

JORNADA DE INVESTIGACIÓN

UN ENFOQUE MULTIDISCIPLINAR A LA TECNICIDAD, MATERIALIDAD Y DISEÑO DE PERSONAJES DE ANIME

4 de mayo, 2023 | Aula 5, Facultat de Traducció i d'Interpretació

Universitat Autònoma de Barcelona

PROGRAMA

9:30 *Explorando la tecnicidad, la materialidad y la intermedialidad en el Centro de Archivos para el Estudio del Anime de la Universidad de Niigata*

Alba Torrents (GREGAL, Universitat Autònoma de Barcelona)

9:50 *What Moves on Screen Is Not What You See: Findings from Anime's Storyboards / Lo que se mueve en la pantalla no es lo que ves: Hallazgos a partir de los storyboards del anime*

Joon Yang Kim (Niigata University, Japan)

10:10 *The Art of Afureko: Understanding the Dubbing Process in Anime / El arte de Afureko: Comprender el proceso de doblaje en el anime*

Minori Ishida (Niigata University, Japan)

10:30 *The Exception to the Rule in the Anime Media Mix: Character Design in The Tatami Galaxy / La excepción a la regla en la mezcla de medios del anime: El diseño de personajes en The Tatami Galaxy*

Antonio Loriguillo-López (GREGAL UAB & Universitat Jaume I)

10:50 Debate final

Blai Guarné (GREGAL, Universitat Autònoma de Barcelona)

ORGANIZA: Grupo de Investigación GREGAL: Circulación Cultural Japón-Corea-Catalunya/España (2021 SGR 00558) y su proyecto I+D+i PID2021-122897NB-I00 financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033/FEDER UE, con el apoyo del Japanese Studies Fellowship Program 2022 de Japan Foundation

PONENTES

Dra. Alba Torrents (GREGAL, Universitat Autònoma de Barcelona)

Explorando la tecnicidad, la materialidad y la intermedialidad en el Centro de Archivos para el Estudio del Anime de la Universidad de Niigata

En esta presentación se expondrá un proyecto de investigación llevado a cabo en el Archive Center for Anime Studies (ACASiN) de la Niigata University durante una estancia postdoctoral en noviembre de 2022. La colección del ACASiN es una valiosa fuente de materiales intermedios relacionados con la animación japonesa, como hojas de diseño de personajes, imágenes de banco, *storyboards*, dibujos de animación clave, fondos, guiones, guiones para sesiones de grabación de voz y notas manuscritas del equipo de producción. El objetivo del proyecto es abrir nuevas perspectivas en los estudios de medios japoneses, examinando el *anime* como un caso específico que ilustra los desafíos más amplios de una cultura altamente mediatizada, digital y participativa. Se discutirá la importancia de los materiales intermedios del ACASiN para la comprensión del proceso de producción del *anime* y su relevancia en el estudio del medio. Además, se destacará cómo el enfoque en el *anime* puede contribuir a la comprensión de los problemas contemporáneos en la cultura japonesa y en la sociedad globalizada en general.

Dr. Joon Yang Kim (Niigata University, Japan)

What Moves on Screen Is Not What You See: Findings from Anime's Storyboards / Lo que se mueve en la pantalla no es lo que ves: Hallazgos a partir de los storyboards del anime

En esta presentación, me enfoco en un storyboard perteneciente a la Colección Watanabe, confiada a la Niigata University en 2016, el cual fue creado y utilizado para la serie de *anime* de televisión "Sci-Fi Journey to the West: Starzinger", emitida entre 1978 y 1980. Al hacerlo, voy a revelar cómo el equipo de producción buscó concretar el movimiento de las figuras dibujadas en la pantalla que representan la nave espacial ficticia con la que la audiencia y el equipo nunca viajaron, ni vieron viajar en el mundo real. Esta presentación demostrará que los objetos animados, ya sean dibujados a mano o construidos, pueden funcionar como agentes no humanos que permiten al espectador sentir los movimientos en pantalla e incluso sumergirse en la sensación cinestésica que estos movimientos generan, una sensación que, mediante las técnicas de animación, los conecta con algo que los objetos en pantalla no son.

Dra. Minori Ishida (Niigata University, Japan)

The Art of Afureko: Understanding the Dubbing Process in Anime / El arte de Afureko: Comprender el proceso de doblaje en el anime

La sincronización de imágenes y voces en el *anime* se lleva a cabo mediante un método llamado *afureko*, que significa grabación posterior, en el cual los actores y las actrices de voz realizan sus interpretaciones mientras observan las imágenes. ¿Cómo comprenden los actores y las actrices de voz los movimientos de los personajes? ¿Qué hace que las interpretaciones de los actores y las actrices de voz sean diferentes de las de las películas y dramas? Abordaremos estas preguntas examinando los materiales intermedios del *anime* en la colección de la Niigata University, tales como guiones, *storyboards* y guiones de *afureko*.

Dr. Antonio Loriguillo-López (GREGAL UAB & Universitat Jaume I)

The Exception to the Rule in the Anime Media Mix: Character Design in The Tatami Galaxy / La excepción a la regla en la mezcla de medios del anime: El diseño de personajes en The Tatami Galaxy

En esta presentación propongo un enfoque alternativo al diseño de personajes en el *anime*, tomando como ejemplo "The Tatami Galaxy" (Madhouse, 2010), dirigida por Masaaki Yuasa. Esta serie desafía las convenciones del *anime* con episodios autocontenidos y un estilo narrativo post-clásico que se destaca en su adaptación de la novela de Tomihiko Morimi. A través de la articulación particular de la trama, "The Tatami Galaxy" ofrece un tratamiento diferente al desarrollo de personajes en el *anime*, favoreciendo un modelo más profundo en relación con su discurso principal. La secuencia de apertura, que utiliza un dispositivo visual basado en la torsión de los personajes revelando su planitud, se vuelve autoconsciente de la narrativa y permite estudiar detalladamente a los personajes, perfilándolos con mayor profundidad y dándoles una tercera dimensión más allá de la caricatura *moe* predominante en el *anime* contemporáneo.



SGR-Cat 2021

