstruction: The Cookbook for the Frugal Filmmaker*. Montreal: Scratchtopia Books.

Woloshen, Steven (2015). *Scratch, Crackle & Pop! A Whole Grains Approach to Making Films without a Camera*. Montreal: Scratchtopia Books.

Wood, Aylish (2019). "Re-animating space" en Dobson Nichola, Honess Roe Anabelle, Ratelle Amy y Caroline Rudell (editoras) *The animation studies reader*. New York: Boomsbury Academic.

*Cristina A. Siragusa es Doctora en Semiótica por la Universidad Nacional de Córdoba. Es Docente investigadora en la Universidad Nacional de Villa María y en la Universidad Nacional de Córdoba. Ha dirigido proyectos de investigación sobre animación y ha compilado libros como *Poéticas de la Animación Argentina 196-2010 Córdoba, Rosario y Buenos* y *La televisión animada. Una explosión estilística en las pantallas argentinas* (junto a Alejandro R. González) y publicado distintos artículos sobre la temática. Es miembro fundador de la "Red Sur a Sur. Red Internacional de Estudios de Animación". E-mail: siragusasociologia@yahoo.com.ar

**Mónica S. Kirchheimer es Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires. Es Docente investigadora en la Universidad Nacional de las Artes y en la Universidad de Buenos Aires. Su área de investigación es Arte y Medios, focalizando en narrativas seriadas y poéticas animadas. Actualmente dirige e integra proyectos de investigación nacionales en torno de los problemas de producción y circulación de la animación y es miembro fundador de la "Red Sur a Sur. Red Internacional de Estudios de Animación". Desde hace más de una década coordina el equipo argentino del Observatorio Iberoamericano de Ficción Seriada – OBITEL. Ha publicado numerosos artículos en revistas y libros. Ha compilado junto a Mabel Tassara los libros *Animación. Encuentro de lenguajes, géneros, figuras* en 2016 y *Estéticas digitales. Ocurrencias, expansiones, tensiones, nuevos territorios discursivos*, en 2023. E-mail: m.kirchheimer@una.edu.ar