MÁSTER EN ANIMACIÓN UPV

12ª EDICIÓN

2021/2023

El Máster en Animación de la UPV te ofrece una formación única en animación 2D y 3D dirigada a proyectos de animación independiente y de autor. Nuestro compromiso es que adquieras una especialización técnica y artística en concepto y dirección de animación, combinando técnicas tradicionales y digitales.

Puedes cursar el máster completo (2 años) o diplomas de especialización: Concepto y Dirección de Animación, Animación 2D y Animación 3D (1 año).

El Trabajo Final de Máster consiste en la realización de un cortometraje, en grupos de trabajo, bajo el asesoramiento de tutores especializados.

preinscripciones en mayo

masteranimacion.upv.es

masteranimacion@dib.upv.es

M A U P V

departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Máster en Animación UPV / + 34 963877460 / Facultad de Bellas Artes / Edificio 3N / B.3.7 (3ª planta) Camino de Vera s/n / 46022 / Valencia /

Organiza: Grupo Animación UPV
Departamento de Dibujo, Universitat Politècnica de València

Dirección de la revista:
Raúl González Monaj
DCADHA, Universitat Politècnica de València
María Lorenzo Hernández
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Consejo de Redacción:
Sara Álvarez Sarrat
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Carlos Arenas
Universitat de València
Mª Susana García Rams
Dep. Dibujo, 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)
Pilar Yébenes
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, Universidad 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, 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
Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València

Con A de animación
Nº 12, marzo 2021. *Animado realidades*

Coordinación de este número:
Raúl González Monaj

Maquetación:
Patricia Lara Hernández

Soporte técnico y diseño web:
Luis Morcillo Muñoz

Imagen de cubierta:
Filmoteca de Zaragoza

Colaboradores de este número:
Aguilar y Cabrerizo
Ana Marquesán
Cristina Lorente
David Selva-Ruiz
Adriana Navarro Álvarez
Jacqueline Ristola
Álvaro Martín Sanz
Ana Asión Suñer

Agradecimientos:
Celia Cuenca, Carolina Delamorclaz, Adrián Encinas, Lidia Esteban, Eliane Gordeeff, Déborah Madrid Brito, Laura Montero, Alba Montoya Rubio, Anthony Nuckols, Ana María Pérez Guerrero, Rolando Rodríguez De León, María Begoña Sánchez Galán, Tomás Sánchez, Carmen Seva, Rafael Suárez, Alba G. Torrents, Alberto Daniel Villa, Samuel Viñolo.

Con A de animación es una revista de investigación, de periodicidad semestral y con revisión por pares, centrada en el estudio de los aspectos teóricos, técnicos, artísticos y humanos de la producción 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

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

Editan:
Editorial Universitat Politécnica de València
Nau Llibres (Valencia)

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

Scopus®

CARIVATE ANALYTICS
EMERGING SOURCES CITATION INDEX
INDEXED

Versión impresa: ISSN 2173-6049
Versión electrónica: EISSN 2173-3511
ISBN: 978-84-18047-50-3
Depósito Legal: V-542-2011
http://conadeanimacion.upv.es
https://polipapers.upv.es/index.php/CAA

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

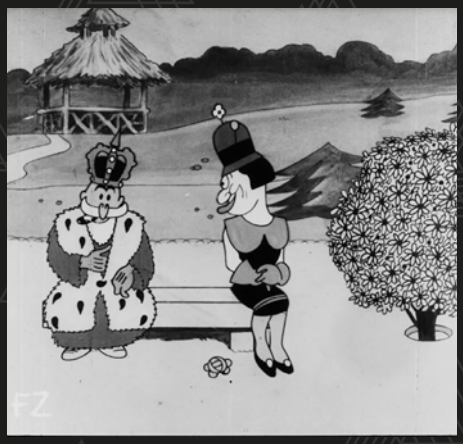
ANIMACIÓN
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
EDITORIAL

Naullibres

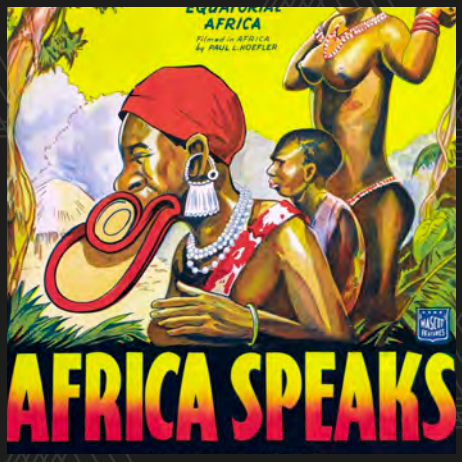
Nº 12, marzo 2021

Animando realidades



Hemos vuelto

8
6
4
2
0
2008
2010
2012
2014


EQUATORIAL
AFRICA
Filmed in AFRICA
by PAUL L. HOEFLER
AFRICA SPEAKS

引き
Pull Back

06 EDITORIAL

12 FIRMA INVITADA

12 **Animación republicana: entre la transmedialidad y la radicalización ideológica**
Aguilar y Cabrerizo, Ana Marquesán, Cristina Lorente

32 INVESTIGACIÓN

32 **La fusión de realidad y ficción en las acciones promocionales no convencionales de Pixar**
David Selva-Ruiz

52 **Financiación pública del ICAA en el cortometraje animado en España (2008-2019)**
Adriana Navarro Álvarez

74 **Posmemoria y trauma animado de la imagen perdida. Los planteamientos narrativo y estético de *Funan* de Denis Do**
Álvaro Martín Sanz

94 **Espacios de imágenes del anime: Walter Benjamin y las políticas del consumo**
Jacqueline Ristola

112 **La visión de África por parte de la animación clásica estadounidense: una historia lastrada por el racismo**
Ana Asión Suñer

128 NORMAS DE PUBLICACIÓN

Fig. 1. Portada del catálogo de la exposición *Animación.es.*

EDITORIAL:
ANIMANDO REALIDADES

Decía Sergio Pablos, a propósito de *Klaus* (2019), que gran parte de su equipo fueron chicos recién licenciados, siendo este su primer trabajo pagado, mientras que, en su caso, acceder a participar en un largometraje le costó más de una década de experiencia. Tras estas palabras hay una feliz realidad: por un lado, la alta preparación con la que salen los alumnos actualmente de los centros de formación y, por otro, el gran número de producciones en marcha que pueden absorber ese talento. Un escenario en el ámbito industrial que por múltiples razones —tecnológica, de hábitos y modos de consumo, de demanda, etc.— apunta a permanecer, incluso mejorando, por tiempo indefinido.

Y de eso trata nuestro número 12: de *animación y de realidad*, del contacto con lo tangible de un medio cuya esencia es lo imaginario, de las conexiones de nuestro arte con lo mundano, como es su financiación o promoción, con la evolución humana, como la política y la filosofía, y también con lo más vergonzoso de nuestra especie, como el racismo o el genocidio. Estos son los aspectos recogidos en los interesantes textos que les presentamos y cuya lectura nos confirma que, en ocasiones, la realidad supera o superó la ficción, reconciliándonos o abominando de ella.

Así, desde *Con A de animación* tenemos el honor de dar a conocer el primer estudio sobre el cortometraje de dibujos animados español más antiguo conservado. Nos referimos a *Francisca, la mujer fatal* (K-Hito, 1933), obra recientemente recuperada por la Filmoteca de Zaragoza en colaboración con la Filmoteca Española. Se trata de un texto invitado que contextualiza el primer intento serio de empresa animada en nuestro país a través de la SEDA (Sociedad Española de Dibujos Animados) y que retrata una heroica realidad pionera donde las dificultades de financiación y distribución eran suplidas por la pasión y el empeño de sus creadores. Con este artículo, "Animación republicana: entre la transmedialidad y la radicalización ideológica", utilizando como excusa el hito de la restauración de la citada película, los "codornizólogos" Aguilar y Cabrerizo, como gustan definirse —de amplio bagaje en el ensayo histórico cinematográfico—, consiguen transportarnos al singular panorama político y creativo de la España de preguerra.

Dentro de los contenidos de Investigación de algunas de las realidades que afectan, o afectaron, a la animación, leeremos "La fusión de realidad y ficción en las acciones promocionales no convencionales

Fig. 1. Cartel de la edición de 2020 del Festival Internacional de Animación de Hiroshima, Japón. Diseño de Naioki Suki

de Pixar", por David Selva-Ruiz, de la Universidad de Cádiz, donde conoceremos las campañas más especiales de marketing del gigante Pixar que, expandiendo los universos de sus películas, materializan la ficción hasta límites ciertamente divertidos e indistinguibles de la realidad. Le sigue "Financiación pública del ICAA en el cortometraje animado en España (2008-2018)", por Adriana Navarro, del Volda University College, un minucioso repaso en el que la autora pone de relieve la posible causa-efecto de las políticas de subvención nacionales en ámbito del formato corto. Seguidamente leeremos "Posmemoria y trauma animado de la imagen perdida. Los planteamientos narrativo y estético de *Funan* (2018) de Denis Do", por Álvaro Martín Sanz, de la Universidad Carlos III de Madrid, un estudio sobre la reconstrucción a través de diferentes representaciones gráficas y audiovisuales del inenarrable —por horroroso y por carente de imágenes no propagandísticas— genocidio camboyano y su conexión con la premiada opera prima *Funan* (Denis Do, 2018). Mientras, en "Espacios de imágenes del anime: Walter Benjamin y las políticas del consumo", Jacqueline Ristola, de la Mel Hoppenheim School of Cinema de Concordia University (Montréal), conecta, curiosamente, los modos y tendencias de producción del *anime* con los escritos político-artísticos del filósofo alemán Walter Benjamin (1892-1940). Finalmente, en "La visión de África por parte de la animación clásica estadounidense: una historia lastrada por el racismo", Ana Asión Suñer, de la Universidad de Zaragoza, da cuenta de otra terrible realidad pasada tergiversada por la animación en las décadas de los años treinta y cuarenta, principalmente, y que de alguna manera dulcificaba una injusticia secular para con el continente africano y sus nativos. En este texto, la autora analiza la historia de un agravio racial y cultural que ha tenido ejemplos en todo tipo de imaginarios y al que la animación no fue ajena, como evidencia la lista publicada en 1968 de cortometrajes prohibidos de las series *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*, conocidos como The Censored Eleven, base del objeto de estudio.

Hablando de censuras, desde el lanzamiento de la plataforma de contenidos Disney + ha sido noticia la inclusión de la advertencia: "Este programa se muestra como se creó originalmente. Puede contener representaciones culturales anticuadas" antes de algunos de sus clásicos, afectando a *Blancanieves, Dumbo, Peter Pan, La dama y el vagabundo o Los aristogatos*, cuando no, bloqueando directamente

ANIMACIÓN REPUBLICANA: ENTRE LA TRANSMEDIALIDAD Y LA RADICALIZACIÓN IDEOLÓGICA

REPUBLICAN SHORT ANIMATED FILMS:
BETWEEN TRANSMEDIA AND IDEOLOGICAL RADICALIZATION

RESUMEN

La reciente recuperación del que pasa por ser el cortometraje español de dibujos animados más antiguo conservado, *Francisca, la mujer fatal* (K-Hito, 1933), gracias a la labor de Filmoteca de Zaragoza en colaboración con Filmoteca Española, nos sirve de excusa para indagar en el primer intento serio de industria animada en España. Nos referimos a la efímera Sociedad Española de Dibujos Animados (SEDA), que fue creada en Madrid a instancias de Joaquín Xauradó y secundada por un ramillete de dibujantes provenientes de revistas satíricas o periódicos de marcado corte político y del entorno de "la otra generación del 27", como fueron K-Hito, Antonio Got, Fco. López Rubio, Antonio Bellón o Manuel Alonso Moyano, entre otros. En sus escasos dos años de vida alumbraron una breve filmografía compuesta por *Un drama en la costa* (Joaquín Xauradó, 1933), *El rata primero* (K-Hito, 1933), *Francisca, la mujer fatal* (K-Hito, 1933) y *Serenata* (Fco. López Rubio, 1934), y que solo por pionera cuenta con el máximo interés.

En el presente trabajo conoceremos, pues, a sus principales artífices, cuyo paso por la animación quedó eclipsado por su propia trayectoria, anterior y posterior a la SEDA, así como sus películas, perdidas debido a lo exiguo de su distribución y tiraje —cuando lo hubo—, así como a los avatares propios de la conservación de los materiales. Este estudio se detendrá en las condiciones que propiciaron el intento de negocio, el tenso contexto social y político en el que se desarrolló y su pronto final debido a la muerte de su músculo principal, Joaquín Xauradó, en los prolegómenos de la Guerra Civil.

ABSTRACT

The recent recovery of the presumable oldest preserved Spanish cartoon short film, *Francisca, la mujer fatal* (K-Hito, 1933), thanks to the work of the Zaragoza Cinemateque in collaboration with the Spanish Film Library, allows us to inquire into the first serious attempt to settle at animated industry in Spain: the short-lived Spanish Cartoon Society (SEDA), which was created in Madrid thanks to Joaquín Xauradó and supported by a bunch of cartoonists from satirical magazines and political newspapers —akin to "the other 1927 generation"—, such as K-Hito, Antonio Got, Fco. López Rubio, Antonio Bellón or Manuel Alonso Moyano. During SEDA's scarce two years of duration, these artists lit up a filmography composed of *Un drama en la costa* (Joaquín Xauradó, 1933), *El rata primero* (K-Hito, 1933), Francisca, la mujer fatal (K-Hito, 1933) and *Serenata* (Fco. López Rubio, 1934), all them relevant due to their pioneering nature.

In the following pages we will meet *Francisca*'s main makers, whose work as animators was overshadowed by their own comic trajectory before and after SEDA, as well as their films, lost due to their meager printing and distribution —if they ever had—, as well as their preservation chances. This essay will also attend the framework that led to the business attempt, as well as the tense social and political context, and SEDA's soon end due to the decease of Joaquín Xauradó, its main director, in the run-up to the Civil War.

AGUILAR Y CABRERIZO
ANA MARQUESÁN
CRISTINA LORENTE

Investigadores independientes.
Filmoteca de Zaragoza

Fotografía: Luisa Lencero

Aparte de numerosos artículos en revistas —académicas y no— y capítulos en libros colectivos, las publicaciones firmadas conjuntamente por los codornizólogos **Aguilar y Cabrerizo** son: *La Codorniz, de la revista a la pantalla (y viceversa)* (2019); *Tono, un humorista de la vanguardia* (2019); *Conchita Montes, una mujer ante el espejo* (2018); *Mauricio o una víctima del vicio y otros celuloides rancios de Enrique Jardiel Poncela* (2016); *Vittorio De Sica* (2015); *Un bigote para dos: El eslabón perdido de la comedia cinematográfica española* (2015).

Ana Marquesán es directora del Archivo de la Filmoteca de Zaragoza.

Cristina Lorente es licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza y colaboradora en las tareas de documentación de *Francisca, la mujer fatal.*

PALABRAS CLAVE:
Cine español, pioneros de los dibujos animados, prensa humorística, Sociedad Española de Dibujos Animados (SEDA)

KEY WORDS:
Spanish cinema, cartoon pioneers, satirical magazines, Sociedad Española de Dibujos Animados (SEDA)

DOI:
https://doi.org/10.4995/caa.2021.15083

de la asociación, con cartel a cargo de Antonio de Lara "Tono". Las muestras están conformadas por obras de colaboradores del semanario humorístico *Buen Humor* (López Ruiz; 1995: 146-150), a excepción de Xaudaró, que publica en *ABC* y *Blanco y Negro.*

A finales de 1926 el propietario de la empresa de artes gráficas Rivadeneyra le pide a K-Hito alguna idea para una nueva publicación humorística. El dibujante se reúne con sus amigos de tertulia de la Granja el Henar —los hermanos Paco y Pepe López Rubio y Miguel y Jerónimo Mihura, Enrique Jardiel Poncela, Edgar Neville y Tono— y entre todos alumbran a un maltrecho oficinista que agrupa todos los vicios de la burocracia española. Se apellida Gutiérrez, ejerce de jefe del Negociado de Cuenta Atrasadas e Incobrables y los oficios a sus superiores jerárquicos servirán de comentario humorístico a la actualidad de cada semana (García, 1948). El invento llega a los quioscos como revista homónima en mayo de 1927 y en él harán sus primeros pinitos literarios los autores que conformarán la luego denominada "Otra generación del 27" (Rodríguez de la Flor, 1995; Molins (ed.), 2002).

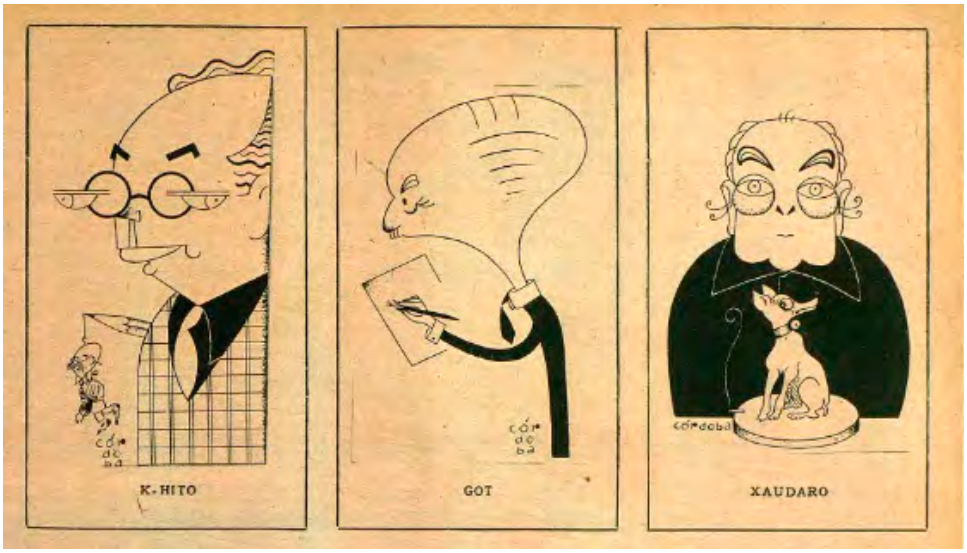


Fig. 1. Caricaturas de K-Hito, Got y Joaquín Xauradó (*Primer Plano*, 1942)

Fig. 2. Cabecera de la revista humorística *Gutiérrez*

El lanzamiento cae en gracia: la figura del oficinista trasciende las páginas del semanario y se convierte en muñeco a escala humana que K-Hito llevará, junto con el equipo de la publicación, por varias ciudades de España, como Alicante, Sevilla o Valencia, donde tendrá lugar un partido del fútbol entre el equipo local y el Gutiérrez C.F. Tal es la vitalidad del burócrata que allí mismo contrae matrimonio con Visenta Taroncher, un ninot indultado del fuego fallero (Fernández-Hoya, Aguilar, Cabrerizo, 2019: 89). El éxito de la revista se debe a su apuesta por un nuevo tipo de humor: frente a la multitud de publicaciones volcadas en la sátira o el humor festivo, *Gutiérrez* es el escaparate del "humor nuevo" (Mainer, 2002: 17-31) más blanco y abstracto y, como tal, más ajeno a las cortapisas censoriales.

Esta orientación, libre de connotaciones ideológicas, se mantendrá sin fisuras hasta la proclamación de la II República. El número inmediatamente posterior muestra al funcionario con un gorro frigio. Es el preludio a lo que está por llegar. Los autores se polarizan ideológicamente: a la derecha, Galindo, Orbegozo y Bellón; a la izquierda, Fernando Perdiguero "Menda" y Carlos Gómez Carrera "Bluff"; en tierra de nadie, los escritores que quedaban en la redacción desde la fundación de la revista, Francisco López Rubio, José Picó, Miguel Mihura y Dalmau. Tono, Neville y José López Rubio —Jardiel algo después—, andan por Hollywood haciendo cine en español. En junio aparece por primera vez caricaturizado todo el gobierno provisional de la República en una doble página central firmada por K-Hito (García, 1931a: s/p). Dos semanas después, Tovar presenta a Manuel Azaña como segador, con una hoz en cuya hoja se lee "economías" y un haz de fusiles bajo el brazo, y el propio K-Hito se encarga de retratar a los ministros y altos cargos salientes y sus irónicas nuevas ocupaciones (García, 1931b: s/p). El 7 de noviembre, las caricaturas pasan a portada.

02

Un estudio de la calle Viriato

En este clima, salta a la prensa la noticia de la creación de un nuevo estudio dedicado a la animación, la Sociedad de Dibujos Animados Sonoros (*El Sol*, 1933a: 8). Apenas una semana más tarde el diario notifica que la sociedad ya está en marcha, que cuenta con parte del capital y que "en estos momentos se hacen las gestiones oportunas para completar el restante" (*El Sol,* 1933b: 8). Las gestiones de Antonio Got deben de resultar afortunadas, porque poco después una nota de prensa informa que la nueva empresa se ha instalado en el número 20 de la calle Viriato, en el castizo barrio de Chamberí (*La Libertad*, 1933: 10).

Un reportaje en el diario *Luz* (Romano, 1933: 8-9) nos permite asomarnos al estudio. El periodista deja patente la intención de sus creadores de realizar un dibujo animado de contenido autóctono y cuenta divertido cómo K-Hito se ve obligado a bailar una y otra vez el chotis ante el espejo para dibujar una escena de su película. La referencia a Disney, a "su técnica admirable y su colorido", es inevitable, pero K-Hito argumenta que la proliferación de "bichos" ha saturado la pantalla y propone un cine de animación a escala humana: "Queremos humanizar los dibujos y arrancarlos de nuestra cantera" (ídem).

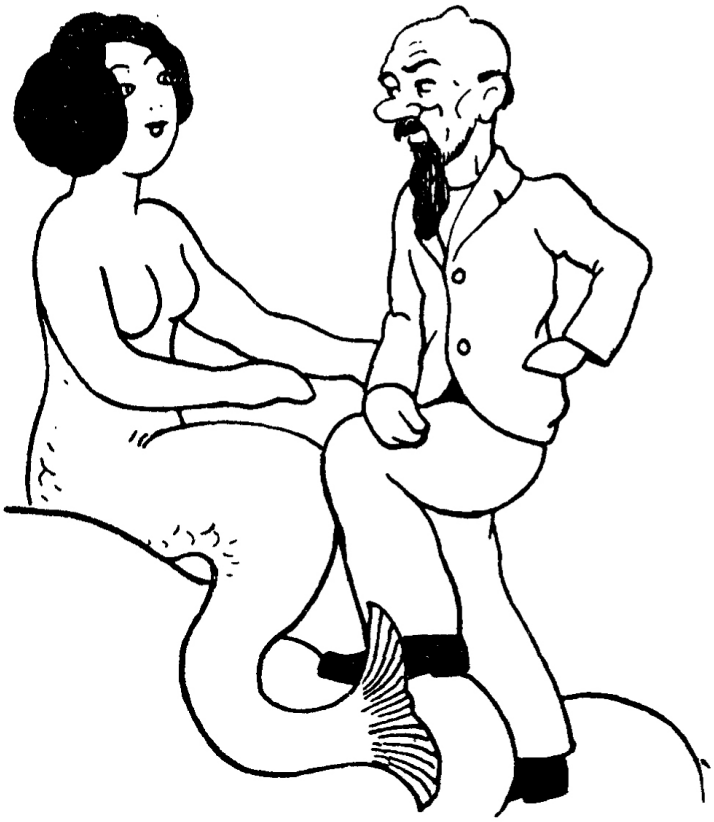


Fig. 3. *Un drama en la costa* (Joaquín Xauradó, 1933)

Nada más fácil, porque sus artífices cuentan con personajes ya populares entre los lectores y están entrenados en la narración secuenciada por su trabajo en tiras cómicas. Los planes iniciales contemplan tener listo para el mes de abril *Un drama en la costa* (Joaquín Xaudaró, 1933), en tanto que se trabaja a buen ritmo en *El Rata primero* (K-Hito, 1933) (*La Libertad,* 1933: 10).

Las películas tendrán unos ocho minutos de duración conformados por seis mil dibujos y diez mil fotogramas. Para completar la plantilla se convoca un concurso abierto en la Unión de Dibujantes Españoles. Se incorporan así, en tareas de intercalación y confección de fondos, Antonio Bellón y Manuel Alonso Moyano, veterano dibujante y colaborador de varias revistas satíricas sevillanas desde la primera década del siglo con el sobrenombre de "Manolo" (*La Libertad*, 1933: 10). Más tarde llegarán Ramón Espliguero, Tilu, Eduardo Bueno, Ángel Cid, Everardo Elipe, Luis García del Marco y Manuel Alonso Añino "Moyano hijo", además de una serie de empleadas anónimas (*Gutiérrez*, 1933: 10-12).

tanteos" (Gómez Mesa, 1934: 24), Luciano de Arredondo opta por un conmiserativo "el pobre Xaudaró y K-Hito lo intentaron. Pero sin fortuna" (Arredondo, 1935: 230). Más contundente se mostrará Hernández Girbal (1935: 3):

> El dibujo de Xaudaró era viejo, sin movilidad, sin calidades, como aprendido por oficio, marcando el último punto en la línea decadente de los antiguos dibujantes. Y el lápiz travieso y ocurrente de K-Hito, que con tanta fortuna cultiva la historieta y la nota cómica, resulta en la pantalla duro, falto de flexibilidad, de gracejo, de elegancia gráfica.

De todos modos, según K-Hito (García, 1948: 173), el final de SEDA no se debió a la fortuna artística de sus producciones, sino a criterios puramente económicos:

> Para una película de tres o cuatro minutos de duración se necesitaban diez mil dibujos. Xaudaró era el más entusiasta y el que más ardor puso en la obra. [...] De poco valía que un film de dibujos animados se produjese por la séptima parte de lo que costaban en Norteamérica, si los de allí, amortizado su importe en los propios Estados Unidos, aquí se regalaban. El trabajo nos agotaba.

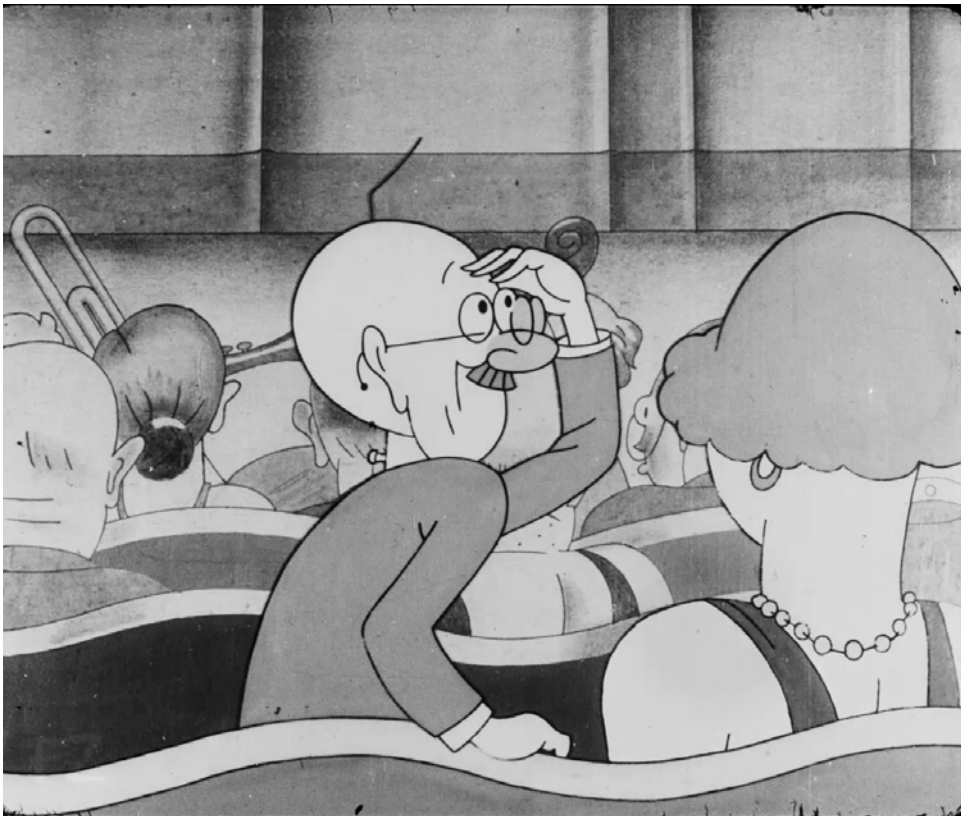


Fig. 8. *Francisca, la mujer fatal* (K-Hito, 1933)

LA NACIÓN (ed.), 1933. "Dietario mundano", en *La Nación*, 7 de septiembre de 1933.

LA VOZ DE MENORCA (ed.), 1918. *La Voz de Menorca*, 12 de abril de 1918.

LÁZARO, Ángel, 1928. "Las visitas de Estampa: Federico Ribas, nuestro gran dibujante", en *Estampa*, 28 de febrero de 1928.

LÓPEZ, Carolina, HISPANO, Andrés (eds.), 2015. *Del trazo al píxel: Un recorrido por la animación española*. Barcelona: Cameo / CCCB - Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.

LÓPEZ RUIZ, José María, 1995. *La vida alegre*, Madrid: Compañía Literaria.

LUJÁN, Adolfo, 1942. "Cuando K-Hito, Xaudaró y Got hacían dibujos animados", en *Primer Plano*, núm. 83, 17 de mayo de 1942.

MAINER, José Carlos, 2002. "El humor en España, del Romanticismo a la vanguardia", en MOLINS, Patricia (ed.), 2002. *Los humoristas del 27*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

MARTÍNEZ DE LA RIVA, Ramón, 1927. "Joaquín Xaudaró: Cómo trabaja y descansa un humorista", en *Blanco y Negro*, 27 de marzo de 1927.

MARTÍNEZ DE LEÓN, Andrés, 1931. *Los amigos del toro o la parte sana de la afición*, Madrid: Compañía General de Artes Gráficas.

MÉNDEZ PAGUILLO, J. Carlos, 2017. "Manolo, dibujante de la revista satírica Don Cecilio de Triana", en *Ámbitos, Revista Internacional de Comunicación*, núm. 36.

MIRALLES, Alfredo, 1933. "Una historieta cinematográfica de Xaudaró", en *ABC*, 29 de noviembre de 1933.

MOLINS, Patricia (ed.), 2002. *Los humoristas del 27*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

RAMOS GARCÍA, Benjamín, 1934. "Química y espíritu del cine: El humor y el lápiz de los dibujos animados", en *Popular Film*, núm. 388, 18 de enero de 1934.

RODRÍGUEZ DE LA FLOR, José Luis, 1990. *El Negociado de Incobrables*, Madrid: Ediciones de la Torre.

RODRÍGUEZ ESCUDERO, Susana, 2017. *El dibujo animado en España hasta 1975: los estudios Macián y proyectos cinematográficos de Francisco Macián*. Madrid: Universidad Complutense.

ROMANO, Julio, 1933. "Por qué el dibujante tiene que correr las mismas peripecias y peligros que su muñeco", en *Luz*, 11 de agosto de 1933.

TORRIJOS, José María (ed.), 2003. *José López Rubio: La otra generación del 27. Discurso y cartas*, Madrid: Centro de Documentación Teatral.

ORGANITZA

LA PAERIA

Ajuntament de Lleida

A La Llotja, a CaixaForum Lleida i
Online a FILMIN (films) i a animac.cat

LA FUSIÓN DE REALIDAD Y FICCIÓN EN LAS ACCIONES PROMOCIONALES NO CONVENCIONALES DE PIXAR

THE MERGING OF REALITY AND FICTION IN PIXAR'S UNCONVENTIONAL PROMOTIONAL ACTIONS

RESUMEN

Aunque la promoción de las películas de Pixar emplea herramientas convencionales —cartel, tráiler, etc.—, desarrolla también acciones innovadoras que buscan generar notoriedad y cooperar en la construcción de marca. Estas acciones parecen acentuar una de las metas del cine de Pixar: que los personajes, mundos y narrativas de ficción sean percibidos como reales. Este trabajo tiene como objetivo analizar el juego entre realidad y ficción en el uso de herramientas de comunicación no convencionales para la promoción de las películas de Pixar. Se concluye que su promoción engloba contenidos y acciones no convencionales de gran originalidad y que contribuyen al universo narrativo de las películas y, por tanto, de la propia marca Pixar; y que estos contenidos y acciones, en su diversidad, tienen el nexo común de intentar traer la ficción de las pantallas a una esfera real o incluso física.

ABSTRACT

Although the promotion of Pixar films uses conventional tools —poster, trailer, etc.—, they are also developed innovative actions that seek to generate awareness and cooperate in brand building. These actions seem to accentuate one of the goals of Pixar cinema: that fictional characters, worlds, and narratives are perceived as real. This work aims to analyze the interplay between reality and fiction in the use of unconventional communication tools for the promotion of Pixar films. It is concluded that its promotion encompasses unconventional content and actions of great originality that contribute to the narrative universe of films and, therefore, of the Pixar brand itself; and that these contents and actions, in their diversity, have the common link of trying to bring the fiction of the screens to a real or even physical sphere.

DAVID SELVA-RUIZ

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

David Selva-Ruiz es actualmente profesor de publicidad y relaciones públicas y Coordinador del Doctorado Interuniversitario en Comunicación de la Universidad de Cádiz. Ha sido coordinador del Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad, Coordinador del Grado en Publicidad y RRPP, y Director de Secretariado de Marketing e Imagen Institucional de la misma Universidad. Su trabajo se centra en la intersección entre las nuevas tendencias y herramientas de comunicación comercial y la cultura popular, con decenas de publicaciones académicas en libros y revistas. Entre sus obras, puede destacarse su libro *El videoclip. Comunicación comercial en la industria musical* (Alfar, 2014).

E-mail: david.selva@uca.es

PALABRAS CLAVE:
Pixar, publicidad, comunicación no convencional, narrativas transmedia, cultura popular.

KEY WORDS:
Pixar, advertising, unconventional communication, transmedia storytelling, popular culture.

DOI:
https://doi.org/10.4995/caa.2021.15084

02

Pixar y los cambios en la publicidad

La promoción de las películas de Pixar no se ha basado únicamente en el empleo de publicidad tradicional. Por supuesto, formatos tradicionales como el cartel, la gráfica publicitaria para prensa y revistas, el tráiler y el spot tienen su importancia, pero más característico resulta el empleo de herramientas no convencionales de comunicación comercial y, como se verá en el siguiente apartado, su uso para difuminar las fronteras entre realidad y ficción.

Partamos de una campaña estándar para el lanzamiento de una película de Pixar. Esta podría incluir, en primer lugar, piezas gráficas para su difusión tanto en prensa y revistas como en publicidad exterior, incluyendo grandes formatos. Por ejemplo, para el lanzamiento de *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010), se creó primero una pieza "teaser" protagonizada por un número 3 con la tipografía característica de la saga, así como el titular "No toy gets left behind"[7] y la fecha de lanzamiento; piezas protagonizadas por cada uno de los personajes y el número 3; piezas presentando a los nuevos personajes de la tercera entrega; y, finalmente los pósteres finales de la película. Por supuesto, incluso en un medio convencional hay lugar para el ingenio y el juego con las fronteras del formato. Así, para el lanzamiento de *Los increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), se publicó una página de obituarios sin esquelas —únicamente con los recuadros en blanco— y, en un faldón en la parte inferior, la promoción de la película, con Mr. Increíble y el titular "Expect the incredible"[8] (Fig. 1). En segundo lugar, un formato audiovisual muy asentado de cara al lanzamiento de películas como el tráiler suele contar también con varias versiones, desde el "teaser trailer" a los sucesivos tráileres de presentación más detallada de las películas. Estos tráileres son sintetizados, además, a formato spot para su difusión pagada en televisión. En tercer lugar, es también un aspecto generalizado el lanzamiento de una web oficial de la película. Esta web incorpora habitualmente información sobre la película y los personajes, así como material descargable —fotos, vídeos, fondos de pantalla, etc.—, y sirve como nodo central para la difusión de acciones no convencionales —desde los muy habituales juegos hasta contenidos difíciles de clasificar a los que nos aproximaremos más adelante—. En cuarto lugar, estarían los eventos y, en general, la difusión vía "publicity". Así, es habitual la presentación de fragmentos de las películas o los encuentros con los actores y actrices en eventos como la Comic-Con. Y, por último, estarían las acciones promocionales y de promoción cruzada con otras marcas. La cantidad de marcas con las que cada película se asocia es ingente.[9] Estos acuerdos permiten a las marcas emplear a los personajes como reclamo publicitario, no solo a través de sus envases, sino también a través de publicidad en medios de comunicación, de modo que la película acaba siendo omnipresente.

Sin embargo, este trabajo se centra en el uso de herramientas no convencionales de comunicación. Contextualizando, cabe comenzar explicando que la importancia de

[8] "Espera lo increíble" (trad. a.).

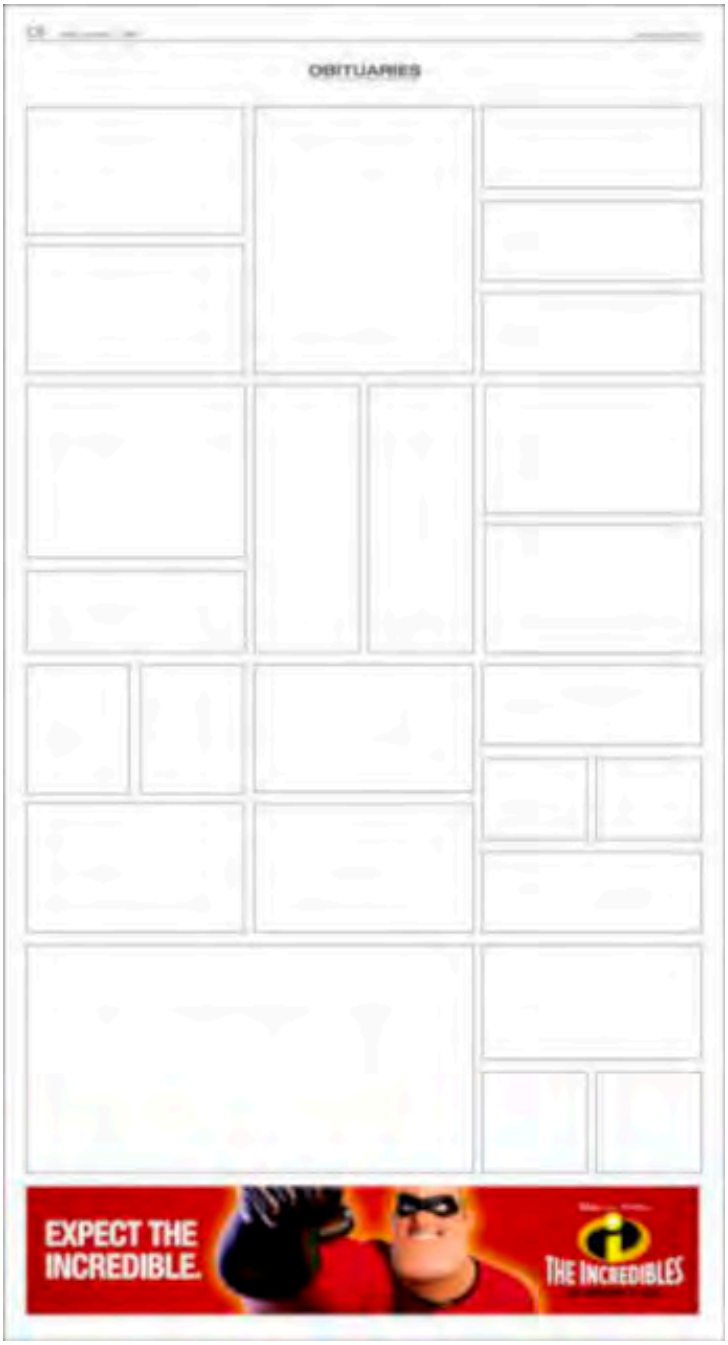


Fig. 1. Pieza gráfica publicitaria para *Los increíbles*.

peces. El coste de la acción es ínfimo, pero su potencial viral es extraordinario.

En un plano audiovisual, podría destacarse la pieza *Groovin' with Ken!* para el lanzamiento de *Toy Story 3*. Este vídeo finge ser un reportaje en el que visitan al juguete Ken en su mansión —también de juguete— como si de una celebridad humana retro se tratara. Fue estrenado en la Comic-Con un año antes del estreno de la película, y posteriormente publicado en YouTube. No obstante, como veremos, el audiovisual es clave en otras campañas del estudio.

Aunque, como hemos visto, muchas acciones no convencionales recurren al plano físico para hacer tangibles aspectos de las películas de Pixar, el ámbito digital también permite, no hacer tangible, pero sí convertir elementos ficcionales en reales. Es el caso de la web de la compañía de ficción Buy n Large (BNL) de la película *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008).[14] No se trataba de una web oficial de la película, sino de la compañía, sin aparente conexión con el filme de Pixar. La web jugaba a la verosimilitud hasta extremos insospechados, con una estructura extraordinariamente amplia y compleja para ser algo totalmente ficticio, y sus secciones eran las habituales en una web comercial: información corporativa, noticias, etc., y hasta una tienda —que era una tienda real a través de Zazzle.com en la que, de hecho, se podían adquirir productos de Buy n Large—. La falsa web fue un gran éxito viral que, además, jugaba con los mensajes centrales de la película. Por ejemplo, incluía anuncios de Xanadou, una pastilla que prometía simular una "experiencia eufórica de compra"; y su política de privacidad indicaba que, al acceder a la web, el usuario quedaba registrado en la base de datos de Buy n Large, de la que nunca podría darse de baja. Hay que tener en cuenta la gran audacia de esta propuesta

Fig. 4. Acción publicitaria para *Buscando a Nemo*.

en un contexto en el que, de acuerdo con Barnwell (2019), los estudios prestan poca o nula atención a la creación de una web oficial para sus lanzamientos y, cuando lo hacen, se limitan a ofrecer un canal unidireccional de información. Aprovechando también las posibilidades interactivas del entorno web, el lanzamiento de *Cars 3* vino acompañado de un chat con Miss Fritter, personaje de la película. El chat se vehiculaba a través de Facebook Messenger mediante un "bot" —es decir, las respuestas estaban automatizadas y operaban mediante inteligencia artificial— pero permitían la sensación de estar dialogando con el personaje, lo que proporcionaba a los usuarios una experiencia fresca y divertida. Y respecto el lanzamiento de *Coco* (Lee Unkrich, 2017) pueden destacarse dos acciones diferentes. Por una parte, se lanzó la primera experiencia de realidad virtual vinculada a Pixar, *Coco VR*, que permite explorar la Tierra de los Muertos en la que se desarrolla la película.[15] El usuario puede moverse por los escenarios de la película y realizar distintas acciones vinculadas a esta, y todo ello con una dimensión social, puesto que puede participarse con amigos e interactuar con ellos. La otra acción que vamos a destacar respecto a Coco es la española titulada *Recuérdame y viviré para siempre*, que consiste en una web donde los usuarios podían homenajear a un ser querido fallecido y, si lo deseaban, ser incluidos en un vídeo recopilatorio. Este vídeo pudo verse en las proyecciones de la película en España tras los títulos de crédito.

[14] La web está inactiva en la actualidad, pero su dirección era http://buynlarge.com/.

[15] Esta experiencia ofrecida al público de forma gratuita obtuvo una nominación a los Grammys como contenido interactivo y un premio como VR Marketing of the Year —además de otra nominación— en los VR Awards.

Fig. 5. Fotograma de *Lots-o'-Huggin' Bear Commercial* (circa 1983), contenido vinculado a *Toy Story 3*.

EASTMAN, Susan T., FERGUSON, Douglas A., KLEIN, Robert, 2006. *Promotion and Marketing for Broadcasting, Cable and the Web*, Burlington: Focal Press (2012, 5ª ed.).

FEINBERG, Danielle, 2016. "The magic ingredient that brings Pixar movies to life", en *TED* (https://www.ted.com/talks/danielle_feinberg_the_magic_ingredient_that_brings_pixar_movies_to_life [agosto, 2020]).

FURNISS, Maureen, 1998. *Art in motion: animation aesthetics*, Herts: John Libbey (2014, Print on Demand ed.).

GARZÓN, Raquel, 2004. "'Los increíbles' retrata a una familia de superhéroes jubilados", en *El País*, 29 de octubre (https://elpais.com/diario/2004/10/29/cine/1099000807_850215.html [agosto, 2020]).

HERBERA, Joan, LINARES, Rafael, NEIRA, Elena (coords.), 2015. *Marketing cinematográfico: cómo promocionar una película en el entorno digital*, Barcelona: Editorial UOC.

IWERKS, Leslie, 2007. *La historia de Pixar,* USA: Leslie Iwerks Productions (*The Pixar Story*).

KERRIGAN, Finola, 2009. *Film Marketing*, Nueva York, Londres: Routledge.

LASSETER, John, 1987. "Principles of traditional animation applied to 3D computer animation", en *Computer Graphics*, vol. 21, n. 4, pp. 35-44.

LINARES, Rafael, 2015. "Marketing en el cine", en HERBERA, Joan, LINARES, Rafael, NEIRA, Elena (coords.), *Marketing cinematográfico: cómo promocionar una película en el entorno digital*, Barcelona: Editorial UOC, pp. 15-79.

LOZANO DELMAR, Javier, HERMIDA CONGOSTO, Alberto, 2010. "La metamorfosis publicitaria digital: nuevas estrategias de promoción en la industria del cine y la televisión a través de internet", en *AE-IC, 2010. Comunicación y desarrollo en la era digital*, Málaga: AE-IC (http://hdl.handle.net/11441/28470 [diciembre, 2020]).

MASICLAT, Steven, KLEIN, Robert A., 2006. "New Media Promotion", en EASTMAN, Susan T., FERGUSON, Douglas A., KLEIN, Robert (eds.), *Promotion and Marketing for Broadcasting, Cable and the Web*, Burlington: Focal Press, pp. 223-245 (2012, 5ª ed.).

MIGUEL, Juan C., EIZAGUIRRE, Rafa, LÓPEZ, Enrique, OTER, Jorge, 2004. "Factores de éxito de las series y sagas", en *Ámbitos*, n. 11-12, pp. 465-481.

MOVSHOVITZ, Dean, 2015. *Pixar Storytelling. Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*, Nueva York: Bloop Animation Studios.

NEGRONI, Jon, 2013. "The Pixar Theory", en *Jon Negroni*, 11 de julio (https://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/ [agosto, 2020]).

NEIRA, Elena, 2014. *El espectador social: Las redes sociales en la promoción cinematográfica*, Barcelona: Editorial UOC.

PASTOR, Doc, 2017. *¡Hasta el infinito y más allá! Pixar a través de sus películas*, Palma de Mallorca: Dolmen (2019, 2ª ed.).

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, 2002. *Historia del cine. Teorías, estéticas, géneros*, Madrid: Alianza (2018, 3ª ed.).

SCOLARI, Carlos A., 2013. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Deusto.

STANTON, Andrew, 2012. "The clues to a great story", en *TED* (https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story [agosto, 2020]).

THOMAS, Frank, JOHNSTON, Ollie, 1981. *Disney Animation: The Illusion of Life*, Nueva York: Abbeville Press.

TROWBRIDGE, Scott, STAPLETON, Christopher, 2009. "Melting the boundaries between fantasy and reality", en *Computer*, vol. 42, n. 7, pp. 57-62

TURBRO, 2015. "Pixar, 1995: What if toys had feelings", en *Tumblr*, 20 de junio (https://turbro.tumblr.com/post/121980978079/pixar-1995-what-if-toys-had-feelings-pixar [agosto, 2020]).

WASKO, Janet, 2001. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*, Cambridge: Polity Press (2020, 2ª ed.).

WELLS, Paul, 2002. *Animation: Genre and Authorship*, Nueva York: Wallflower.

© Del texto: David Selva-Ruiz.
© De las imágenes: Pixar Animation.

FINANCIACIÓN PÚBLICA DEL ICAA EN EL CORTOMETRAJE ANIMADO EN ESPAÑA (2008-2019)

ICAA'S PUBLIC FINANCING FOR THE SPANISH ANIMATED SHORT FILM (2008-2019)

RESUMEN

En este artículo se analiza el panorama general de las subvenciones públicas nacionales otorgadas en España entre 2008-2019 por el ICAA al cortometraje animado. Tras un breve repaso historiográfico de la implementación de las ayudas a proyecto y a cortometraje realizado, así como a la evolución legislativa dedicada al fomento de este formato, se llevará a cabo un análisis cuantitativo de ambas subvenciones destinadas al filme animado en breve formato en clave nacional. Se pretende así ofrecer un estudio de la situación y evolución económica de la producción de películas animadas de corta duración en España en este período. Los resultados muestran la estrecha vinculación existente entre el fomento de la política cultural en dicho período con el nivel de producción de estos filmes, desempeñando así un destacado papel en la consolidación del sector gracias a la dinamización de estas obras cinematográficas promovido por este organismo público.

ABSTRACT

This article analyzes the general panorama of the national public subsidies granted between 2008-2019 in Spain by the ICAA for the animated short film. After a brief historiographic review of the implementation of the grants for the project and a short film made, as well as the legislative evolution dedicated to promoting this format, a quantitative analysis of both subsidies for the animated film in a short format in a national perspective will be carried out. The intention is to offer a study of the situation and economic evolution of the production of short animated films in Spain in this period. The results show the close relationship between the promotion of cultural policy in that period with the level of production of these films, thus playing an important role in the consolidation of the sector thanks to the revitalization of these cinematographic filmworks promoted by this public Agency.

ADRIANA NAVARRO ÁLVAREZ

VOLDA UNIVERSITY COLLEGE (NORUEGA)

Adriana Navarro Álvarez es doctora con Mención Internacional en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València. Actualmente es profesora e investigadora de animación en Volda University College (Noruega). Su interés se centra en la producción y distribución de cortometrajes animados.

PALABRAS CLAVE:
Financiación cinematográfica, cortometraje, ICAA, España.
KEY WORDS:
Film financing, short film, ICAA, Spain.
DOI:
https://doi.org/10.4995/caa.2021.15085

Introducción

Si bien existen antecedentes de ayudas estatales a la animación española, como fueron las que ofreció el Régimen y cuyos estímulos propiciaron la Edad de Oro de esta cinematografía,[1] la financiación pública estatal sistematizada y continua del cortometraje animado —en adelante, CA— es un fenómeno que toma cuerpo, en nuestro país, en los inicios de años noventa del pasado siglo, como consecuencia de las medidas adoptadas por el ICAA (Instituto de la Cinematografía y las Artes visuales), creado a mediados de los ochenta. Con anterioridad a esa década, sus artífices lograban realizar estas obras de forma regular con el único apoyo institucional de premios en festivales, amén de recursos propios. Si la ausencia de apoyo económico oficial no era un impedimento a la hora de materializar estas películas cortas, ¿cuál es la importancia de la financiación pública de CA y por qué es necesario el papel del Estado en su subvención? ¿Qué supone este aliciente económico para los creadores y productores? ¿Es posible un cine animado nacional de calidad sin políticas de ayudas? A estas preguntas se le dará respuesta a lo largo de este artículo.

No ha sido labor baladí rastrear literatura científica sobre la financiación pública del cortometraje en España, pues este objeto de investigación es relativamente reciente pese a que los primeros estudios genéricos se remontan, hasta donde se ha tenido conocimiento, a finales de los años noventa, impulsados por los primeros proyectos nacionales en breve formato que utilizan subvención pública. Desde las más tempranas investigaciones (Amitrano, 1997: 88-92) hasta García Elegido (2016: 77-92), Del Puy Alvarado (2016: 46), Moreno Rodríguez (2013: 19-20; 2016: 54) pasando por Fernández, Vázquez (1999: 53-72), Yáñez (2000: 28-139); Durante Asensio (2002: 45-56), Velázquez, Ramírez (2000: 138-242) y Martínez Barnuevo (2003: 121-135) Calvo Herrera (2007: 33-37), hemos observado que no reflexionan específicamente sobre la financiación de los filmes animados de breve formato, ni en torno a las adjudicaciones otorgadas a estos proyectos ni cortometrajes realizados en nuestro país.

Así pues, analizaremos la situación de la financiación del CA por parte del ICAA entre 2008-2019. Empezaremos con un recorrido histórico por las ayudas estatales de este formato audiovisual en España, para continuar con la metodología empleada. Seguidamente, se presentarán los resultados donde se desglosarán las partidas asignadas a CA durante esos años por el ICAA. Finalmente, subrayaremos la idea de cómo las diferentes concesiones públicas otorgadas ayudan a promover en mayor o menor medida el filme animado autóctono.

Año 2009	Ayuda proyectos CA		Ayuda CA realizados	
	Ruedas, tiritas y piruletas	8.000 €	*El Príncipe de las Basuras*	13.767,94 €
	La dama y la muerte	10.000 €	*La leyenda del ladrón del árbol de los colgados*	17.648,10 €
	Akerbeltz: Las brujas y el inquisidor	10.000 €	*El Soldadito de plomo*	50.001,34 €
	Historia d'este	12.000 €	*The Werepig*	45.362,78 €
	Sombras ambulantes	12.000 €		
	Bruxa	12.000 €		
	Cliks	12.000 €		

Fig. 2. Ayudas sobre proyecto y cortometrajes realizados de animación en 2009. Elaboración propia.

Año 2010	Ayuda proyectos CA		Ayuda CA realizados	
	Birdboy	18.500 €	*Carne de mi carne*	8.000 €
			La niña que tenía una sola oreja	11.000 €
			Por qué las babosas no toman sal	14.000 €
			Les bessones del carrer de Ponent	22.000 €
			Margarita	50.000 €

Fig. 3. Ayudas sobre proyecto y cortometrajes realizados de animación en 2010. Elaboración propia.

Año	Ayuda proyectos CA		Ayuda CA realizados	
2011	*Juan y la nube*	7.455,92 €	*Grand Prix*	8.709 €
	Taxonomía Imposible (N.T. Click)	13.420 €	*Ruedas, tiritas y piruletas*	9.000 €
			Daisy Cutter	14.000 €

Fig. 4. Ayudas sobre proyecto y cortometrajes realizados de animación en 2011. Elaboración propia.

Año	Ayuda CA realizados	
2012	*Zeinek Gehiago Iraun*	3.862,90 €
	El gigante	14.753,15 €
	Birdboy	27.670,50 €
	Morti	31.275,00 €

Fig. 5. Ayudas sobre proyecto y cortometrajes realizados de animación en 2012. Elaboración propia.

Fig. 20. Fotograma de *Metamorphosis* (2019) de Carla Pereira y Juanfran Jacinto.

los cortometrajes a proyecto, existe a nivel cuantitativo menos CA realizados cada año y, por tanto, con un menor acceso a las ayudas por cortometraje realizado (Fig. 18).

Realizada una comparativa entre el número de CA presentados en ambas modalidades —cortometraje a proyecto y realizado— subvencionados por el ICAA entre 2008 y 2019, se observa que los filmes a proyecto experimentan un mayor descenso entre 2008 y 2012 relacionado con el déficit presupuestario, si bien aumentan desde ese año y sobrepasan a la cuantía de cortometrajes realizados en 2015. En lo que respecta a esta segunda categoría, los filmes de breve formato sufren un decrecimiento cuantitativo, que se frena puntualmente en 2013 —coincidiendo en número con los cortometrajes a proyecto— y en 2016, contrastando su aumento con el descenso de la primera modalidad a proyecto. En 2018 vuelven a coincidir en número los cortometrajes subvencionados sobre proyectos y los cortometrajes realizados. Durante esta década el volumen de CA financiados en cualquiera de estas dos modalidades no sobrepasa de los 8 filmes por anualidad (Fig. 19).

El proyecto de CA que ha recibido una mayor cuantía de ayuda entre 2008 y 2019, con 24.000 €, ha sido *Metamorphosis* (Carla Pereira y Juan Francisco Jacinto, 2019) y el de menor, *Alleycats* (Alejandro Jiménez Asuero y Bernardo González Pérez, 2016), con 5.920 €. El CA realizado que ha recibido una mayor cuantía de ayuda entre 2008 y 2019 ha sido, con 50.001,34 €, *Historia d'este* (Pascual Pérez Porcar, 2011) y el de menor, *Camino de agua para un pez* (Mercedes Marro Gros, 2016), con 578,12 €.

Conclusiones

Tras examinar la dimensión industrial del CA, a partir de un desglose de sus asignaciones presupuestarias, podemos ver cuál es la importancia de la financiación pública de este formato. Es sabido lo gravoso que resultan la costosa inversión inicial humana y económica y la lenta y aleatoria amortización posterior en la industria cinematográfica en su conjunto. Específicamente en los CA, dicha inversión y amortización requieren, para algunos autores, de medidas de protección y fomento. Los principales argumentos esgrimidos para asegurar su supervivencia, modernización y desarrollo de este formato son su gran interés cultural hacia la colectividad y la difícil competitividad en el mercado por su escasa rentabilidad económica. Así queda recogido en diversos decretos sobre ayudas a la cinematografía para posibilitar el alcance de una vida intelectual y progreso social de la ciudadanía española.

Si bien para algunos autores la financiación pública es conveniente y necesaria para el progreso del sector, a juicio de otros autores, por contra y desde un enfoque estrictamente liberal, es discutible la competencia del Estado para fomentar la cultura cinematográfica nacional y, en consecuencia, la pertinencia de crear ayudas que permitan la realización de películas españolas. Desde esta perspectiva se sitúan estudios que cuestionan el sistema de subvenciones como eficaz apoyo financiero al cine español, al comprobar, entre otros indicadores del estado del sector, que no existía una correlación positiva relevante entre las cuantías anuales y el número de películas producidas (Heredero Díaz, Reyes Sánchez, 2017: 360). Sin embargo, consideramos necesario el papel del Estado en la subvención de CA, porque de no hacerlo, dificultaría la producción y creación artística continuada de diversos autores, independientemente de la clase socioeconómica a la que pertenezcan o recursos propios que estos dispongan.

Por tanto, la acción de fomento económico del ICAA puede no solo suponer el progresivo reconocimiento social de su labor, sino aliviar, al menos en parte, la intermitencia productiva, cuando no la prevalencia de la participación artística aislada o anecdótica de la mayoría de los realizadores de cortometrajes en España. De este modo, que los particulares puedan expresar sus ideas por medio de la animación cinematográfica de forma sostenida y sostenible, va a depender de que la Administración Pública se decida a apoyarlos económicamente. No obstante, esta incentivación de la realización de CA a través de la concurrencia competitiva para la concesión de ayudas beneficia tan solo a unos pocos creadores o productores particulares, en detrimento de otros que, llegado el caso, pudieran ver cómo sus obras no podrán concurrir en igualdad de condiciones con respecto a los particulares subvencionados.

A este respecto, existen piezas animadas en nuestro país de gran calidad y repercusión que no han gozado, empero, de estas ayudas. En este sentido, cabe plantearse la producción de un cine animado nacional sin apoyo institucional. Sin embargo, esta es una decisión económica individual que atañe a presupuestos ideológicos. Autores como Joan Baca y Toni Garriga en los setenta, o César Díaz Meléndez hasta 2018, optaron por la no profesionalización de sus obras, en el sentido estricto de no intentar vivir de sus CA al margen de tramitaciones burocráticas de cualquier tipo, sino solo por el placer de expresarse a través de este formato sin rendir cuentas a terceros. Al margen de estos casos excepcionales, y sabiendo de las diferentes

posturas que cada realizador asume libremente para financiar sus obras, nos situamos en la perspectiva de profesionalizar esta actividad cinematográfica por medio del soporte financiero y la estructura de la Administración.

En este punto, habría que preguntarse qué hace que ciertos individuos opten por no acogerse a este escudo social y asuman por su propia cuenta y riesgo la carga económica de la producción de sus CA. Por ello se propone como líneas de estudio futuras el análisis de las causas de la moderada participación de cortometrajistas en CA en las ayudas estatales. Al tiempo, cabría plantearse si este tipo de ayudas del Estado puede reforzar la posición de ciertos realizadores frente a otros candidatos concurrentes que no reciben ayudas, un hallazgo que, de ser cierto, podría desvirtuar las ayudas cinematográficas como instrumento de estímulo que permita la continuidad y diversidad de la producción cinematográfica animada nacional.

Referencias bibliográficas

AMITRANO, Alessandra, 1998. *El cortometraje en España: una larga historia de ficciones breves*, Valencia: Filmoteca Generalitat Valenciana.

CALVO HERRERA, Concepción, 2007. *Cómo producir un cortometraje profesional en 35 mm*, Alcalá Grupo Editorial.

DEL PUY ALVARADO, María, 2016. "Producción del cortometraje", JUNKERJÜRGEN, SCHOLZ y ÁLVAREZ OLAÑETA (eds.), en *El cortometraje español (2000-2015). Tendencias y ejemplos*, Madrid: Iberoamericana Vervuert, pp.33-54.

DURANTE ASENSIO, Isabel, 2002. "Ayudas de las instituciones públicas a la producción de cortometrajes" en CERÓN GÓMEZ (ed.), en *Años de corto: apuntes sobre el cortometraje español desde los noventa*, Murcia: Universidad de Murcia, pp. 45-55.

FERNÁNDEZ, Lola, VÁZQUEZ, Montaña, 1999. *Objetivo: corto: guía práctica del cortometraje en España*, Vol. 10, Madrid: Nuer.

GARCÍA ELEGIDO, Pilar, 2016. "Subvenciones y distribución de cortometrajes en España (2000-2015)", en JUNKERJÜRGEN, SCHOLZ y ÁLVAREZ OLAÑETA (eds.), *El cortometraje español (2000-2015). Tendencias y ejemplos*, Madrid: Iberoamericana Vervuert, pp.77-92.

HEREDERO DÍAZ, Olga, REYES SÁNCHEZ, Francisco, 2017. "Presente y futuro de las subvenciones a la industria cinematográfica española", en *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, nº 14, pp. 341-363.

MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa, 2007. *El largometraje de animación español: Análisis y evaluación* (1997-2007), Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

MORENO RODRÍGUEZ, Juan Antonio, 2013. *Miradas en corto. Un lustro para la consolidación del cortometraje español*, Madrid: Editorial Tal Vez.

MORENO RODRÍGUEZ, Juan Antonio, 2017. *El cortometraje en España. Un trayecto a través del lenguaje audiovisual, la historia y la crítica cinematográfica*, Madrid: Editorial Tal Vez.

OTERO TIMÓN, José María, 2009. *¿Por qué se ayuda al cine?*, Madrid: Egeda.

VELÁZQUEZ, José M, RAMÍREZ, Luis Ángel, 2000. *Una década prodigiosa*. Madrid: Festival de Cine de Alcalá de Henares.

YÁÑEZ, Jara, 2010. *La medida de los tiempos: el cortometraje español en la década de 2000*, Madrid: Festival de Cine de Alcalá de Henares.

© Del texto: Adriana Navarro Álvarez.
© De las imágenes: Adriana Navarro Álvarez (Figs. 1-19); Autour de Minuit-Bigaro Films-ARTE France, 2019 (Fig. 20).

POSMEMORIA Y TRAUMA ANIMADO DE LA IMAGEN PERDIDA. LOS PLANTEAMIENTOS NARRATIVO Y ESTÉTICO DE *FUNAN* DE DENIS DO

POSTMEMORY AND ANIMATED TRAUMA OF THE LOST IMAGE. THE NARRATIVE AND AESTHETIC APPROACHES OF *FUNAN* BY DENIS DO

RESUMEN

Funan (2018) es el título de la obra debut del realizador francés, de origen camboyano, Denis Do. El film, ganador del Cristal a Mejor Película en el Festival de Annecy, narra la historia de Chou y de su familia, forzados a evacuar la ciudad de Phnom Penh con el auge de los jemeres rojos. Así, la película se desarrolla como una obra artística establecida por la generación de la posmemoria en torno a unos hechos traumáticos que no se han vivido directamente pero que se ficcionalizan a través de la animación. El presente artículo tiene por objetivo explorar los planteamientos narrativo y estético de la obra en relación a tres claros referentes de la misma basados en el genocidio camboyano: la novela gráfica *L'année du lièvre* (2011) de Tian, el film *La imagen perdida* (*L'image manquante,* 2013) de Rithy Panh y, por último, el universo artístico del pintor Vann Nath.

ABSTRACT

Funan (2018) is the title of the debut film by the French director, of Cambodian origin, Denis Do. The film, winner of the Crystal for Best Film at the Annecy Festival, tells the story of Chou and his family, forced to evacuate the city of Phnom Penh with the rise of the khmer rouge. Thus, the film is developed as an artistic work established by the postmemory generation around traumatic events that have not been directly experienced but are fictionalized though animation. The objective of this article is to explore the narrative and aesthetic approaches of the work in relation to three clear references based on the Cambodian genocide: the graphic novel *L'année du lièvre* (2011) by Tian, the film *The Lost Image* (*L'image manquante*, 2013) by Rithy Panh, and finally, the artistic universe of the painter Vann Nath.

ÁLVARO MARTÍN SANZ

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID

Álvaro Martín Sanz es Doctor en Investigación en Medios de Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid, licenciado en Filosofía por la Universidad de Salamanca, Máster en Cinematografía por la Universidad de Córdoba, en Ciencia de las Religiones por la Universidad Carlos III de Madrid y en Cultura Contemporánea por la Universitat Oberta de Catalunya. Como cineasta, sus cortometrajes han sido seleccionados en más de trescientos festivales y merecedores de más cincuenta premios, entre los que se incluye el de Mejor cortometraje de comedia de la Comic-Con de San Diego.

PALABRAS CLAVE:
Camboya, jemeres rojos, posmemoria, Rithy Panh, Tian, Vann Nath.
KEY WORDS:
Cambodia, khmer rouge, postmemory, Rithy Panh, Tian, Vann Nath.
DOI:
https://doi.org/10.4995/caa.2021.15087

03

Belleza y rememoración de la imagen animada

Frente al planteamiento de Tian, *Funan* plantea una aproximación en donde la estética, lejos de acompasarse al drama del relato desde un punto de vista expresionista, se centra en recrear imágenes de belleza. Desde el punto de vista cromático este acercamiento supone una aceptación de toda la paleta de colores. En vez de teñir la narrativa con un tono determinado, la película recrea distintos tipos de iluminación para dotar a la historia de un realismo pictórico que refleje tanto fenómenos naturales —la luz del amanecer o del sol a medio día— como artificiales —bombillas y linternas—. Igualmente, el estilo de dibujo evita la saturación de trazos para pasar a una concepción más depurada de las líneas y las formas. Se eliminan detalles y se simplifican los rasgos de los personajes, sin perder sus principales características ni el realismo de su representación, como parte de un diseño sintético que recuerda al de Yoshihiro Tatsumi (Costa, 2019). Dibujante que populariza el estilo "gekiga" del que se apropia *Funan*, el cual desde su concepción "Contained more mature, serious drama, depicted in a more realistic and graphic style" (Norris 2009: 242).[4]

El "gekiga" puede verse también como un fenómeno transcultural que relaciona la tradición japonesa con el estilo visual de la cinematografía norteamericana (Rosenbaum, 2010: 7). El término "gekiga" es un neologismo que significa drama dibujado, y tiene por objeto distanciarse del manga tradicional con un estilo más realista y psicológico (Louison, 2011: 173). La elección de este estilo permite a *Funan*, mediante unas representaciones a medio camino del realismo y la sencillez pero cargadas de expresividad, que la animación se centre en los personajes sin que la representación de estos desvíe la atención del relato. Esta hibridación de estilos se refuerza por el hecho de que el idioma de la película sea el francés. Esta licencia, que no esconde una clara vocación de promoción, la obra está doblada entre otros por Bérénice Bejo y Louis Garrel, obvia el hecho de que en la época de la Kampuchea Democrática hablar francés era una sospechosa muestra de intelectualidad occidental.

Más allá de la obra de Tian, resulta inevitable comparar *Funan* con otra reciente película de la cinematografía camboyana, *La imagen perdida* de Rithy Panh, film que se convirtió en la primera obra camboyana en ser nominada para un premio Óscar (Brzeski, 2014). En él, Panh relata sus memorias de la dictadura de los Jemeres Rojos a través de unas figuras de arcilla, estáticas y artesanales, que, acompañadas de un texto poético basado en la propia experiencia, tienen la finalidad que Wajcman (2001: 230) otorga al arte, la de "cómo representar lo que es irrepresentable". Así, para representar y transmitir el trauma que vivió de niño, el cineasta camboyano emplea figuras de barro que remiten a las que empleaba en su infancia (Torchin, 2014: 37). Opuesto en su concepción al material propagandístico del ejército revolucionario, la película busca representar las imágenes no registradas del pasado. Así, "recrea los recuerdos que emergen de un conjunto de memorias traumáticas para crear una representación global propia

y subjetiva" (Martín Sanz, 2019: 73). Mismo propósito que *Funan*, la representación traumática, a pesar de la mediación de esta última obra con respecto al film de Panh, basado directamente en sus memorias.

Cabe matizar no obstante la diferencia en la concepción de ambas propuestas. Panh se sirve de las posibilidades del medio fílmico para testimoniar lo vivido, mientras que Do lo utiliza para recrear un discurso que no le pertenece. Por lo tanto, desde la perspectiva de la posmemoria, las obras son fenómenos intrínsecamente diferentes que parten de epistemologías distintas: por un lado, el testimonio audiovisual de lo vivido y por el otro el testimonio vicario.

Funan puede verse como una extensión de *La imagen perdida* que retoma el relato de los campos de trabajo para añadir el movimiento a la animación como generador del discurso. El estatismo de los figurines de Panh, que generaba discursos explicativos donde el realizador conectaba con sus recuerdos, da paso a unos personajes que van siendo víctimas de unas circunstancias que no puede controlar. Se elimina de esta forma la consciencia autoral para con la obra, pero se deja todavía la óptica del joven protagonista. Panh se plasma a sí mismo múltiples veces a lo largo de la película en forma del niño asustado que una vez fue; planos que son recuperados con el niño protagonista de *Funan* (el hermano del cineasta), que es secuestrado por la milicia. Se genera un relato sobre la supervivencia infantil en la Kampuchea Democrática que enlaza también con la adaptación cinematográfica *First they killed my father* (2009).

El planteamiento de *Funan* trata de recrear parecidas imágenes a las que se muestran en la obra de Panh. Este

[4] "Contenía un drama más maduro y serio, representado en un estilo más realista y gráfico" (trad. a.).

seguimiento llega al punto de repetir escenas como aquellas en las que los niños realizan incursiones nocturnas destinadas a "robar" frutas de los árboles. Sin embargo, este retrato no se limita a recoger la experiencia de los campos de trabajo, sino que también se abre a la fantasía mental como evasión de la realidad. El pasado idealizado emerge por necesidad como un constructo que posibilita construir un mundo ficticio paralelo basado en el retorno al calor del hogar familiar. La animación, con poco contraste, colores vivos y trazos difuminados, muestra aquí su potencial para "represent and interpret the thoughts and feelings of their subjects" (Ward, 2005: 89).[5] En estas recreaciones el sonido de la voz de los personajes juega un papel importante al definir las representaciones de estos (Connor, 2000: 35) y de apelar a la nostalgia del pasado.

Sin embargo, la principal diferencia entre ambos planteamientos vuelve a encontrarse en una producción estética que marca las distancias. El film de Panh, destaca, salvo en los pasajes de los recuerdos, por una iluminación de colores fríos y apagados. Los dioramas de los campos de trabajo ofrecen una representación de la naturaleza en la que esta es convertida en una víctima más del régimen revolucionario: con socavones en la Tierra, llenos de barro, hierbas y agua contaminada. Sin embargo, *Funan* marca las distancias con esta idea al mostrar una dualidad de planteamiento: por un lado, la belleza del paisajismo de Camboya en la amplitud del espacio, y por el otro, la confidencia de la miseria humana en los planos cerrados. Se despliega una duplicidad de recursos basados en la paleta de color, la textura o el movimiento que informan a la interpretación del espectador qué imágenes está viendo (Roe, 2013: 38) y, en consonancia, crea sentimientos distintos.

Mientras que para Panh la destrucción no conoce límites, para Do esta está centrada en el hombre, permaneciendo la naturaleza inalterable ante el sufrimiento de este. Vemos por lo tanto impresionantes planos aéreos que, con una clara intención estética, juegan con las formas de los arrozales y de los trabajadores que los labran. Es en estas tomas en las que mejor se desarrollan las distintas paletas cromáticas de la película, con una intención de provocar asombro o, en palabras de Scott (2003: 30), "wonderment".[6] Por el contrario, los planos en los que los personajes hablan entre ellos vuelven a remitir a la angustia del film de Panh, eliminándose toda la belleza y cerrándose el espacio en planos cortos de los personajes, a menudo tan solo de sus facciones. La belleza del exterior da paso al drama interno reforzado por la expresividad de los personajes.

04

Discursos del trauma. La animación como ficción documental

Dentro de la propuesta narrativa de *Funan*, cabe destacar un cierto anclaje de los objetos para con los personajes como objetos disparadores de la memoria. En *La imagen perdida* objetos como un coche, un proyector o una cazuela sirven al cineasta como excusa para viajar al pasado en el que estos objetos tenían otro rol o función. *Funan* parece recoger esta idea en distintos puntos de la trama en la que se incide en la necesidad del soporte físico como activador de la memoria más allá de su función como objeto. Así, al principio de la película los personajes esconden sus objetos personales más preciados, como anillos y colgantes, que serán reinterpretados más adelante en forma de recuerdos de la sociedad de antes del año cero. Igualmente, para el personaje de Chou, el pequeño fardo con comida que almacena cuidadosamente, única pertenencia de valor real, se convierte en un recuerdo constante de su hijo secuestrado y de sus posibilidades de supervivencia. Los objetos adquieren idéntica función a la que poseen en *Exil* (2016) de Rithy Panh (Martín Sanz, 2018: 220). Se convierten en disparadores de memoria que permiten transitar diferentes temporalidades (Vitullo, 2013: 188).

Tal y como hemos visto anteriormente, *Funan* se constituye como una construcción de la posmemoria que busca crear unas representaciones que sirvan como soporte de recuerdos ante los peligros del olvido. La película se erige así como una figura de la memoria en el sentido concebido por Jann Assman (Assman, 1995: 129). Se establece como una obra artística que continúa, y actualiza para nuevas generaciones la labor de las pinturas del creador camboyano Vann Nath, artista que, siendo uno de los escasos supervivientes del centro de detención S-21, se entrega des-

[5] "representar e interpretar los pensamientos y sentimientos de sus sujetos" (trad. a.).
[6] "admiración" (trad. a.).

TAYLOR, Owen, KIERNAN, Ben, 2006. "Bombs over Cambodia", en *The Walrus*, pp. 62-69.

TODOROV, Tzvetan, 1989. "Fictions et vérités", en *L'Homme*, vol. 29, no 111-112, pp. 7-33.

TORCHIN, Leslu, 2014. "Mediation and remediation: La parole filmée in Rithy Panh's *The Missing Picture (L'image Manquante)*", en *Film Quarterly*, no. 68, pp. 32-41.

UNG, Lonng, 2009. *First they killed my father*, Edimburgo: Mainstream Publishing Company.

VICKERY, Michael, 2003. "*Funan* Reviewed: Deconstructing the Ancients", en *Bulletin de l'Ecole française d'Extrême-Orient*, vol. 90-91, pp. 101-143.

VITULLO, Julieta, 2013. "'Nostalgia de la luz' de Patricio Guzmán: el cine como máquina del tiempo", en *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, no. 2, pp. 179-192.

WAJCMAN, Gérard, 2001. *El objeto del siglo*, Buenos Aires: Amorrortu.

WARD, Paul, 2005. *Documentary: The Margins of Reality*, Londres: Wallflower.

WARD, Paul, 2006. "Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the 'Interactive' Documentary", en BUCHAN, Suzanne (ed.), *Animated 'Worlds'*. Londres, John Libbey, pp. 113-129.

WELLS, Paul, 1998. *Understanding Animation*, Londres, Nueva York: Routledge.

WELLS, Paul, QUINN, Joanna y MILLS, Les, 2010 [2008]. *Dibujo para animación*, Barcelona, Blume (*Drawing for Animation*, Londres: AVA Publishing).

WILSON, Audrey, 2015. "Khmer Rouge stories in graphic – but not explicit – detail", en *The Phnom Penh Post*, 5 de diciembre (https://www.phnompenhpost.com/post-weekend/khmer-rouge-stories-graphic-not-explicit-detail [abril, 2020]).

YOSEF, Raz, 2010. "War Fantasies: Memory, Trauma and Ethics in Ari Folman's *Waltz With Bashir*", en *Journal of Modern Jewish Studies*, vol. 9, no. 3, pp. 311-326.

ZAHED, Ramin, 2019. "'Funan': Denis Do's Poetic Personal History", en *Animation Magazine*, 26 de abril (https://www.animationmagazine.net/features/funan-denis-dos-poetic-personal-history/ [abril, 2020]).

Bibliografía recomendada

MYSLIWIEC, Eva, 1988. *Punishing the Poor: The International Isolation of Kampuchea*, Oxford: Oxfam.

PONCHAUD, François, 1978. *Cambodia Year Zero*, Nueva York: Henry Holt & Co.

SPIEGELMAN, Art, 2019. *Maus*, Barcelona: Penguin Random House.

TIAN, 2011. *L'année du lièvre. Au revoir Phnom Penh*, París: Gallimard Jeunesse.

TIAN, 2013. *L'année du lièvre. Ne vous inquietez pas*, París: Gallimard Jeunesse.

TIAN, 2016. *L'année du lièvre. Un nouveau départ*, París: Gallimard Jeunesse.

© Del texto: Álvaro Martín Sanz.
© De las imágenes: Epuar, Juliette Films, Les Films d'Ici, Lunanime, Catherine Dussart Productions (CDP), Arte France, Bophana Production, Van Nath.

ESPACIOS DE IMÁGENES DEL *ANIME*: WALTER BENJAMIN Y LAS POLÍTICAS DEL CONSUMO

ANIME'S IMAGE SPACE: WALTER BENJAMIN AND THE POLITICS OF ANIMATION PRODUCTION

RESUMEN

Este artículo analiza los estudios del *anime* contemporáneo y cómo se cruzan con el pensamiento político del filósofo y crítico Walter Benjamin (1892-1940). A través de un examen de los escritos de Benjamin sobre arte y política, junto con la teoría crítica de la producción y el consumo de *anime*, este ensayo destaca los potenciales políticos radicales de la creación de imágenes de *anime* para el público. Revisando las prácticas específicas de producción, distribución y consumo de *anime*, y la teoría contemporánea que las rodea, se argumentará que los escritos de Benjamin sobre la política del arte pueden ayudarnos a apreciar mejor estas prácticas y sus ramificaciones políticas. Estos rasgos aludidos incluyen la composición de imágenes planos, la mezcla de medios de *anime*, inmovilidad en la animación limitada, y prácticas de consumo otaku. Este ensayo termina con ejemplos de la franquicia más grande de *Neon Genesis Evangelion* para mostrar el pensamiento político de Benjamin en acción.

ABSTRACT

This article examples contemporary *anime* scholarship and how it intersects with the political thought of philosopher and critic Walter Benjamin (1892-1940). By examining Benjamin's writings on art and politics alongside critical theory of *anime* production and consumption, this essay highlights the radical political potentials of *anime* image making for audiences. By examining specific *anime* production, distribution, and consumption practices, and the contemporary theory surrounding them, this article argues that drawing from Benjamin's writings on the politics of art can help us better appreciate these practices and their political ramifications. Specific practices examined include the flat composition of images, *anime* media mix, limited animation's stillness, and otaku consumer practices. This essay ends with examples from the larger *Neon Genesis Evangelion* franchise to show Benjamin's political thought in action.

JACQUELINE RISTOLA

CONCORDIA UNIVERSITY, MONTRÉAL,
MEL HOPPENHEIM SCHOOL OF CINEMA (CANADÁ)

Jacqueline Ristola es Doctoranda en estudios de cine e imagen en movimiento en la Universidad de Concordia, Montreal. Máster en estudios de Cine y Medios de la Universidad de York en 2017, donde también recibió un Diploma de Posgrado en Estudios Asiáticos del Centro de Investigación Asiática de York. Sus áreas de investigación incluyen estudios de animación / *anime*, estudios de la industria de los medios y teoría *queer*. Tiene Ha realizado publicaciones en *Animation Studies Online Journal* y el libro *Representation in Steven Universe* (Palgrave, 2020). Es miembro de Global Emergent Media Lab and the Platform Lab at Concordia University.

PALABRAS CLAVE:
Anime, producción, consumo, otaku, Walter Benjamin, estudios de anime.

KEY WORDS:
Anime, production, consumption, otaku, Walter Benjamin, anime studies.

DOI:
https://doi.org/10.4995/caa.2021.15086

Introducción

Este ensayo es una exploración teórica de los modos de producción del *anime* en relación con los escritos de Walter Benjamin. Aunque respecto al trabajo de Benjamin pueda parecer un enfoque poco convencional, este ensayo ilustrará cómo sus teorías sobre el arte y su modo de producción crean nuevas formas de pensar sobre la tecnología, ayudándonos a comprender mejor los potenciales revolucionarios de las tendencias de producción en el *anime*. Los conceptos de Benjamin también marcan una ruptura dentro del discurso actual en los estudios de animación, a la vez que motivan una conversación entre Benjamin e intervenciones teóricas claves en el campo de los estudios del *anime*, en particular, las obras de Thomas Lamarre, Marc Steinberg, Toshio Okada, y Hiroki Azuma. Mientras que los estudios de animación tienden a fetichizar las tradiciones norteamericanas de animación, que enfatizan un estilo de realismo a través del movimiento en profundidad y la animación fluida de los personajes, las obras de Benjamin ayudan a revelar las posibilidades revolucionarias que tiene el *anime* como forma de animación y como forma cultural. Al relacionar a Benjamin con los estudios del *anime*, quedan en claro los intereses políticos que son posibles en las formas particulares de creación de imágenes del *anime*. Este ensayo termina con un análisis de la franquicia *Neon Genesis Evangelion* (*Hideaki Anno*, 1995-) para demostrar el pensamiento *benjaminiano* en acción.

01

Capas de interacción en los modos de producción

A modo de introducción, esta sección reúne los escritos de Benjamin sobre la producción cultural revolucionaria junto con las teorías contemporáneas sobre la producción del *anime*, para revisar de qué forma invitan al público a participar activamente con la obra de arte.[1]

En "¿Qué es el teatro épico?" (2016 [1939]), Benjamin describe cómo el teatro épico, del cual el dramaturgo Bertold Brecht fue un pionero, intenta acortar la brecha entre autor y público. Benjamin hace notar que "el escenario sigue sobrelevado, pero ya no surge de profundidades

Fig. 1. El final de la serie de *Neon Genesis Evangelion*. Guion gráfico del personaje Asuka con la nota de producción "retroceder."

[1] El término "producción cultural revolucionaria" se refiere a la teoría de Benjamin de que la cultura y sus formas pueden inspirar pensamientos y energías revolucionarias.

03

Caso de estudio: la mezcla de medios de *Neon Genesis Evangelion*

Hasta ahora, este ensayo ha sido en gran parte teórico, poner el pensamiento de Benjamin en conversación con el campo de los estudios del *anime* para pensar críticamente a través de la imagen del *anime*, su modo de construcción, y las ramificaciones políticas de su consumo. En la sección final del ensayo, consideraré brevemente tres puntos de entrada a la mezcla de medios de la franquicia *anime Neon Genesis Evangelion* (EVA): el final de la serie televisiva *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996); dos elementos de la serie de películas *The Rebuild of Evangelion, Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (ヱヴァンゲリヲン新劇場版：Q, 2012); y el póster para la película próxima *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time* (シン・エヴァンゲリオン劇場版: ||). Estos ejemplos ilustran cómo la franquicia construye imágenes motivando la producción de audiencias activas. Este caso de estudio no implica que EVA es la única franquicia que moviliza los potenciales revolucionarios que Benjamin imagina en el arte de masas, ni que es solamente el *anime* el producto cultural que posee estas tendencias radicales. No obstante, EVA provee claros ejemplos de lo que aquí se ha explorado en términos de la construcción de imágenes políticas, e ilustra cómo la mezcla de medios de EVA también activa políticamente a sus consumidores.

3.1. El final de *Neon Genesis Evangelion*

El programa de televisión *Neon Genesis Evangelion* es una serie revolucionaria por su deconstrucción del *anime mecha*, y su análisis podría tomar la mayor parte de este ensayo. Sin embargo, el ensayo se centrará exclusivamente en un acotado conjunto de imágenes del episodio 26, el final. El episodio presenta múltiples imágenes que invitan al espectador dentro el aparato de producción. El personaje principal, Shinji, mira un modelo de la ciudad de Tokyo-3, el escenario de la serie, mientras sostiene un guion del programa. También el programa se transforma en una suerte de *storyboard* con direcciones como “echar para atrás” (“pull back”) en la imagen *anime* (Fig. 1). Un despojo tan radical del artificio canaliza claramente el espíritu revolucionario de Brecht y Benjamin, ya que la serie se abre al texto para que audiencias puedan ver su modo de producción. Este proceso invita a los consumidores a convertirse en colaboradores.

3.2. El piano de *Evangelion: 3.0*

The Rebuild of Evangelion (*Hideaki Anno,* 2007-) es un serie de cuatro películas que no tiene una relación directa con el universo diegético de la serie original EVA. Pueden ser consideradas como un reinicio, un recuento, o una experiencia completamente nueva. La película más reciente es *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (lanzado en Norteamérica como *Evangelion: 3.33 You Can (Not) Redo*), que ofrece una visión fascinante de la máquina *anime* abriendo el espacio para la colaboración, tanto en su publicidad como en la película misma.

En la publicidad, uno de los avances de la película no presentaba a ninguno de los personajes principales, ni a los *mechas* (robots) gigantes por lo que la serie es reconocida. En lugar de eso, el avance muestra un modelo 3D de un piano tocando

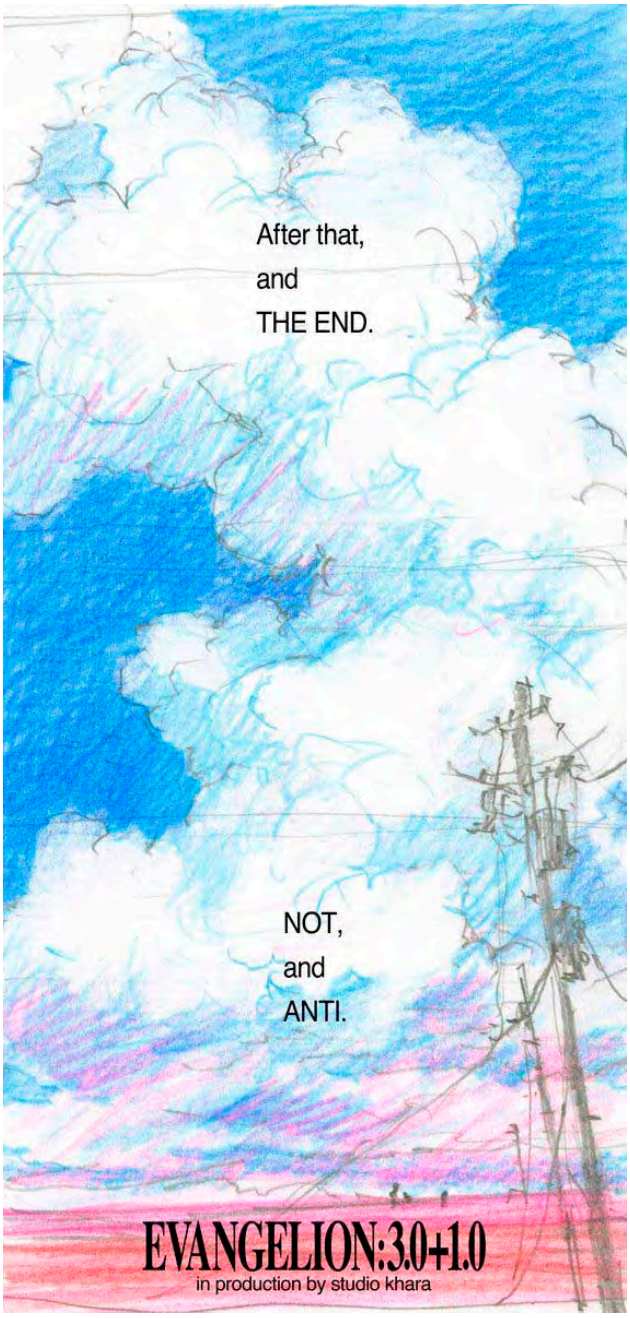
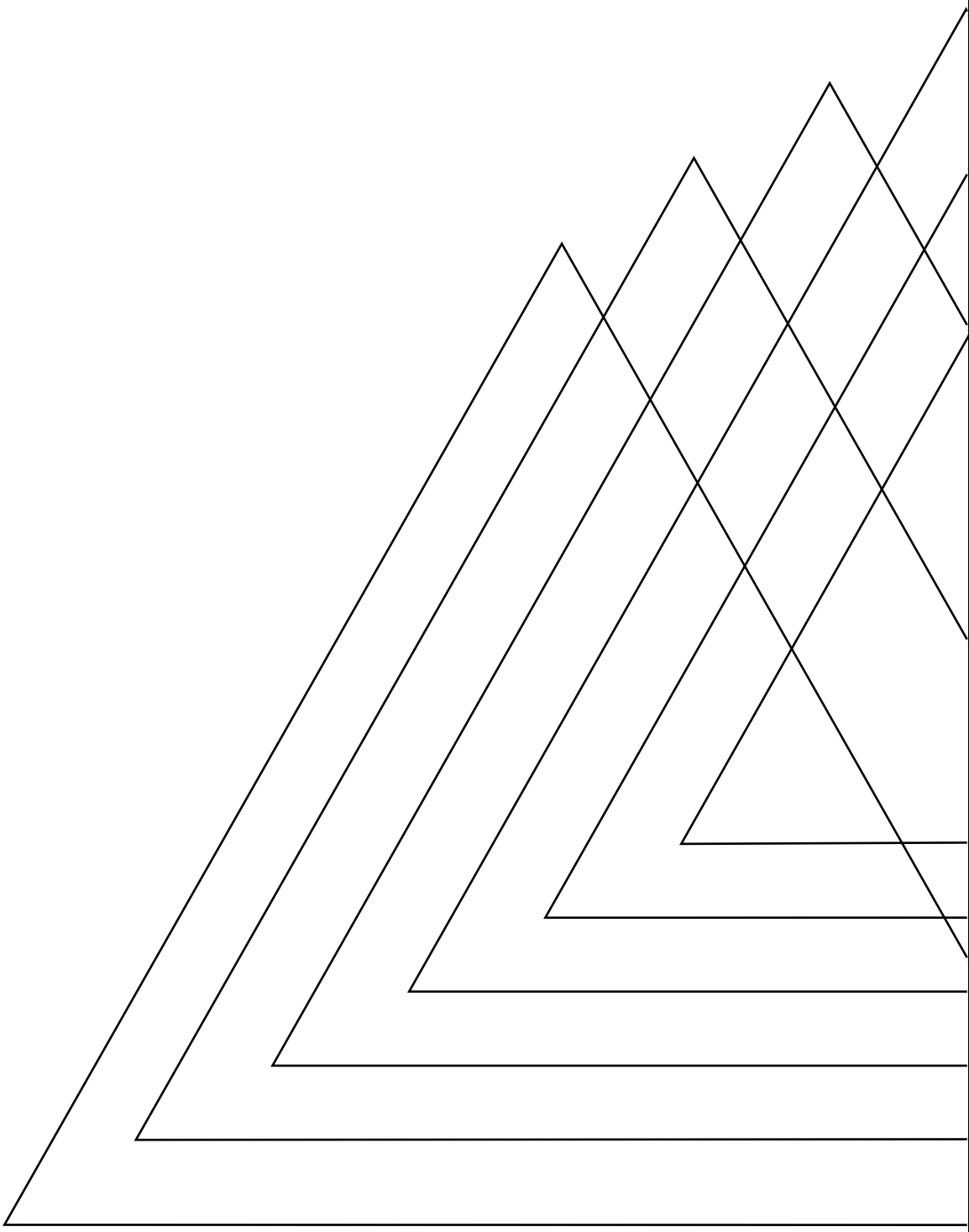


Fig. 4. Póster para la próxima película *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time* (シン・エヴァンゲリオン劇場版: ||). Con un póster como un bosquejo, eslogan y título enigmático, la película invita al espectador a convertirse en colaborador del proceso de producción.



Referencias bibliográficas

AZUMA, Hiroki, 2003. *Moto genron F-Kai* (Net-state discourse F), Tokyo, Seidosha ("The Animalization of *Otaku Culture*", trad. inglés Yuriko Furuhata, Marc Steinberg, *Mechademia*, vol. 2, 2007, pp. 175-187.

BENJAMIN, Walter, 2016 [1939]. "¿Qué es el teatro épico?", en BENJAMIN, Walter, *El autor como productor*, trad. cast. Wolfgang Erger, Madrid: Casimiro, pp. 45-56.

BENJAMIN, Walter, 2016 [1934]. "*El autor como productor*", en BENJAMIN, Walter, *El autor como productor*, trad. cast. Wolfgang Erger, Madrid: Casimiro, pp. 7-36.

BENJAMIN, Walter, 2012 [1929]. "El Surrealismo: la última instantánea de la inteligencia europea", en *Libro II/Vol. 1.*, trad. cast. Alfredo Brotons Muñoz, s/c: Epublibre.

CONDRY, Ian, 2013. *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham, Londres: Duke University Press.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, 1983. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

FRANK, Allegra, 2017. "Neon Genesis Evangelion's final film gets a teaser, after a half-decade of waiting", en *Polygon*, 28 de julio, (https://www.polygon.com/2017/7/28/16057598/evangelion-4-0-teaser [noviembre, 2020]).

HANSEN, Miriam, 2012. *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*, Berkeley: University of California Press.

HANSEN, Miriam, 1999. "Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street", en *Critical Inquiry*, vol. 25(2), pp. 306-343.

KHATIB, Sami, 2014. ''To Win the Energies of Intoxication for the Revolution': Body Politics, Community, and Profane Illumination", *Anthropology & Materialism: A Journal of Social Research*, vol. 2., pp. 1-12.

LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

OKADA, Toshio, 2015. "Introduction to Otakuology", en GALBRAITH, Patrick W., KAM, Thiam Huat, y KAMM, Björn-Ole (eds.), *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*, Londres: Bloomsbury, pp. 89-101.

STEINBERG, Marc, 2012. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

STEINBERG, Marc, 2017. "Converging Contents and Platforms: Niconico Video and Japan's Media Mix Ecology", en NEVES, Joshua, y SARKAR, Bhaskar (eds.), *Asian Video Cultures: In the Penumbra of the Global*, Duke University Press, Durham, pp. 91-113.

LA VISIÓN DE ÁFRICA POR PARTE DE LA ANIMACIÓN CLÁSICA ESTADOUNIDENSE: UNA HISTORIA LASTRADA POR EL RACISMO

THE VIEW OF AFRICA BY AMERICAN CLASSICAL ANIMATION: A HISTORY WEIGHTED BY RACISM

RESUMEN

Durante siglos se ha promovido desde Occidente una visión fragmentaria y errónea del continente africano, un territorio sometido y esclavizado por algunas de las grandes potencias mundiales. El colonialismo ayudó a fomentar desde muy temprano una visión racista de África y su población, que quedó recogida en algunos cortometrajes de animación que se realizaron a comienzos del siglo XX. Lo hicieron dando una visión arquetípica del africano, tanto cuando lo dibujaban como ser humano— *Jungle Jitters* (Friz Freleng, 1938), *The Isle of Pingo Pongo* (Tex Avery, 1938)—, como cuando lo hacían proporcionándole rasgos de animal selvático —*Africa Squeaks* (Bob Clampett, 1940), *Congo Jazz* (Hugh Harman y Rudolf Ising, 1930)—, acciones en ambos casos encaminadas a acrecentar el sentimiento de inferioridad al que se quiso reducir a todas estas regiones.

ABSTRACT

The West has promoted for centuries a fragmentary and erroneous vision of the African continent, a territory subjected and enslaved by some of the great world powers. Colonialism helped foster a racist vision of Africa and its population from very early on, which was reflected in some animated short films made at the beginning of the 20th century. They did so by giving an archetypal vision of the African, both when they drew him as a human being —*Jungle Jitters* (Friz Freleng, 1938), *The Isle of Pingo Pongo* (Tex Avery, 1938)— and when they did it by providing him with features of a jungle animal —*Africa Squeaks* (Bob Clampett, 1940), *Congo Jazz* (Hugh Harman y Rudolf Ising, 1930)—, to increase the feeling of inferiority to which all these regions were reduced.

ANA ASIÓN SUÑER

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Zaragoza, 1989. Doctora en Historia del Arte (Premio Extraordinario de Doctorado), Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte, en Gestión del Patrimonio Cultural y en Profesorado por la Universidad de Zaragoza. Para su tesis doctoral fue beneficiaria de un contrato predoctoral por parte del Gobierno de Aragón. Ha formado parte de Proyectos I+D y grupos de investigación, organizado y participado en numerosos congresos científicos, y posee publicaciones relacionadas con su materia de estudio —como los libros *El cambio ya está aquí. 50 películas para entender la Transición española* (2018) o *Cuando el cine español buscó una tercera vía* (1970-1980). *Testimonios de una transición olvidada* (2018)—. Ha realizado estancias de investigación en la Universidad Complutense de Madrid y en University of Birmingham.

E-mail: anassu@unizar.es

PALABRAS CLAVE:
África, animación clásica, colonialismo, racismo, *Los once censurados*, *Merrie Melodies*.

KEY WORDS:
Africa, classical animation, colonialism, racism, *The Censored Eleven*, *Merrie Melodies*.

DOI:
https://doi.org/10.4995/caa.2021.15088

africano. Junto a los doce Estados participantes —no todos ellos con intereses en África— estaban el Imperio Turco y los Estados Unidos; pero no se tuvo en cuenta a ningún país africano; una maniobra que continuó durante la Primera Guerra Mundial (1914-1918), cuando se sumaron Italia y Alemania. Mientras que en 1879 el 90% del territorio todavía estaba gobernado por africanos, la proporción se invirtió en 1900, agudizándose en 1914. Al final, lo que se demostró durante todo el siglo XX fue que "la acción «civilizadora» llevada a la fuerza en África y Oriente Medio, tuvo consecuencias sobre las formas de vida, sobre los usos y costumbres, sobre las lenguas y formas de comunicación, y sobre todo en lo referente a los límites territoriales de cada grupo humano" (Arabi, 2012: 129).

La depresión en la que cayó la economía internacional en 1930 frustró las esperanzas que se habían concebido acerca del desarrollo de África, sobre todo aquellas vinculadas con las exportaciones y la política administrativa. Se produjeron graves tensiones en todas las colonias, que germinaron en distintos movimientos de protesta hacia los distintos gobiernos y un fuerte sentimiento anticolonialista.

Con la independencia de algunos Estados africanos a mitad de los años cincuenta del siglo XX, comenzó el paulatino proceso de descolonización. Decidieron que, aunque las fronteras impuestas por los colonizadores eran artificiales, iban a conservarlas, lo que dio como resultado una gran diversidad social y cultural dentro de las fronteras. Como respuesta surgió el movimiento conocido como "panafricanismo", que apostaba por la unión política del continente africano, así como por la defensa de los derechos de su población, o lo que es lo mismo, por una "África libre e independiente" (Fall Barros, 2013: 2). Al final, muchos de estos países acabaron gobernados por dictadores, entrando en una dinámica de violencia y guerras que, en numerosos casos, continúa en la actualidad.

Fig. 2. *Insula dulcamara* (Paul Klee, 1938). Fuente: Wikimedia Commons.

02

La imagen de África para los occidentales: del "primitivismo" a *Civilization* (1947)

En el contexto colonial surgió lo que se conoció como "primitivismo", un término utilizado para denominar a la influencia del "arte negro" —que incluía tanto África como Oceanía— en las obras de distintos artistas vanguardistas, como Paul Gauguin, Vincent van Gogh, Paul Cézanne, Pablo Picasso o Paul Klee (Fig. 2). Aunque en realidad nunca hubo un grupo de creadores que se definiera como "primitivista", su interés por este tipo de manifestaciones "fue decisivo para el desarrollo de un coleccionismo artístico de escultura africana" (Almazán, 2012: 343). Pese a todo, ninguno de ellos valoró este tipo de manifestaciones dentro de su contexto original, sino que fue un mero instrumento para su propia creación. De hecho, dado el escaso valor que se otorgaba a este tipo de obras, su lugar no estaba en los museos de arte, sino en los etnológicos, ya que se consideraba que pertenecían a una cultura inferior. No obstante, poco a poco la situación comenzó a variar, y algunas piezas comenzaron a entrar en los espacios reservados al arte contemporáneo que huía del academicismo anterior y apostaba por el realismo —una postura que, en cambio, durante mucho tiempo fue minoritaria—. Fue en todo caso una visión puramente formal, guiada por la estética, puesto que esta opción no incluyó un estudio del significado de los objetos expuestos. Pese a todo, su influencia resultó fundamental para autores como Seurat, Van Gogh, Cézanne o Gauguin, quienes empezaron un importante camino hacia la descomposición de las formas apoyándose en el primitivismo (Moreno Sáez, 1999: 194).

El sentimiento de superioridad de una cultura frente a otra no solo se visibilizó en este tipo de actuaciones, puesto que en otros medios más populares, como la música, también estuvo presente esta misma idea, tal y como se observa en la canción *Civilization* (1947), escrita por Bob Hilliard y Carl Sigman: conocida también como *Bongo, Bongo, Bongo*, se incluyó en el musical de Broadway *Angel in the Wings* cantada por Elaine Stritch. Su nómina de intérpretes fue extensa, incluyendo también a figuras tan reconocidas como Louis Prima o The Andrews Sisters. Considerada una sátira, está interpretada desde la perspectiva de un "salvaje" nativo, cuyo pueblo ha sido recientemente evangelizado por un misionero y otras personas "civilizadas" que han tratado de hacer de la tribu un lugar mejor. No obstante, el africano —seguramente procedente del Congo, tal y como se aprecia en la letra de la canción— piensa diferente y canta acerca de los principales defectos de la sociedad civilizada: una postura que al final contribuye a que decida quedarse en su tierra natal: [...] *So bongo, bongo, bongo, I don't wanna leave the Congo, oh no no no no no / Bingo, bangle, bungle, I'm so happy in the jungle, I refuse to go / Don't want no jailhouse, shotgun, fish-hooks, golf clubs, I got my spears / So, no matter how they coax him, I'll stay right here.*[5]

[5] "Por eso bongo, bongo, bongo, no quiero marcharme del Congo, oh no no no no no / Bingo, bangle, bungle, soy tan feliz en la jungla, me niego a marcharme / No quiero ninguna cárcel, escopeta, anzuelos, palos de golf, tengo mis lanzas / Por eso, no importa cómo lo convenzan, me quedaré aquí" (trad. a.)

Bibliografía recomendada

BECK, Jerry y FRIEDWALD, Will, 1989. *Looney Tunes and Merrie Melodies: A Complete Illustrated Guide to the Warner Bros. Cartoons*, Nueva York: Henry Holt and Company.

LENBURG, Jeff, 1999. *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, Nueva York: Checkmark Books.

OLIVER, Roland y ATMORE, Anthony, 1997. *África desde 1800*, Madrid: Alianza.

SAMPSON, Henry T., 1998. *That's Enough, Folks: Black Images in Animated Cartoons, 1900-1960*, Lanham: Scarecrow Press.

THOMAS, Hugh, 1998 [1997]. *La trata de esclavos. Historia del tráfico de seres humanos de 1440 a 1870*, trad. cast. Víctor Alba y C. Boune, Barcelona: Planeta (T*he Slave Trade: The Story of the Atlantic Slave Trade, 1440-1870*, Nueva York: Simon & Schuster).

WALVIN, James, 2011. *The Zong: A Massacre, the Law and the End of Slavery*, New Haven: Yale University Press.

caimancuadernosdecine

EDICIÓN DIGITAL

Siempre al alcance de su mano

- Busque el texto que desea y márquelo como favorito
- Comparta textos en las redes sociales
- Guarde los recortes de lo que le interesa
- Lea o escuche los textos
- Amplíe el contenido para una mejor lectura

Ahora puede leer también **Caimán Cuadernos de Cine** en su ordenador (PC o Mac) y, si lo desea, descargarlo y llevárselo consigo a donde quiera que vaya en iPad, iPhone o todo tipo de dispositivos Android (tablet o smartphone).

SUSCRIPCIÓN ANUAL

35,99 euros

11 números (uno gratis) **EJEMPLAR INDIVIDUAL** 3,59 euros

Suscríbase o haga su pedido en nuestra web:

www.caimanediciones.es

y también en: KIOSKO Y MÁS

CAA - Guías para enviar artículos de investigación

Cada ejemplar de *Con A de animación* incluirá un mínimo de cuatro artículos de investigación originales e inéditos, enviados voluntariamente y sin ánimo de lucro por estudiosos del medio animado, y especialistas en cine y animación en sus diversos temas y géneros.

Cada artículo de investigación deberá tener una extensión entre 3.000 y 5.000 palabras (excluyendo el listado de *Referencias bibliográficas* y *Notas*). La temática es libre, aunque cada año se sugerirá un tema cuando se renueve la convocatoria.

La convocatoria para presentar artículos está abierta todo el año, pero es recomendable remitirlos antes del **15 de julio** del año en curso. La dirección de la revista se reserva el derecho de extender este plazo.

Los artículos podrán ir acompañados de imágenes, tanto de elaboración propia como pertenecientes a terceros. En este caso, los autores deberán referenciar en un listado final los detentores del copyright de las imágenes, especificando a qué figura pertenece cada una.

Cada artículo debe ser escrito haciendo uso de la Plantilla para la elaboración del artículo (<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos>) y ha de contener los siguientes elementos:

1. **Título del artículo**, en castellano y en inglés.
2. **Palabras clave del artículo,** en castellano y en inglés. Deben ser **entre 4 y 6** palabras (en cada idioma), separadas por comas, y que no aparezcan ya enunciadas en el título.
3. **Resumen** del artículo, en castellano y en inglés, con una extensión entre **100 y 150 palabras** cada uno como máximo, y que no repita lo ya dicho en la introducción al artículo.
4. **Artículo de investigación.** Extensión del texto: 3.000-5.000 palabras.
5. **Referencias bibliográficas del artículo.**
6. **Biografía del autor,** en castellano, citando brevemente su trayectoria investigadora, sus estudios, y su afiliación institucional. Deberá estar redactado en tercera persona. Extensión: entre **50 y 100 palabras como máximo.**

Este documento se enviará en formato Word (compatible con Windows 97-2003), con la extensión .doc, a la siguiente dirección de correo electrónico:
conadeanimacion@upvnet.upv.es

Cada artículo pasa por un proceso previo de valoración por parte del comité editorial. Una vez se le da la conformidad al artículo, el proceso de evaluación por pares para seleccionar los artículos puede extenderse **entre dos y tres meses.**

Una vez se comunique al autor la **aceptación del texto para su publicación,** este deberá enviar, aparte del archivo de texto con las modificaciones pertinentes, las siguientes **imágenes** con carácter definitivo (en formato .jpg, con resolución 300 ppp):

1. **Fotografía de retrato del autor.**
2. **Imágenes que acompañan al texto**. Se recomienda alrededor de seis imágenes, numeradas correlativamente y con un tamaño mínimo 10 x 15 cm.

También deberá incluirse un archivo .doc con una **lista de pies de foto**, con los textos explicativos de las imágenes que ilustran el artículo.

Para consultar las *Guías para enviar artículos de investigación*:

<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos/guias-para-enviar-articulos-de-investigacion>

Para consultar el *Manual de Estilo:*

<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos/manual-de-estilo>