

Comenzamos los (nuevos) Felices Veinte tomando decisiones liberadoras: tras haber obtenido la indexación en la prestigiosa base de datos Scopus, hemos decidido dar un giro más atrevido y sostenible a nuestra revista. Por un lado, pasará a ser una publicación exclusivamente digital y totalmente en Open Access, facilitando el mayor impacto de sus contenidos; por otro lado, se publicarán dos números al año, pasando a ser una revista semestral.

Con ello, nuestra intención es la de mejorar el flujo de publicaciones de investigación. Independientemente del tema sugerido para la convocatoria de cada año, siempre hemos dejado la puerta abierta para que los investigadores pudieran presentar artículos sobre sus temas de particular interés. De esta manera ha surgido espontáneamente el tema focal —que no absoluto— de esta primera entrega de 2020, que girará en torno a **animación y dibujo**.

Como constataba nuestro amigo y compañero Carlos Plasencia en su artículo “Dibujar, dibujar y dibujar” (*Con A de animación* nº 3, 2013), el dibujo es un medio de reflexión que puede convertirse en un fin en sí mismo, pero también, y sobre todo, “una pieza básica en cualquier proyecto de diseño, y más si es de animación, donde es evidente la necesidad de visualizar, enmendar, modificar y adaptar ideas y conceptos” (p. 84), independientemente de la forma final del proyecto, ya sea realizado con técnicas tradicionales o con imágenes generadas por ordenador, como demuestran las brillantes ilustraciones del gran Gil Alkabetz que nos acompañan en esta edición y en nuestra portada: unos dibujos que en su sencillez contienen toda una narrativa.

Por añadidura, la animación dibujada goza de buena salud: si en 1995, con el advenimiento de la animación digital en los cines, parecía que eventualmente no habría lugar para el dibujo animado —e incluso después de cierto período de reducción de la técnica a producciones destinadas al público infantil—, hoy la animación

dibujada sigue ocupando un lugar relevante entre las producciones cinematográficas, destacando especialmente entre aquellos largometrajes independientes y con una intencionalidad más seria, habiendo destacado este año en nuestro país el estreno de dos producciones fundamentales: *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (Salvador Simó, 2018), ganador del premio al Mejor Largometraje de Animación Europeo; y cómo no, *Klaus* (Sergio Pablos, Carlos Martínez López, 2019), nominada a los Oscar® de 2020, cuya seductora animación cartoon sigue brillando sobre el coloreado que evoca la luz y el volumen de una producción en 3D.

Para este número hemos seleccionado cinco artículos propuestos por investigadores de todo el mundo, a los que se suma un contenido de excepción: nuestra *Firma Invitada* Alan Cholodenko, profesor honorario en la The University of Sydney (Australia), uno de los ensayistas sobre animación más fundamentales del mundo. Tendremos el honor de ser los primeros en publicar un texto de Cholodenko en lengua castellana, al reeditar en nuestra revista su muy personal artículo “The Animator as Artist, The Artist as Animator” presentado en Toronto en 2014, durante el congreso anual de la Society for Animation Studies. El trabajo de Alan Cholodenko es de referencia obligada desde que en 1991 editó la publicación pionera en el campo de los estudios de animación: *The Illusion of Life. Essays on Animation*, donde se teorizan cine y animación bajo la idea seminal de que no es la animación un subconjunto del cine, sino el cine un subconjunto de la animación, conformando lo que él ha denominado como “the Animatic Apparatus”.

Dentro de los contenidos de Investigación relacionados con el dibujo encontraremos, en primer lugar, “La ilustración animada como espectáculo. Películas de *dibujos relámpago*”, coescrito por Iria Cabrera Balbuena (de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Ecuador) y Alejandro Ocaña Salinas (Universitat

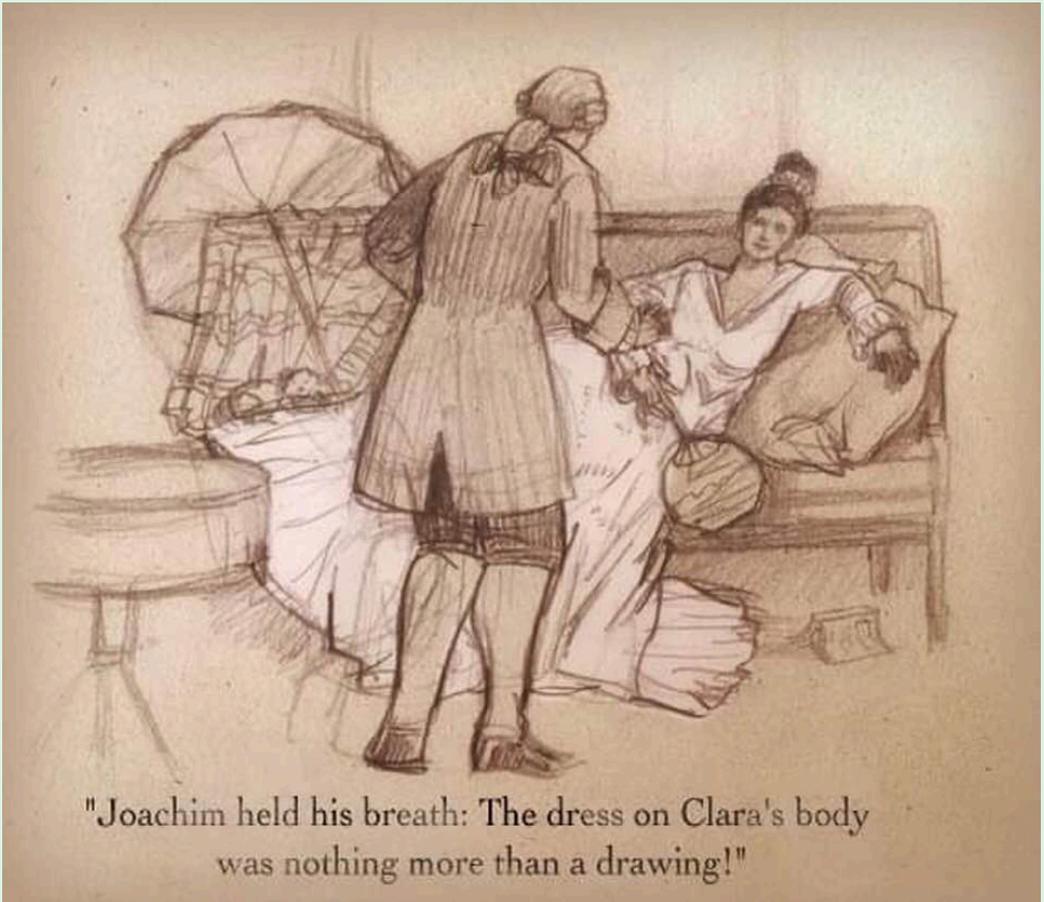


Ilustración de Gil Alkabetz, 2019.

Politécnica de València), donde abordan los espectáculos de *dibujos relámpago* de finales del siglo XIX como génesis de los futuros dibujos animados. En segundo lugar, tenemos “Del inacabado al boceto como elemento estético: los “pencil tests” de Glen Keane”, por Manuela-Elizabeth Rodríguez-González, investigadora venezolana adscrita al programa de doctorado de la Universidad de Vigo, que analiza la presencia del trazo esbozado de Glen Keane en el resultado final de sus películas personales, así como el modo en que esta prueba de lápiz evoluciona dentro de sus producidas para la factoría Disney. En tercer lugar, Tania Cas-

tellano San Jacinto, de la Universidad de La Laguna, nos presenta “La animación en bucle como dibujo vivo. Las repeticiones de Francis Alÿs”, sobre el artista belga residente en México, que con frecuencia incluye animaciones en sus obras de performance.

El presente número también incluye dos contenidos relacionados con la producción de animación contemporánea: “Hacia una imaginación global hecha a medida – Jimoto PR Anime, ¿una nueva era en la producción del anime?”, de Claudia Bonillo Fernández (Universidad de Zaragoza), que profundiza en un nuevo subgénero del anime con pujanza en

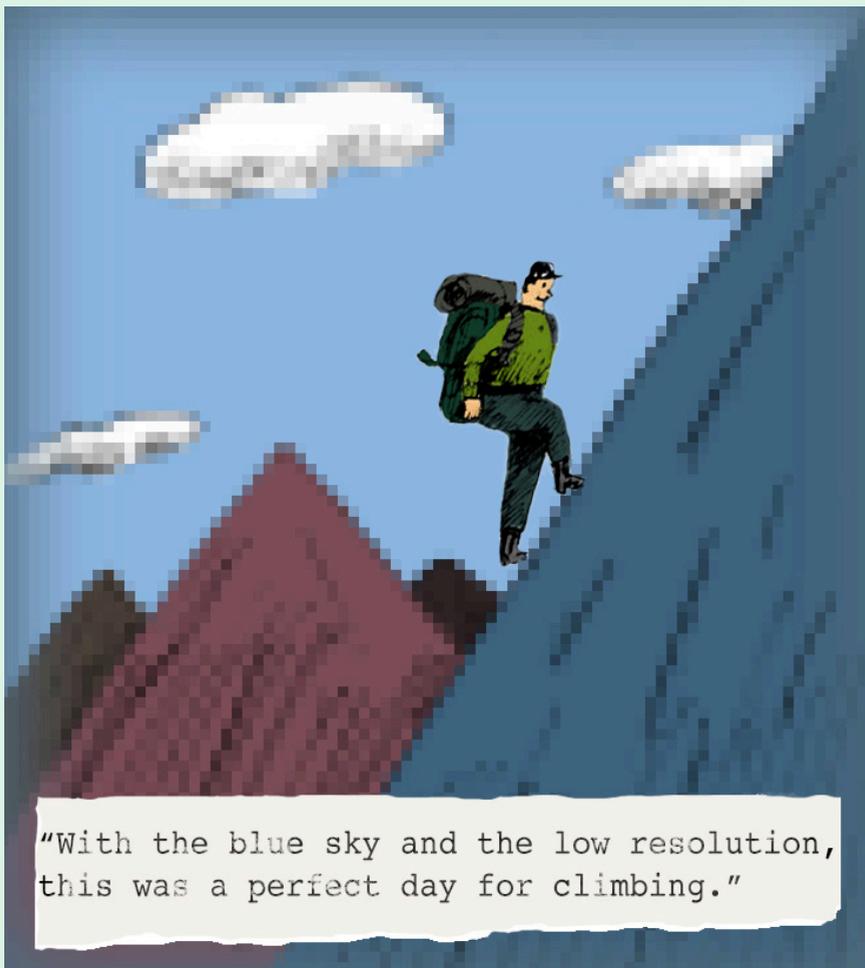
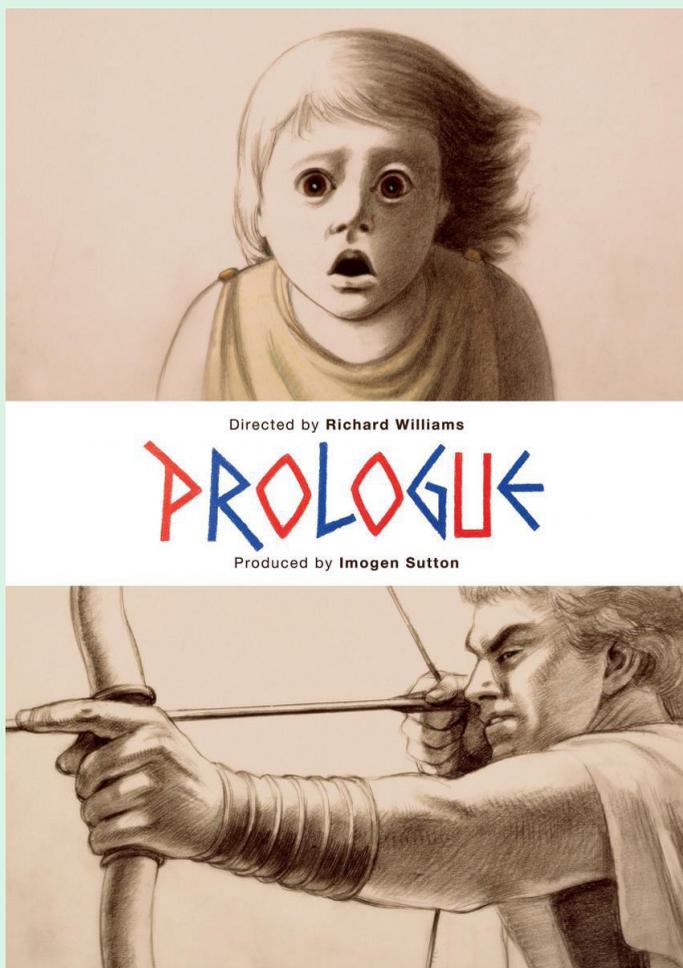


Ilustración de Gil Alkabetz, 2019.

Japón, dirigido a la promoción turística de las diferentes prefecturas del país asiático; e “Infografía fotorrealista. La importancia del realismo. Evolución y desarrollo en los videojuegos”, por Milton Elías Sancán Lapo, de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil (Ecuador), que revisará los conceptos que resultan de la combinación de narrativa interactiva y realismo gráfico en videojuegos.

En verano de 2019 nos dejaba, como del rayo, el gran Richard Williams (1933-1919). Ampliamente conocido por películas como

A Christmas Carol (premio Oscar® al Mejor Cortometraje Animado en 1972), o por traspasar las fronteras de lo imaginable al dirigir la animación de *Quién engañó a Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988), Richard Williams es, como Preston Blair o John Halas, uno de esos animadores *que nos enseñó a animar a todos*. Su manual *The Animator's Survival Kit* es el compendio de su interés en la didáctica de la animación, con profunda base en el dibujo, que él aprendió a su vez del histórico Art Babbitt. Y como dice un querido amigo mío, ver el mon-



Cartel de *Prologue*, 2015.

taje original de *The Thief and the Cobbler*, su gran proyecto inacabado, es como *asomarse al cerebro de un animador genial*. En 2015 Richard Williams regalaba al mundo la avanzadilla de un nuevo gran filme basado en la obra de Aristófanes *Lisistrata*: el cortometraje *Prologue*, donde el lápiz y el papel son el origen de un mundo de incommensurable belleza. Después del también reciente fallecimiento del maestro Borge Ring (1921-2018), la desaparición de Richard Williams nos deja un poco más huérfanos a los que creemos en el dibujo.

Una vez más, *Con A de animación* agradece la colaboración de todos los autores que han participado en la revista, así como a los miembros de los Comités Científico y Asesor. Queremos destacar igualmente el apoyo fiel que la revista recibe por parte del Departamento de Dibujo, el Máster en Animación de la UPV, Nau Llibres, y de Editorial UPV.

María Lorenzo
Directora CAA