CONADE ANIMACIÓN

REVISTA ANUAL DE INVESTIGACIÓN

Nº 9. 2019: ANIME Y VIDEOJUEGOS

http://conadeanimacion.upv.es/

Edita: Grupo de Animación: Arte e Industria
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Dirección de la revista:
María Lorenzo Hernández
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Consejo de Redacción:
Sara Álvarez Sarrat
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Mª Susana García Rams
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Raúl González Monaj
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Isabel Herguera
Kuntschochschule für Medien Köln (Alemania)
Beatriz Herráiz Zornoza
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Mª Ángeles López Izquierdo
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Ignacio Meneu Oset
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Miguel Vidal Ortega
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Paula Tavares
Escuela Superior de Diseño del Politécnico de Cávado y Ave (Portugal)
Begoña Vicario
Facultad de Bellas Artes, Euskal Herriko Unibertsitatea
Pilar Yébenes Cortés
Dep. Comunicación, Universidad Europea de Madrid

Comité Científico:
Aramís Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Jordi Costa Vila
Crítico de cine
Marcelo Dematei
ICSE, Universidad Nacional de Tierra del Fuego (Argentina)
Jaume Duran Castells
ENTI, Universitat de Barcelona
Tania De León Yong
UNAM (México) / KHM (Alemania)
Marina Estela Graça
ESEC, Universidade do Algarve (Portugal)
Dolores Furió Vita
Dep. Escultura, Universitat Politècnica de València
Antonio Horno López
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universida de Jaén
Alejandro Montiel Mues
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Alfonso Ruiz Rallo
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna, Tenerife
Lourdes Villagómez Oviedo
Realizadora y comisaria independiente

Comité Asesor:
Alan Cholodenko
Department of Art History and Film Studies, The University of Sydney (Australia)
Carmen Garzón
Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
José Antonio Hurtado
IVAC-La Filmoteca, Valencia
Carlos Plasencia Climent
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Coordinación de este número:
Antonio Horno López
María Lorenzo Hernández

Maquetación:
Patricia Lara Hernández

Soporte técnico y diseño web:
Luis Morcillo Muñoz

Imagen de cubierta:
Masashi Kishimoto©
Noaoko Takeuchi©
Oh! Great!©
Tatsuya Egawa©

Colaboradores de este número:
Rocío Benavent
Antonio Jesús Busto Algarín
Mario Ceballos Fernández
Silvia Carpizo de Diego
Celia Cuenca García
Marta García Villar
Eliane Gordeeff
Manuel Hernández-Pérez
Antonio Horno López
Lydia Huijbregts Jaén
Laura Montero Plata
Adriana Navarro Álvarez
Lidia Núñez Sánchez
Maria Pagés
José Manuel Palenzuela
Miguel Ángel Roque
Alberto Daniel Villa Gracia
Samuel Viñolo Locubiche
Iris Wazarus

Agradecimientos:
Deconstructeam, Wild Frame, Nacho Rodríguez, José Luis Farias, César Díaz, Sergio Lara, Sonia Iglesias, Sara Carramiñana, Abel Góngora, Carlos Arenas, Emilio Martí, Adolfo Muñoz, Ana M. Pérez-Guerrero, Sergio Rodríguez, Carmen L. Seva, Samuel Viñolo.

Con A de animación es una revista de investigación, de periodicidad anual y con revisión por pares, centrada en el estudio de los aspectos teóricos, técnicos, artísticos y humanos de la realización de imagen animada. Se pueden enviar artículos de investigación durante todo el año, aunque preferentemente hasta el 15 de julio del año en curso.
E-mail: conadeanimacion@upvnet.upv.es

Editan:
Editorial Universitat Politécnica de València
Nau Llibres

Dirección postal:
María Lorenzo Hernández
Departamento de Dibujo, UPV
Camino de Vera, s/n
46022 Valencia (España)
Tel: (00 34) 96 387 74 60
Fax: (00 34) 96 387 74 69

Distribución y suscripciones:
Nau Llibres
http://naullibres.com/
nau@naullibres.com
C/Periodista Badía, 10.
46010, Valencia (España).
Tel.: + 96 360 33 36

Esta revista se publica bajo una licencia Creative Commons Attribution – NonCommercial – NoDerivs 3.0 Unported License.

Versión impresa: ISSN 2173-6049
Versión electrónica: EISSN 2173-3511
ISBN: 978-84-16926-86-2
Depósito Legal: V-542-2011
http://conadeanimacion.upv.es

INDEXED IN EMERGING SOURCES CITATION INDEX THOMSON REUTERS

10 AÑOS

MÁSTER EN ANIMACIÓN
Universitat Politècnica de València

EDICIÓN
2019-2021

Imagen: María Manero Muro

+INFO
masteranimacion@dib.upv.es
http//masteranimacion.upv.es

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València

MÁSTER EN ANIMACIÓN
Universitat Politècnica de València

CONADE ANIMACIÓN

REVISTA ANUAL DE INVESTIGACIÓN

Nº 9. 2019: ANIME Y VIDEOJUEGOS

http://conadeanimacion.upv.es

06 EDITORIAL

08 RESEÑAS

***Mirai:* el pasado que nos define**

Laura Montero Plata

14 ***Cuphead* y el futuro de la industria audiovisual**

José Manuel Palenzuela Criado

20 ***Isla de Perros:* Japón según Wes Anderson**

Mario Ceballos Fernández

28 REPORTAJES

Los recursos cinematográficos de *Final Fantasy* y la narrativa transmediática de *Final Fantasy XV*

Marta García Villar

34 **Sin clímax, sin inflexión, sin sentido. Introducción al *yaoi***

Lidia Núñez Sánchez

42 **El videojuego independiente o "indie games" *made in Spain***

Rocío Benavent

52 PERFILES

Sara Carramiñana, o cómo salir de la zona de confort: realizando animación 3D en Japón

Silvia Carpizo de Diego

58 **La experiencia de animadores españoles creando anime en Japón. Entrevista con Abel Góngora**

Antonio Jesús Busto Algarín (Busto)

66 ESPACIOS

Entrevista a José Luis Farias, director de 3D Wire - Animación, Videojuegos y New Media

Samuel Viñolo Locubiche

74 PRODUCCIÓN

El particular proceso de producción de un anime. La combinación perfecta de tradición y tecnología digital

Antonio Horno López

84 **Las microexpresiones emocionales y de historia**

Lydia Huijbregts Jaén

92 FIRMA INVITADA

Entendiendo la programación visual en el desarrollo de videojuegos

Miguel Ángel Roque López

102 INVESTIGACIÓN

Branding", autoría y adaptación transmedia en los productos oficiales de Studio Ghibli: El "estilo Miyazaki" en los videojuegos de la saga *Ni no Kuni* (2011-2018)

Manuel Hernández-Pérez

118 **Transgresión, fusión y posibilidad peligrosa. Las claves gráficas de *Ghost in the Shell***

Celia Cuenca García

132 **Configuración narrativa en la franquicia "crossmedia"de *Berserk***

Alberto Daniel Villa Gracia

144 **Morfología de la no-narrativa en la animación**

Iris Wazarus

158 **La profesionalización del corto-metraje de animación en España. Situación actual**

Adriana Navarro Álvarez

174 **Josep Escobar: la imaginación desbordante de un pionero de la animación**

Maria Pagès

190 **El sueño de *Frida:* la animación como elemento de diferenciación visual y narrativa**

Eliane Gordeeff

204 ENGLISH INFORMATION