

♣ Resumen Técnico:

Crear, organizar y establecer un espacio de producción, investigación, apreciación y capacitación pedagógica en animación; abierto gratuitamente a toda la comunidad universitaria, en concordancia con los principios de nuestro Estatuto Universitario, fortaleciendo de este modo la identidad cultural de nuestra Facultad.

A través de grupos interdisciplinarios se producirán cortometrajes de contenido original. En el proceso asistentes de una disciplina capacitaran a los de otra y viceversa.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

♣ Estado actual de conocimientos sobre el tema.

Trabajamos, siempre, con un enfoque experimental que nos permite hacer nuevos descubrimientos en el camino. Para ver antecedentes sobre nuestro trabajo se puede visitar el siguiente enlace: https://www.facebook.com/LabAn-Laboratorio-de-Animaci%C3%B3n-FAD-UNCuyo-198724944064062/?modal=admin_todo_tour

Antecedentes

.Podemos citar la materia de Animación que brinda Wilson Lazzaretti en la Unicamp en San Pablo, quien creara el espacio de un modo autogestionado hasta convertirlo en materia.

También, nos gusta pensar en Lahir Estrella como una inspiración del Laboratorio. No por una cuestión técnica sino por la acción autoconvocada de generar espacios educativos que hacen falta, hasta formalizarlos en las instituciones artísticas.

A continuación se citaran brevemente artistas de la animación referenciales del contexto mundial para nosotros, por sus búsquedas de nuevos medios para plasmar esta técnica.

En 1640 el alemán Athanasius Kircher realiza la primer proyección de imágenes, la **“linterna mágica”**. En una cámara oscura con placas de vidrio pintado, e iluminada a través de una lámpara de aceite se generaba la sensación de movimiento.

En 1831, **“El Fenaquistiscopio”** de Joseph Antoine Plateau utiliza dibujos dispuestos en una placa con forma de círculo. Al hacerlo girar, la proyección frente a un espejo generaba la ilusión óptica de movimiento.

En 1888 el francés Émile Reynaud inventó **“el praxinoscopio”**, juguete óptico. Mediante un orificio, los espectadores veían una animación que se lograba volcando los dibujos en un tambor que, a través de espejos, se proyectaban en un papel blanco. Gracias a esto la imagen era más fluida. Los vendía como juguetes.