# MÁSTER EN ANIMACIÓN UPV

## 13ª EDICIÓN 2022/2024

El Máster en Animación de la UPV te ofrece una formación única en animación 2D y 3D dirigida 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.

preinscripciones en mayo

masteranimacion.upv.es

masteranimacion@dib.upv.es

departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Máster en Animación UPV / Facultad de Bellas Artes /

+ 34 963877460 /

Edificio 3N / B.3.7 (3ª planta)
Camino de Vera s/n /
46022 / Valencia /

**Edita:** Grupo Animación UPV
Departamento de Dibujo, Universitat Politècnica de València

**Dirección de la revista:**
María Lorenzo Hernández
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Antonio Horno López
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad de Jaén

**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
Raúl González Monaj
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Isabel Herguera
Kuntschochschule für Medien Köln (Alemania)
Beatriz Herráiz Zornoza
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Mª Ángeles López Izquierdo
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Ignacio Meneu Oset
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Miguel Vidal Ortega
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Paula Tavares
Escuela Superior de Diseño del Politécnico de Cávado y Ave (Portugal)
Pilar Yébenes
Universidad Europea de Madrid

**Comité Científico:**
Aramís Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Valeria Camporesi
Universidad Autónoma de Madrid
Mª Susana García Rams
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
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
Javier Marzal Felici
Universitat Jaume I, Castellón
Nadia McGowan
Universidad Internacional de La Rioja
Sofía Poggi
Universidad de San Andrés (Argentina)
David Roldán Garrote
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Alfonso Ruiz Rallo
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna, Tenerife

**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
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

***Con A de animación***
Nº 14, marzo 2022. *Géneros de la animación*

**Coordinación de este número:**
María Lorenzo Hernández

**Maquetación:**
Patricia Lara Hernández

**Soporte técnico y diseño web:**
Luis Morcillo Muñoz

**Imagen de cubierta:**
*Essays on Empathy* (Deconstructeam, 2021).

**Imagen de convocatoria:**
Sara Álvarez, *Historias residuales*, 2021-22.

**Colaboradores de este número:**
Víctor Álvarez-Rodríguez
Greg Berridge
Irene Ferrer Rosillo
Cristian Freire
Carolina Jullian Suárez
Marta Martín Núñez
Pau Pascual Galbis
Alberto Porta Pérez
Ricardo Roncero Palomar
Andrijana Ružić
Francisco Vergara-Perucich
Yijing Wang

**Agradecimientos:**
Deconstructeam, Mercedes Álvarez Sanromán, Ana Asión, Carolina Delamorclaz, Adrián Encinas, Javier Gómez Godoy, Diego Hernán Rosain, Maitane Junguitu, Blanca Machuca, Vincenzo Maselli, Juan Antonio Moreno, Ana Mª Pérez-Guerrero, Mª Carmen Poveda, David Selva-Ruiz, 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

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

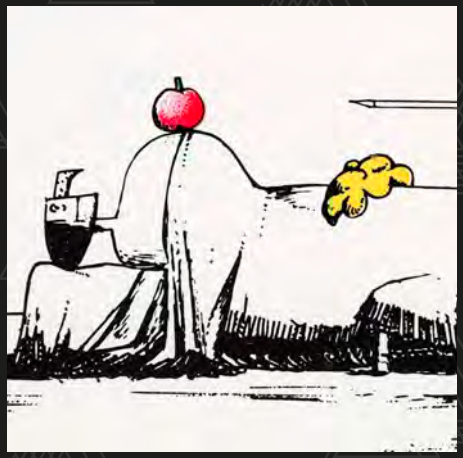
**Versión impresa:** ISSN 2173-6049
**Versión electrónica:** EISSN 2173-3511
**ISBN:** 978-84-18047-72-5
**Depósito Legal:** V-542-2011

**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.

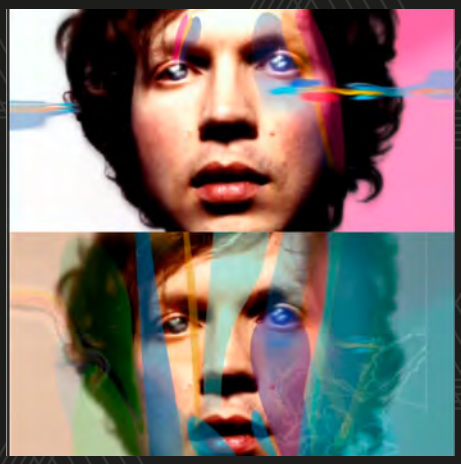
Nº 14, marzo 2022

# Géneros de la animación



VISAD O
ANTEGRIA
FAC. 22.04.1942
SER. H
EXP. San Marmero
CAD. 01.01.1984
Hillebrand, Florian
702VL-98230

1UP
015300
HIGH SCORE
015300
FIX IT FELIX!



# 06 EDITORIAL

# 12 FIRMA INVITADA

**14 "Prefiero Alberto, noble e inteligente." En memoria del historiador de animación y crítico de cine Giannalberto Bendazzi (1946-2021)**
Andrijana Ružić

# 22 INVESTIGACIÓN

**24 El deseo emancipado en la animación de Walerian Borowczyk**
Pau Pascual Galbis

**40 Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego**
Marta Martín Núñez y Alberto Porta Pérez

**58 La expansión narrativa de *¡Rompe Ralph!* La estrategia inversa como modelo comunicativo para el cine de animación de Disney**
Víctor Álvarez-Rodríguez

**74 Representación artística y métodos múltiples de participación en la práctica de la Animación Etnográfica**
Yijing Wang

**88 *Round the Bend*, metamorfosis visual a cámara lenta: las pinturas animadas de Jeremy Blake**
Ricardo Roncero Palomar

**106 El castillo encantado de Walt Disney: una representación idealizada del castillo europeo medieval con una funcionalidad narrativa**
Irene Ferrer Rosillo

**126 Utilización de patrones respiratorios en la transmisión de emociones mixtas en personajes animados**
Cristian Freire, Francisco Vergara-Perucich, Carolina Jullian Suárez y Greg Berridge

# 144 NORMAS DE PUBLICACIÓN

**Fig. 1.** *Essays on Empathy,* Deconstructeam, 2021.

**Fig. 2.** *The Red Strings Club,* Deconstructeam, 2018.

# EDITORIAL:
## GÉNEROS DE LA ANIMACIÓN

Se suele debatir si la animación es una técnica —la producción de cine fotograma a fotograma—, un género —diferenciándose de ficción y documental—, o incluso un lenguaje con leyes propias, donde todo es posible. Alan Cholodenko fue más allá en 1993, en su introducción a *The Illusion of Life: Essays on Animation*, al defender que todo cine es una forma de animación. En cualquier caso, a la animación, como género, le pasa a veces lo mismo que al documental: parece que no exista, incluso cuando se trata de hacer listados "de género" que acaban por destacar las aportaciones de creadoras femeninas que se dedican exclusivamente a la ficción. Desde 2011, en *Con A de animación* estamos luchando para visibilizar la animación como género, y a sus géneros o, si lo prefieren, diferentes *formatos*, que es a lo que está dedicado este número.

No en balde, uno de los géneros con más pujanza en el mundo de la imagen animada es el videojuego, como puede verse en la imagen de portada que debemos al distinguido estudio Deconstructeam, al que RTVE no dudó en calificar como "el Dream Team de los videojuegos narrativos" (*ZoomNet*, 28-5-2021).[1] Jordi de Paco y Marina González, los artistas fundadores del estudio, junto con la compositora Paula Ruiz "Fingerspit", han trabajado desde 2012 en videojuegos tan aclamados como *Gods Will Be Watching* (2014) y *The Red Strings Club* (2018), caracterizados por el atractivo estilo de estética Pixel Art debido a Marina González, y publicados por la prestigiosa Devolver Digital. Sus juegos no dejan indiferente a nadie: son una invitación a reflexionar sobre la situación humana en situaciones extraordinarias. En 2021 dieron a conocer *Essays on Empathy*, una singular compilación de 10 juegos desarrollados durante la pandemia con los que buscaban experiencias narrativas en torno a la inteligencia emocional. *Essays on Empathy,* en nuestra imagen de portada, es, a la vez, una celebración del propio trabajo del estudio y una oda al videojuego *de autor*, esa categoría gemela al cine de autor que solo puede proceder de un estudio independiente, con la voluntad de acercarse a la introspección personal e incluso a lo documental, demostrando lo tenues que pueden ser esas fronteras entre géneros.[2] Estamos muy agradecidos por su creatividad a Marina y Jordi, y realmente orgullosos de que sean artistas formados en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, desde donde seguimos trabajando para que los jóvenes animadores no tengan fronteras.

---

[1] Reportaje accesible en: https://www.rtve.es/play/videos/zoom-net/medicsen-essays-on-empathy-boom-portatiles/5920259/

[2] En este sentido, recomendamos la lectura del interesante reportaje escrito por Rocío Benavent para *Con A de animación* de 2019, "El videojuego independiente o "indie games" *Made in Spain*" (https://conadeanimacion.upv.es/archivos/portfolio/el-videojuego-independiente-o-indie-games-made-in-spain).

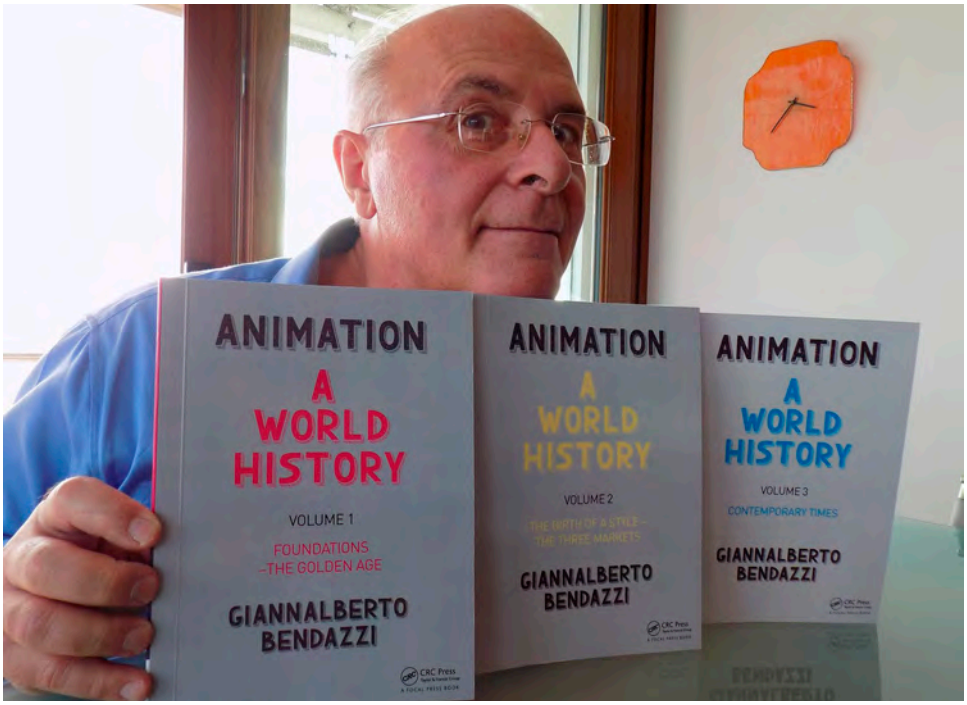



**Fig. 5.** El director japonés Eiichi Yamamoto (*Animerama*, 1969-1973).

**Fig. 6.** Giannalberto Bendazzi con los volúmenes de su última compilación, *Animation: A World History* (2016-17).

# FIRMA INVITADA

# “PREFIERO ALBERTO, NOBLE E INTELIGENTE.” EN MEMORIA DEL HISTORIADOR DE ANIMACIÓN Y CRÍTICO DE CINE GIANNALBERTO BENDAZZI (1946-2021)

“I PREFER ALBERTUS, NOBLE AND INTELLIGENT.” IN MEMORY OF ANIMATION HISTORIAN AND FILM CRITIC GIANNALBERTO BENDAZZI (1946-2021)


## RESUMEN

“Los autores de animación son las personas más cariñosas, humildes y sin egoísmo de este planeta. Hacen obras maestras y ni siquiera son conscientes de lo que han hecho. Por eso debemos escribir sobre ellos, y sobre sus esfuerzos, alguien debe valorar su hermoso y duro trabajo”. Con estas palabras resumía Bendazzi su amor por la animación y por sus artífices. Nunca estaremos suficientemente agradecidos a Bendazzi por su doble labor al impulsar el reconocimiento de la animación, fomentando publicaciones y festivales especializados, así como alentando al estudio de la animación como una disciplina por derecho propio. El siguiente artículo es el sentido homenaje que le brinda Andrijana Ružić, y que compartimos con el corazón todos los que animamos y escribimos sobre animación.

## ABSTRACT

“Animation authors are the most loving and humble and egoless people on this planet. They make masterpieces and they are not even aware of what they have done. That’s why we should write about them, and about their efforts, somebody must valorise their beautiful, hard work.” With these words Bendazzi summed up his love for animation and its creators. We can never be grateful enough to Bendazzi for his double duty in promoting the recognition of animation, fostering specialized publications and festivals, as well as encouraging the study of animation as a discipline in its own right. The following article is Andrijana Ružić’s tribute to Bendazzi, heartfully shared by all of us who animate and write about animation.

# ANDRIJANA RUŽIĆ

Investigadora independiente
(Italia)

Andrijana Ružić se graduó en Historia y Crítica de Arte en la Università degli Studi de Milán, Italia, donde se enamoró del arte de la animación. Se especializó en Historia del Cine de Animación bajo la tutoría de Giannalberto Bendazzi: el tema de su tesis de maestría fue la obra de dos impredecibles espíritus de la escena de animación independiente estadounidense, John y Faith Hubley, y su Storyboard Studio en Nueva York. Como profesora independiente, ha participado en numerosas conferencias de estudios de animación abordando la obra de diversos autores independientes de animación. En los últimos seis años ha programado la sección de animación en el Festival Internacional de Cómics de Belgrado, Serbia. Es miembro del comité de selección de Animafest Scanner, el simposio de Estudios de Animación Contemporáneos en el Festival Mundial de Cine de Animación que se celebra anualmente en Zagreb, Croacia. Asimismo, escribe sobre animación y otras artes para la revista semanal *Vreme* de Belgrado. Es autora del libro *Michael Dudok de Wit - A Life in Animation* (CRC Focus, 2020).

**PALABRAS CLAVE:**
Giannalberto Bendazzi, homenaje, historia de la animación, festivales, animación independiente.

**KEY WORDS:**
Giannalberto Bendazzi, tribute, animation history, festivals, independent animation.

**DOI:**
https://doi.org/10.4995/caa.2022.17138

**Fig. 1.** Andrijana Ružić y Giannalberto Bendazzi durante la celebración de Animafest Zagreb 2014.

**Fig. 2.** Andrijana Ružić y Giannalberto Bendazzi.

# INVES-
# TIGACIÓN

# EL DESEO EMANCIPADO EN EL CINE Y ANIMACIÓN DE WALERIAN BOROWCZYK

EMANCIPATED DESIRE IN FILM AND ANIMATION
BY WALERIAN BOROWCZYK


## RESUMEN

Este artículo enuncia la premisa del deseo emancipado y transgresor de Walerian Borowczyk, presente tanto en sus filmes de animación como en sus otras películas de índole más erótico, y con frecuencia analizadas aparte. En ambas modalidades predominan un imaginario católico que reprime los deseos más libertinos del espectador. Un discurso ideológico, sacrílego y sexual, en el que además los recuerdos —aunque duelan mucho—, se hacen presentes y no se pueden olvidar, evocando la *memoria colectiva* de Maurice Halbwachs (2004 [1968]). Por ejemplo, el Holocausto visto como un proceso de industrialización, evidente en la animación *Les jeux des anges* (1964), así como también la disolución familiar y vouyeurismo en *Le théâtre de monsieur et madame Kabal* (1962). Borowczyk, un autor brillante, inclasificable y revolucionario, destaca por su ansia de libertad, su oposición a los valores tradicionales y por la reivindicación del deseo sin límites.

## ABSTRACT

This paper examines Walerian Borowczyk's emancipated and transgressive desire, present both in his animated films and in his other films of a more erotic genre, frequently analyzed separately. In both, a Catholic imaginary predominates that represses the spectator's most debauched desires. An ideological, sacrilegious and sexual discourse; and in which memories —despite they hurt—, cannot be forgotten, evoking Maurice Halbwachs' idea of collective memory; for instance, the Holocaust seen as a process of industrialization, as seen in the animated film *Les jeux des anges* (1964); as well as the family dissolution and vouyeurism in *Le théâtre de monsieur et madame Kabal* (1962). Borowczyk is a brilliant, unclassifiable and revolutionary author, who stands out for his desire for freedom, his opposition to traditional values and for the claim of unlimited desire.

# PAU PASCUAL GALBIS

Universidade da Madeira, Portugal

Pau Pascual Galbis es Doctor en Artes Visuales e Intermedia en la Universitat Politècnica de València y realizó estudios de animación en el Southampton Solent University (Reino Unido). Actualmente es profesor en la Universidade da Madeira (Portugal). Ha sido realizador de documentales para la Televisió de Catalunya TV3 y el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos UNAM (México). Sus vídeos abordan las etnografías extraordinarias, lugares fronterizos y críticos de lo social que redefinen la realidad; construye sus producciones en conjunción con los lenguajes dionisíacos del vídeo musical de vanguardia, narrativa del cine y animación de autor.

**PALABRAS CLAVE:**
Walerian Borowczyk, animación, deseo, surrealismo, artes visuales, cine.

**KEY WORDS:**
Walerian Borowczyk, animation, desire, surrealism, visual arts, cinema.

**DOI:**
https://doi.org/10.4995/caa.2022.15941

transgresor e insurgente, donde el amor es su principal motor. Además, la pulsión escópica se desvela en sus trabajos de animación, como un todo único, continuo, y alusivo. En realidad, todas sus obras siguen un mismo patrón, en el que el placer tiene un lugar específico, formando parte de la vida —como lo es también la violencia—; pero el goce, para el cineasta, es más próximo a una forma de conocimiento. Además, se refiere a su vez, a la conexión profunda entre cine y animación, validada por Cholodenko; como al *mundo fabricado*, compuesto de objetos animados de Wells. Por otro lado, y a pesar, de que algunos de sus largometrajes posteriores eróticos sean más previsibles, palmarios y convencionales, nunca perderá esa emancipación propia, ingenio y soltura, representando fielmente una alquimia de los sentidos contra todo oscurantismo y mediocre represión.

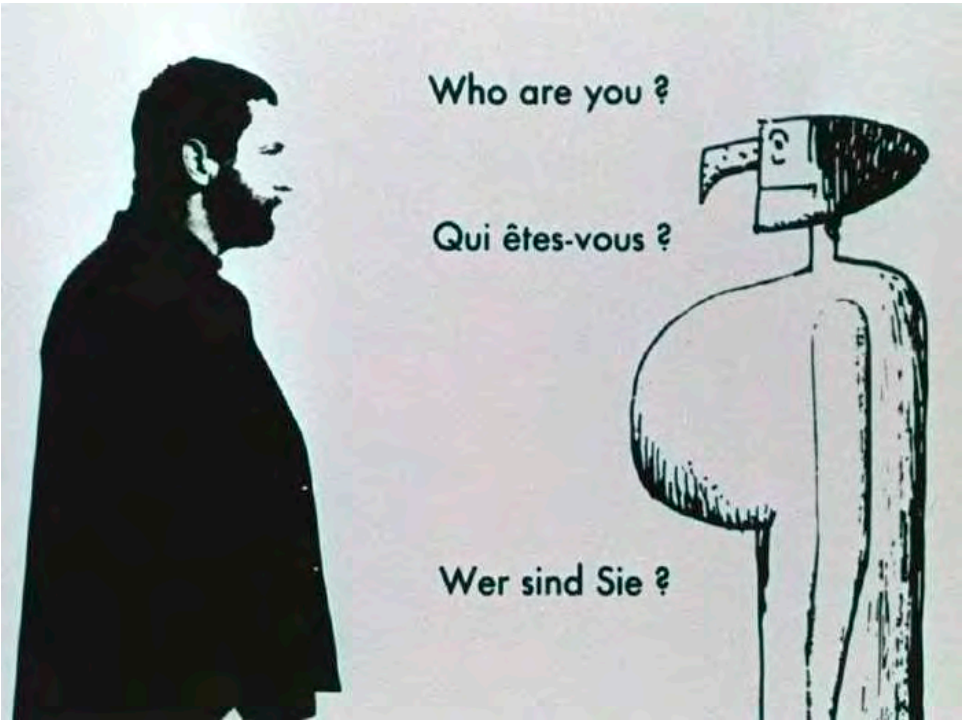



**Fig. 2.** Fotograma del largometraje *Le théâtre de monsieur et madame Kabal* (1962).

# 02

## Voyerismo y disolución familiar

Esta sección aborda, en primer lugar, el largometraje animado *Le théâtre de monsieur et madame Kabal* (*El teatro del monsieur y madame Kabal*, 1962) (Figs. 2, 3), dirigido y animado por Borowczyk. Según Daniel Bird y muchos otros críticos, este filme es el más autobiográfico del director, en el que se asoman sus fantasmas, temores y tabús más recónditos. El matrimonio Borowczyk se siente muy aislado y depresivo en aquellos años en su casa en Saint Maurice, en las afueras de París (Bird citado en Kuc, Mikurda, & Michał, 2020: 21).

Una incoherencia laberíntica gobierna este largometraje, que sigue las extravagancias de su anterior cortometraje, *Concert de monsieur et madam Kabal* (*El concierto del señor y la señora Kabal,* 1962), y que originalmente fue concebido como una serie de televisión, que acabó por insinuar las dificultades del matrimonio. También hay que expresar que esta película inspiró a la serie de televisión británica de humor satírico y recortes animados *Monty Python's Flying Circus* (1969-1974) de Terry Gilliam.

Siguiendo las pautas analíticas de Michel Chion, el filme comienza con los créditos en blanco, con rótulo negros, al compás de la clásica marcha nupcial de Félix Mendelssohn-Bartholdy de *El sueño de una noche de verano*, que es toda una declaración de principios. En escena aparece la señora Kabal, animada por recortes, monocroma, alta y con un vestido de acero, con dedos de garras ofensivas; tras varios intentos de colocar en su propio cuerpo unas cabezas agradables y bonitas, la señora escoge una cabeza fea, arrugada y con una nariz aguileña. También hay que comentar que sus enemigos, y a menudo sus víctimas, son mariposas que nacen de huevos de colores, y que a veces ayudan a preparar la comida en la cocina o en otros espacios domésticos. Por añadidura, unas mascotas con cuerpo de reptil juegan y acompañan a la pareja en sus aventuras patafísicas.

El matrimonio mal avenido reside en una casa fría y aséptica, verdaderamente nada hogareña, con los sentimientos extirpados. La pareja no tiene hijos, a imagen de su propia relación con Ligia Branice en aquellos tiempos. En paralelo a esa correspondencia con la vida misma, naturalidad presente en este trabajo, destacan los personajes ficticios, retratados de manera realista.

Por otro lado, el personaje animado del señor Kabal es calvo, bajo y lleva bigote, y presenta una conducta pasiva, débil y obscena. Está provisto sólo con un par de binoculares con los que, en el momento culminante de situaciones críticas, busca ayuda o apaciguamiento escapando al exterior y descubriendo mujeres voluptuosas —en acción real y en color—. Pero desafortunadamente, siempre le estorba un viejo barbudo, opuesto a su vicio.

Acto seguido, el mismo director aparece en pantalla —tratado casi como si fuera a su vez, un dibujo—, dialogando con el personaje fantástico de la señora Kabal para pedirle que se comporte correctamente en la actuación. Ella, ofendida por tal atrevimiento, responde con una voz robótica, mientras aparecen diálogos escritos, en inglés, alemán y francés de sus respuestas traducidas. A continuación, sigue una sucesión de situaciones narrativamente desordenadas, produciéndose metamorfosis, a veces híbridas y monstruosas.

# PUZLES DRAMÁTICOS. DECISIONES CRÍTICAS, DILEMAS ÉTICOS Y NARRATIVAS COMPLEJAS EN EL VIDEOJUEGO

DRAMATIC PUZZLES. CRITICAL DECISIONS,
ETHICAL DILEMMAS AND COMPLEX NARRATIVES IN VIDEO GAMES


## RESUMEN

Todo videojuego cuenta con un sistema de penalizaciones y recompensas que ya implica una carga ética implícita. Sin embargo, algunos títulos despliegan una narrativa estructurada capaz de generar un contexto complejo que propone dilemas éticos para el desarrollo de una narrativa emergente. En este artículo nos centraremos en analizar el puzle dramático basado en dilemas éticos como una forma de tejer el diseño narrativo y la jugabilidad que permite activar situaciones complejas que ponen al jugador en aprietos éticos y que promueven retos mentales y emocionales. Analizaremos las estrategias lúdicas y narrativas de *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014), *Papers, please* (Lucas Pope, 2013) y *This war of mine* (11 Bit Studios, 2014) y los discursos que generan a través de la agencia del jugador que, además, nos permiten reflexionar sobre aspectos controvertidos de las sociedades actuales.

## ABSTRACT

Video games have an implicit system of penalties and rewards that already implies an ethical load. However, some games deploy a structured narrative capable of generating a complex context that proposes ethical dilemmas for the development of an emergent narrative. In this article we will focus on analysing the dramatic puzzle based on ethical dilemmas as a way of weaving narrative design and gameplay that enables the activation of complex situations that put the player in difficult ethical positions and promotes mental and emotional challenges. We will analyse the ludic and narrative strategies of *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014), *Papers, please* (Lucas Pope, 2013) and *This war of mine* (11 Bit Studios, 2014) and the discourses they generate through the player's agency, which also allow us to reflect on controversial aspects of today's societies.

# MARTA MARTÍN NÚÑEZ

Universitat Jaume I, Castellón


Marta Martín Núñez es profesora e investigadora en la Universitat Jaume I donde ha desarrollado una trayectoria académica vinculada al análisis de los discursos audiovisuales contemporáneos en el contexto de la complejidad narrativa y el entorno digital. Tiene un perfil multidisciplinar desde el que aborda diferentes objetos de estudio, especialmente alrededor de las nuevas narrativas y narrativas interactivas y los discursos fotográficos contemporáneos. Es miembro del Managing Committee de la acción europea COST Interactive Narrative Design for Complexity Representations y es investigadora principal del proyecto *El diseño narratológico en videojuegos.*


# ALBERTO PORTA PÉREZ

Universitat Jaume I, Castellón


Alberto Porta Pérez es estudiante de doctorado en la Universitat Jaume I, donde desarrolla su tesis sobre dilemas éticos en los videojuegos bajo la dirección de Marta Martín Núñez y Víctor Navarro Remesal. Colabora en el proyecto de investigación DiNaVi (Diseño Narratológico en Videojuegos) enmarcado dentro del grupo de investigación ITACA-UJI. Es graduado en Comunicación Audiovisual y máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación.


**PALABRAS CLAVE:**

Videojuegos, ética, narrativa, ludonarrativa, decisiones, complejidad.

**KEY WORDS:**

Video game, ethics, narrative, ludonarrative, decisions, complexity.

**DOI:**

https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139

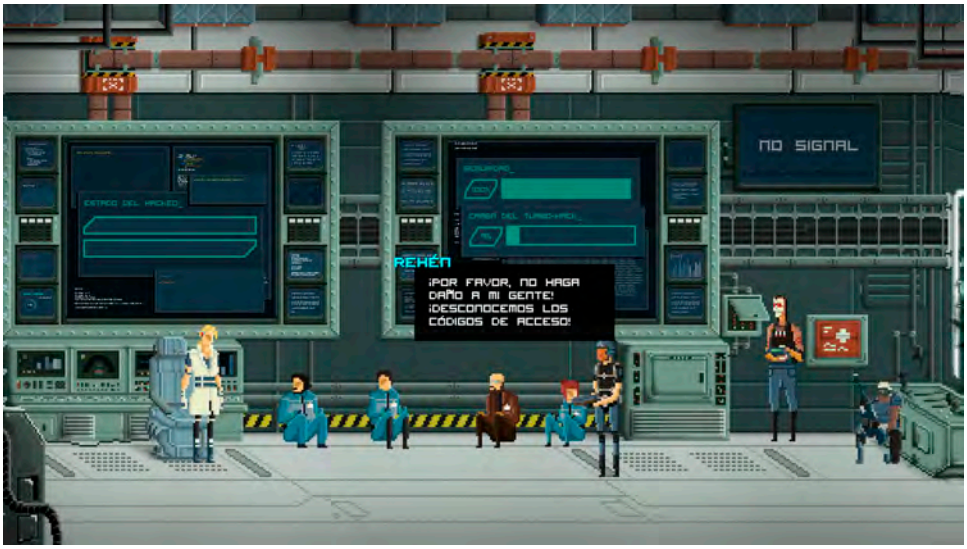



**Fig. 1.** Diseño *pixel-art* de *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014). Captura de su versión para Steam.

# Introducción

Huizinga ya reflexionaba sobre la capacidad del juego para buscar el orden, porque "el juego exige un orden absoluto", y anotaba cómo entre las calificaciones que suelen aplicarse se encuentra la de tensión, que asociaba a la incertidumbre, al azar. El juego, pues, es un tender hacia la resolución, ya que "con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien" (2000: 24 [1938]). El puzle, el *rompecabezas*, como juego que consiste en la reconfiguración de piezas desordenadas para recomponer una figura y que plantea al jugador un reto cognitivo sería el género paradigmático de esta idea. Sin embargo, nuestro interés se centra en el puzle dramático que podemos observar en algunos videojuegos donde las decisiones de juego repercuten directamente en el desarrollo narrativo y cuyas consecuencias afectivas, emocionales y éticas no necesariamente culminan de forma positiva.

En este artículo proponemos aproximarnos al puzle dramático en base al diseño de juego, el diseño de ética y el diseño narrativo para analizar el cruce que se da entre las narrativas estructuradas y las narrativas emergentes. Todo diseño de juego ya implica un sistema de penalizaciones y recompensas con una carga ética implícita, pero nuestro interés radica precisamente en los juegos con un diseño narrativo que genere un contexto complejo que proponga dilemas éticos para el desarrollo de una narrativa emergente interesante. Nuestra hipótesis es que, cuando la preocupación por la ética en el videojuego va más allá de tomar decisiones morales dicotómicas (bien/mal) y se introduce en el propio diseño narrativo del juego —no solo como una mecánica o un sistema de puntuación— permite activar situaciones complejas que suponen retos mentales y retos emocionales que ponen al jugador

No hay posibilidad de reinicio —salvo el de una nueva partida—. Como explora Rodríguez-Serrano a propósito de la muerte en los juegos de Supermassive Games "Ciertamente, no hay idea tan materialista, y a la vez, tan inevitable: únicamente a partir de mi propia muerte se puede trazar un sentido por los momentos recorridos, las decisiones tomadas, las acciones ejecutadas y, por supuesto, el delgado hilo de deseos que han conducido de cada una a la otra" (2020: 167) y, en este sentido, cada recorrido, decisión y acción que desarrollamos en los puzles dramáticos explorados nos acerca un poco más a este punto. En los tres casos analizados el juego suele acabar con la muerte del personaje jugador en la mayor parte de ocasiones.

# 06

## Una estética fría y distante

Si las estructuras dramáticas y narrativas que nos demandan una implicación emocional normalmente suelen remediar la construcción audiovisual fílmica para fortalecer la identificación de emociones (Martín-Núñez, 2020: 82) y cuentan con una representación gráfica realista (Sancán Lapo, 2020), en los juegos analizados vemos cómo se adopta una estrategia contraria. En todos predomina un punto de vista general que ejerce una distancia emocional con el jugador, y un diseño artístico y una estética fría que genera una atmósfera poco habitable. De este modo,

**Fig. 3.** El escenario en *This War Of Mine* (11 Bit Studios, 2014) nos recuerda a una casa de muñecas. Captura de su versión para Steam.

# LA EXPANSIÓN NARRATIVA DE *¡ROMPE RALPH!* LA ESTRATEGIA INVERSA COMO MODELO COMUNICATIVO PARA EL CINE DE ANIMACIÓN DE DISNEY

THE NARRATIVE EXPANSION OF *WRECK-IT RALPH!*
THE REVERSE STRATEGY AS A COMMUNICATIVE MODEL FOR DISNEY ANIMATION CINEMA


## RESUMEN

Este artículo es una investigación sobre el desarrollo de la narrativa transmedia para un film de animación por parte de Disney. En concreto, se estudian con detalle las acciones comunicativas emprendidas por esta compañía cinematográfica para mantener sus producciones presentes en la vida del consumidor. Para ello, hemos tomado como ejemplo el caso de *¡Rompe Ralph!* (2012), donde se desarrolló un *product placement* inverso para que la audiencia pudiera interactuar con parte del relato. Esta exploración ha requerido una metodología cualitativa que nos ha llevado a investigar sobre la implementación de este tipo de herramientas de manera teórica. Conjuntamente, se ha realizado una entrevista a Walter Crockett, marketing manager digital de Disney, con el fin de alcanzar una visión pragmática sobre la cuestión. Como resultado, obtenemos un estudio que nos ha permitido conocer las dimensiones y herramientas diseñadas para extender el relato de un film de animación.

## ABSTRACT

This paper is a research about the development of the transmedia narrative for an animated film by Disney. Particularly, the communication actions assumed by this film company to keep its productions present in the consumer's life are studied in detail. Thus, we have studied the case of *Wreck It Ralph!* (2012), where a reverse product placement was developed. This exploration has required a qualitative methodology that has led us to investigate the implementation of this type of tools in a theoretical way. Likewise, an interview was conducted with Walter Crockett, Disney's digital marketing manager, in order to reach a pragmatic view on the issue. Consequently, we obtain a study that shows the dimensions and tools designed to extend the story of an animated film.

# VÍCTOR ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ

Universidad de Cádiz

Víctor Álvarez-Rodríguez es doctor por la Universidad de Cádiz, defendiendo su tesis en 2020. Dicho trabajo contó con la calificación Cum laude y se centraba en el estudio del uso de la publicidad a través de la narrativa audiovisual. Forma parte de la primera promoción del Máster en Guion, Narrativa y Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla. Actualmente, combina su labor docente con la investigación científica centrándose en el análisis de la publicidad y la narrativa desde una perspectiva audiovisual, contando con más de una veintena de publicaciones académicas en libros y revistas.

**PALABRAS CLAVE:**
Narrativa, animación, transmedia, publicidad, cine.

**KEY WORDS:**
Narrative, animation, transmedia, advertising, cinema.

**DOI:**
https://doi.org/10.4995/caa.2022.17140

corporativas se ven asimismo obligadas a descansar en contenidos extrapublicitarios que doten de interés a las historias narradas". Se consiguen de esta manera, productos que llevan los relatos más allá del escenario fílmico. Como muestra, el caso de que nos ocupa, que asume el concepto de *advergame*[8] como una tipología de *advertainment* y que "suele ser una herramienta no intrusiva y basada en la creación o el refuerzo de los vínculos entre el consumidor y la marca" (Selva-Ruiz, 2009: 144).

**Fig. 3.** Captura del videojuego. Fuente: Disney.

[8] Combinación de advertising y entertainment.
[9] "es muy importante que esa conexión entre el juego y la película sea aparente. El juego tiene que ayudar a vender el film" (trad. a.).
[10] "nos vemos a nosotros mismos como narradores, y los juegos son extensiones de las historias contadas en las películas" (trad. a.).

La naturaleza inversa de este caso es la identidad para la campaña publicitaria. Crockett (EE, 2018) manifiesta: "It's very important that the connection between the game and the move is apparent, as the game is to help sell the film".[9] En este sentido, no se han desarrollado especiales promociones para el juego, sino que la creación en sí tiene carácter promocional. Sin embargo, la manera de presentar el juego en diferentes plataformas o la propia cabina física no hacía referencia a la película, sino que se identificaban como *Fix-It Felix Jr,* un juego arcade de corte clásico y familiar. Es interesante reconocer entonces su personalidad como videojuego de época y ver cómo Disney apuesta por la identidad unitaria.

## 2.4. Desarrollo de tecnología específica

*Fix-It Felix Jr.* "se basa en los videojuegos de la década de 1980: la Edad de Oro de los juegos arcade de 8 bits. Nos recuerda a *Donkey Kong* o a *Frogger*" (Wagner y Jang, 2016: 138), con el que pretenden volver a un modelo de videojuego y jugabilidad de época, readaptando la tecnología actual a la pasada.

El diseño de producción de *¡Rompe Ralph!* respecto a "*Fix-It Felix Jr.,* por ejemplo, usa un lenguaje de forma cuadrada para reflejar la 'cuadratura' del arte de píxeles de 8 bits de los primeros videojuegos" (Carter, 2014: 4). Los gráficos, escenarios 2D, sonidos, animaciones y movimientos son ahora un diseño simplista en contra de las grandes oportunidades de la animación virtual 3D. Bajo esta misma premisa, adquiere especial interés cómo para dispositivos de nueva generación se aplica este modelo clásico obviando las posibilidades tecnológicas que ofrecen en favor del comportamiento arcade original.

## 2.5. Cultura participativa en el diseño transmedia

Estos nuevos conceptos están dirigidos a una generación habituada al consumo audiovisual. Son "nuevas formas de cultura que implican relaciones diferentes de las que permitían las tecnologías tradicionales con los medios de comunicación y sus mensajes" (Lacasa, García y Herrero, 2011: 82). La interrelación entre las audiencias ha llegado a crear nuevos contenidos a partir del juego. Es el caso de la versión fan y no oficial de *Fix-It Felix Jr.* que se desarrolló para las consolas Sega Genesis, Mega Drive (Mundo Retrogaming, 2015) y Atari 2600 (PD Rooms, 2013). Todas estas acciones coinciden en aceptar el formato de juego de los años 80 y readaptarlo a otros lenguajes de la misma época. Continúan el discurso del film difundiendo su mensaje e identidad.

El videojuego cuenta con una gran carga narrativa respecto al film. Crockett (EE, 2018) reconoce que "we view ourselves as storytellers, and the games are just extensions of the stories in the films".[10] Esta producción inversa ayuda al espectador a experimentar el contexto ficcional, accediendo a una idea narrativa en el mundo real. Así, "se resalta la importancia de la implicación del jugador-espectador en el desarrollo de estas narrativas, siendo de gran relevancia su intertexto lector y el modo en que establece las relaciones entre los diferentes elementos de estos universos" (Serna, 2016: 3047). Por ende, se entiende como realmente atrayente de cara al relato la usabilidad y posibilidades del juego. Casos así permiten "inspirar al público a dejar la zona de confort de su medio favorito para obtener una mayor experiencia del mundo de las historias" (Ryan, 2016: 8).

# REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA Y MÉTODOS MÚLTIPLES DE PARTICIPACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN ETNOGRÁFICA

ARTISTIC REPRESENTATION AND MULTIPLE METHODS
OF PARTICIPATION IN THE PRACTICE OF ETHNOGRAPHIC ANIMATION


## RESUMEN

Actualmente, las animaciones de no ficción, de desarrollo ágil, se han extendido ampliamente y empiezan a comprender las culturas y experiencias de minorías étnicas. Los medios de la animación permiten a los investigadores y a las minorías étnicas llevar a cabo una cooperación entre sí para visualizar, mediante imágenes animadas, materiales no escritos tales como la historia oral de las minorías étnicas y las antiguas canciones populares. No obstante, los diferentes enfoques de las animaciones y de las situaciones reales de los sujetos lleva a la necesidad de que los investigadores consideren la manera de aplicar estrategias de representación artística y métodos cooperativos adecuados para llevar su práctica al contenido de la animación. El presente artículo analiza diferentes estrategias de representación en los documentales animados, los métodos de aplicación de los elementos artísticos locales de las minorías étnicas y el modo de cooperación en el trabajo de campo, con el objetivo de mejorar la base teórica y el sistema práctico de la animación etnográfica, y explorar la animación etnográfica como un nuevo método de documental etnográfico que puede transmitir eficazmente las verdaderas opiniones de las minorías étnicas al tiempo que muestra sus fenómenos culturales.

## ABSTRACT

Nowadays, the topic of rapidly developing non-fiction animations has significantly broadened and begins to involve the cultures or experiences of ethnic minorities. Merits of animation enables researchers and ethnic minorities to cooperate with each other to visualize non-written materials such as ethnic minority oral history and ancient folk songs via vivid animated images. However, different focuses of animations and the different actual situations of subjects make it necessary for researchers to consider how to apply appropriate artistic representation strategies and cooperative methods to displaying animation content in animation practice. This article analyses the different representation strategies in animated documentaries, the application methods of ethnic minority local artistic elements, and the cooperation mode in fieldwork, so as to improve the theoretical basis and practical system for ethnographic animation, and explore ethnographic animation as a new form of ethnographic documentary that can effectively convey true opinions of ethnic minorities while showing its cultural phenomena.

# YIJING WANG

Universidad de Beihang,
Pekín (China)

Yijing Wang es doctora y profesora adjunta en la Universidad de Beihang. Graduada en Central Saint Martins, Universidad de las Artes de Londres (2020). Su investigación utiliza la animación como forma de documental etnográfico, estudiando el potencial de la animación para documentar las culturas infrarrepresentadas de las minorías. La animación etnográfica *Longhorn Miao's Love Songs* ganó el Minority Contribution Award y el Short Film Award en el 13th 56 Moon Animation Festival (China, 2018). Actualmente Yijing Wang imparte cursos de animación documental y otros relacionados con las artes populares de las minorías; así también, realiza investigaciones sobre la animación etnográfica y la protección del patrimonio cultural inmaterial de las minorías.

**PALABRAS CLAVE:**

Animación etnográfica, minorías étnicas, estrategias de representación, elementos artísticos, diseño participativo.

**KEY WORDS:**

Ethnographic Animation, Ethnic Minorities, Representational Strategies, Art Elements, Participatory Design.

**DOI:**

https://doi.org/10.4995/caa.2022.17141

**Fig. 2.** Una mujer miao de Longhorn haciendo batik (Fotografía del director de la Escuela Primaria de Longjia, 2017).

participaron directamente en el diseño y la creación de la animación, en lugar de limitarse a proporcionar material gráfico o soporte visual (como la pintura batik). Además, las pinturas batik de los Longhorn Miao son diferentes de las obras de bordado de los Kutch. Debido a que la producción de pinturas batik tiene requisitos estrictos en cuanto a la temperatura y el clima, la producción de batik sólo puede llevarse a cabo en mayo y julio de cada año. Se puede ver que el diseño de la animación con tecnología de batik real no se puede completar en un corto espacio de tiempo. Por ello, los miembros de la comunidad y la cineasta decidieron finalmente abandonar la idea de utilizar directamente el batik como material de animación.

En este proceso, la autora, como facilitadora, les animó a analizar el diseño de cada uno mediante discusiones en grupo, y trató de utilizar diferentes materiales de pintura (acuarela, lápices de colores, lápices blancos, etc.) en el dibujo a mano para conseguir el efecto de imitar el patrón y la textura del batik. Una vez diseñado el personaje, se escaneó el boceto y se utilizó Flash y TVPaint para ayudar a producir efectos dinámicos en los personajes. Este método evita la influencia de estéticas foráneas —como las propias de los investigadores— y también reduce los problemas de automatización y homogeneidad que surgen en la aplicación directa del programa de animación. A su vez, se anima a los participantes a que intenten utilizar directamente diferentes herramientas de dibujo y programas informáticos modernos para pensar de forma independiente en los aspectos de la producción animada, ampliando así de forma efectiva la aplicación de su arte y aumentando la visión de las minorías étnicas en la animación.

**Fig. 3.** Diseño de personajes de *Longhorn Miao's Love Songs* (dibujado por los participantes de Longhorn Miao y Yijing Wang, 2018).

# 05

## El bucle y la repetición como desgaste emocional

Como se ha mencionado en la introducción, la animación etnográfica es una combinación de documental etnográfico y arte de animación, que se centra en la grabación y visualización de los recuerdos culturales, los acontecimientos culturales y la comprensión cultural de los miembros de la comunidad, como los grupos étnicos. Para garantizar la objetividad y la autenticidad del contenido de la animación etnográfica, el sistema práctico debe emplear: 1) el concepto de cooperación con las minorías étnicas en los vídeos participativos, 2) el diseño participativo, y 3) los métodos de investigación emic y etic, como se describen a continuación.

Primero, la práctica del vídeo participativo incluye una serie de métodos como las entrevistas, el aprendizaje, la producción y la recogida de opiniones (Lunch, Lunch, 2006). El propósito es permitir que los miembros de un grupo o comunidad participen en el trabajo práctico y creen sus propias películas, garantizando así que la propia comunidad sea la creadora de la

# *ROUND THE BEND,* METAMORFOSIS VISUAL A CÁMARA LENTA: LAS PINTURAS ANIMADAS DE JEREMY BLAKE

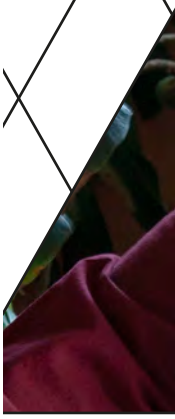
*ROUND THE BEND,* VISUAL METAMORPHOSIS IN SLOW MOTION: JEREMY BLAKE'S TIME-BASED PAINTINGS


## RESUMEN

Jeremy Blake (1991-2007) fue un artista conocido por sus “pinturas en movimiento”. Se trata de animaciones digitales compuestas por elementos de inspiración onírica y abstracta, un collage de imágenes donde el espectador descubre pintura digital, dibujo, fotografía o vídeo. Esta investigación desarrolla cómo era el flujo que el autor utilizaba para conseguir esa animación tan característica de su obra. En segundo lugar, se estudia una de sus piezas menos conocidas, *Round the Bend,* video comisionado por el músico norteamericano Beck, para clasificarla dentro del conjunto de animaciones realizadas por el artista y comprobar si puede ser catalogada como una pieza de música visual.

## ABSTRACT

Jeremy Blake (1991-2007) was an artist better known for his "moving paintings." These are digital animations made up of dreamlike and abstract elements, a collage layered with elements like digital painting, drawing, photography or video. This article develops the workflow used by the creator to achieve that animation so characteristic of his work. Then, one of his lesser-known works, *Round the Bend*, a video commissioned by the American musician Beck, is studied to classify it within the set of animations made by the artist and to see if it can be classified as a piece of visual music.

# RICARDO RONCERO PALOMAR

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

Ricardo Roncero Palomar nace en Irún (1978). Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y Doctor en Ciencias de la Comunicación, es profesor del departamento de Ciencias de Comunicación y Sociología en la Universidad Rey Juan Carlos. Su investigación se centra en la fotografía y el cine no narrativo, para los que ha escrito numerosos artículos de investigación y capítulos de libros que han sido publicados en diversas editoriales indexadas. Su trabajo plástico incluye varias colecciones fotográficas autoeditadas así como piezas visuales exhibidas en todo el país. Destaca su labor de director vídeos musicales para grupos como Los Punsetes, Fino Oyonarte, Sierra o Juventud Juché.

**PALABRAS CLAVE:**

Jeremy Blake, pintura en movimiento, música visual, Beck, vídeo musical.

**KEY WORDS:**

Jeremy Blake, Time-based painting, visual music, Beck, music video.

**DOI:**

https://doi.org/10.4995/caa.2022.17142

pintura y lenguaje popular será la que domine gran parte de su obra:

> My work is about taking the constant barrage of media in everyday life and making a much more subjetive and poetic lexicon out of all of it. This approach usually results in a strange combination of pop art and noir. (Binstock, 2007: 19)[5]

Dentro de la producción de Blake y utilizando criterios estéticos, podríamos distinguir dos etapas diferenciadas: una primera hasta el año 2001, dominada por la composición pictórica y geométrica, con poco o nulo uso de fotografía y vídeo. Esta incluiría piezas como *Chemical Sundown* (2001), *Mod Lag* (2001) *Angel Dust* (2000), *Guccinam,* (2000) o *Liquid Villa* (2000), entre otras. Una segunda etapa es reconocible por el uso de más elementos plásticos o patrones que abarcarían pintura digital, fotografía, vídeo o dibujo y que, además, incluirían un montaje más elaborado con una técnica de animación más depurada y la inclusión del "Morphing" en algunos segmentos. Esta fase cubriría desde el año 2002 hasta el 2007 e incluye sus obras más conocidas, como son *Winchester* (2002), *Reading Ossie Clark* (2003), *1906* (2003) *Century 21* (2004) y *Sodium fox,* (2005), al margen de otros trabajos comisionados.

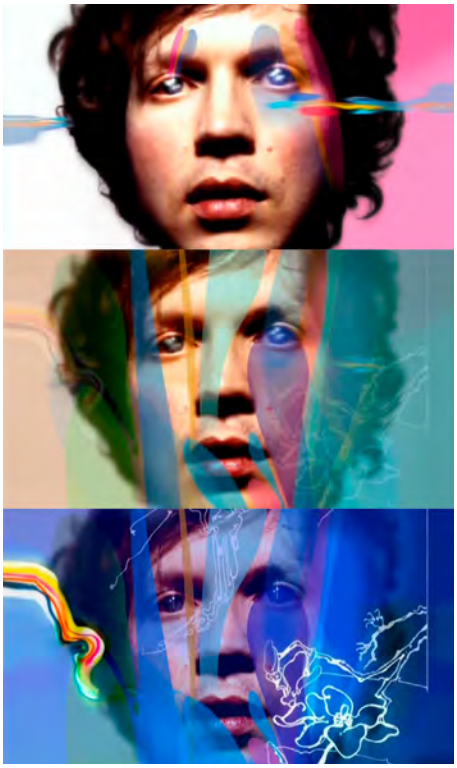


**Fig. 2.** Parte central de *Round the Bend.* Las imágenes se transforman para representar las distintas versiones de la portada del disco *Sea Change* de Beck.

Los elementos gráficos de *Round the Bend* son fundamentales para el análisis de la obra. Se trata de una pieza mucho más sencilla a nivel de construcción que el resto de animaciones coetáneas del autor, es decir, las de su segunda etapa. El montaje es lento, con una leve alteración del ritmo hacia el final y acompaña siempre la cadencia de la música. La pieza esta dominada en su parte central por el retrato de Beck, imagen que forma parte de la cubierta del disco *Sea change,* donde está incluida la canción, y de la que Blake diseñó cuatro versiones partiendo de una fotografía original de Autumn de Wilde. Esas cubiertas aparecen consecutivamente; la fotografía permanece, pero los diferentes elementos diseñados por el artista florecen y desparecen formando momentáneamente las composiciones que vemos en la portada del disco (Fig. 2). Otros elementos reconocibles de factura fotográfica que el espectador ve aparecer y desparecer en el desarrollo de la pieza

[5] "Mi trabajo consiste en absorber el aluvión constante de los medios durante el día a día y hacer de todo ello un léxico mucho más subjetivo y poético. Este método culmina generalmente en una extraña combinación de arte pop y negro." (Trad. a.)

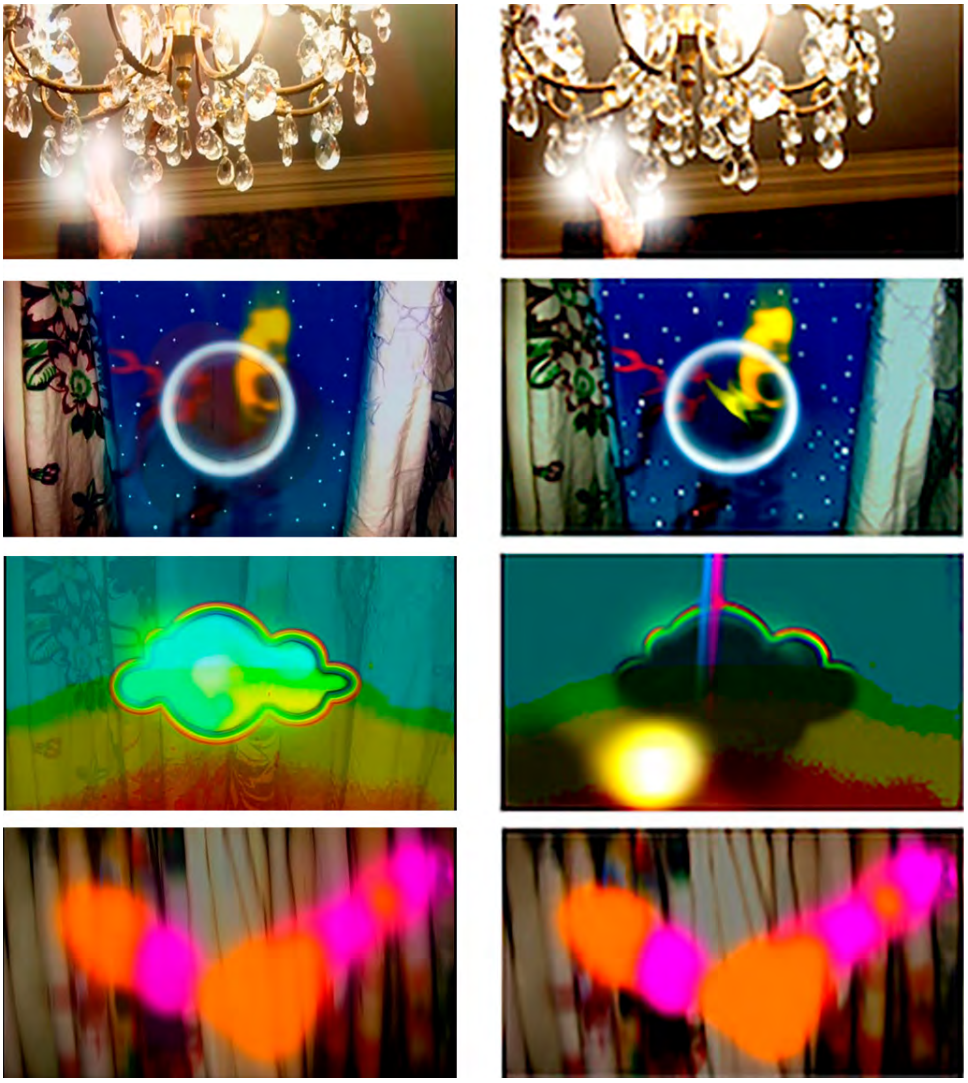


**Fig. 3.** Fotogramas comparados de *Round the Bend* (izquierda) y *Reading Ossie Clark* (derecha).

son flores, telas y una lámpara. Estos elementos están acompañados y mezclados con dibujos del autor, formas corpóreas de color y texturas que simulan composiciones realizadas con acuarelas. Se puede afirmar que la base en la que se sustenta la animación son estos patrones de origen pictórico. No hay vídeo incrustado y las animaciones se limitan a la aparición y desaparición de los patrones. En esta ocasión tampoco hay "Morphing".

# EL CASTILLO ENCANTADO DE WALT DISNEY: UNA REPRESENTACIÓN IDEALIZADA DEL CASTILLO EUROPEO MEDIEVAL CON UNA FUNCIONALIDAD NARRATIVA

WALT DISNEY'S ENCHANTED CASTLE: AN IDEALIZED REPRESENTATION OF THE MEDIEVAL EUROPEAN CASTLE TO SERVE TO STORYTELLING


## RESUMEN

La animación 2D es un terreno fascinante que muestra mundos increíblemente creativos y envuelve una amplia gama de campos profesionales. La arquitectura juega un papel destacado en animación, dando cabida a narrativas mediante todo tipo de complejas edificaciones fantásticas. A pesar de ser un tema relevante, la mayoría de publicaciones editoriales sobre animación tienden a recopilar el arte de las producciones, sin ahondar adecuadamente en el rico trasfondo que existe detrás de estos diseños arquitectónicos. Este artículo busca acercarse a un modelo específico de arquitectura creado por Walt Disney: *el castillo encantado.* Este tema es una constante en muchas de sus producciones más clásicas, entre las que destacan *Blancanieves* (*Snow White and the Seven Dwarfs,* David Hand, 1938)*, La Cenicienta (Cinderella,* Clyde Geronimi, 1950) y *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty,* Clyde Geronimi, 1959)*,* siendo esta última pieza, por su calidad exquisita, el centro del presente análisis.

## ABSTRACT

2D animation is a fascinating discipline that shows incredible worlds of pure creativeness, and which involves a wide range of professional fields. Architecture plays a prominent role in Animation, facilitating the immersive narrative environment through all kinds of fantastic buildings. Despite being a subject of deep relevance, most editorial publications on animation tend to collect the art of productions, without properly delving into the rich background that usually exists behind those amazing architectural designs. This article seeks to approach a specific model of architecture created by Walt Disney: *the enchanted castle*. This theme is a constant in many of his most classic productions, among which *Snow White* (David Hand, 1938), *Cinderella* (Clyde Geronimi, 1950) and *Sleeping Beauty* (Clyde Geronimi, 1959) stand out. Due to its exquisite quality, both technically and artistically, the latter will be the focus of this analysis.

# IRENE FERRER ROSILLO

Universidad de Córdoba, España

Irene Ferrer Rosillo (Granada, 1988) es licenciada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València y posee un Máster en Representación y Diseño en Ingeniería y Arquitectura. Artista de espíritu libre, soñadora y amante de la animación, desarrolla su carrera como ilustradora, concept artist, animadora 2D y profesora de arte. Actualmente es doctoranda por la Universidad de Córdoba donde investiga sobre el *diseño de arquitectura* en la animación 2D, con el objetivo de abrir más posibilidades en el mundo de la animación dándolo a conocer en otros campos como la Arquitectura o la Ingeniería.

**PALABRAS CLAVE:**
Arquitectura, animación 2D, narrativa, *La Bella Durmiente*, Gótico, Romanticismo.

**KEY WORDS:**
Architecture, 2D Animation, storytelling, *Sleeping Beauty*, Gothic, Romanticism.

**DOI:**
https://doi.org/10.4995/caa.2022.17143

**Fig. 1.** Castillo de Estéfano.

*maravillas* (*Alice in Wonderland,* Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1951).

Fascinado por esta cultura, la arquitectura no podría quedarse atrás, hallando en sus películas una edificación típica de la Europa medieval, el *castillo*, a partir del que creó un diseño fantástico que se anclaría en el *imaginario disneyano*,[8] convirtiéndose en un símbolo de la factoría como se muestra en su logo más representativo: el *castillo encantado.*[9]

El *castillo encantado* es un concepto ficticio que combina la edificación medieval con el calificativo *encantado,* haciendo alusión a su carácter irreal y atemporal y, por tanto, perteneciente a los cuentos. Surgió de la imaginación del propio Disney cuyo equipo de artistas se encargó de dar forma, como podemos verlo en muchas

[8] *Imaginario* según la RAE significa "imagen simbólica a partir de la que se desarrolla una representación mental". *Disneyano* lo usaré a partir de aquí para tratar todo lo que tenga que ver con el estilo de Disney. Al hablar de *imaginario disneyano* con ello me estaré refiriendo al lenguaje de códigos propio creado por Walt Disney a lo largo de su historia animada.

**Fig. 6.** Comparativa entre el castillo de la Reina de Blancanieves y castillo áureo del Príncipe.

[21] Véase su obra artística (https://eyvindearle.com [acceso: mayo de 2021]). Existe un documental de unos 15 minutos titulado *4 artists paint 1 tree* de 1958 en el que el propio Eyvind Earle enseña a varios artistas a pintar árboles con el objetivo de que no se salieran del estilo artístico que marcaba para la película (https://www.youtube.com/watch?v=9Dg8w6gk4cE [acceso: mayo de 2021]).

[22] United Productions of America (UPA) surgió de la mano de un grupo de animadores exiliados de Disney como John Hubley o Stephen Bosustow, creando un nuevo enfoque en la animación de los años 40: "El estudio UPA basó su revolución en el perfecto negativo de la estética disneyana: su apuesta era sustractiva y contemplaba la animación como el arte de la estilización radical" (Costa, 2010: 66). Algunas de sus producciones fueron *Gerald Mc Boing Boing* (Robert Cannon, John Hubley, 1950) o *El corazón delator* (*The Tell-Tale Heart*, Ted Parmelee, 1953).

[23] Este cortometraje roza la abstracción, con un estilo fresco y despreocupado, es notorio el tratamiento económico de la animación y los backgrounds, algo insólito tratándose de un estudio tan perfeccionista y realista (https://www.youtube.com/watch?v=8iVf0pPHvjc [acceso: mayo de 2021]).

# UTILIZACIÓN DE PATRONES RESPIRATORIOS EN LA TRANSMISIÓN DE EMOCIONES MIXTAS EN PERSONAJES ANIMADOS

USE OF BREATHING PATTERNS FOR THE TRANSMISSION OF MIXED EMOTIONS IN ANIMATED CHARACTERS


## RESUMEN

El presente artículo expone los resultados de una investigación aplicada en animación digital a partir del registro de los patrones respiratorios y sus respectivos movimientos corporales a la hora de expresar emociones mixtas o complejas. Para recabar esta información, se ha trabajado con el registro audiovisual y análisis de dichas emociones a partir de la colaboración de una actriz especializada en el método actoral Alba Emoting, método actoral basado en el análisis de tres elementos, o efectores, para el acceso y la expresión de las emociones: postura corporal, gesto facial y patrones respiratorios. Los dos primeros se han usado ampliamente en animación, mientras que los patrones respiratorios han sido utilizados en menor medida cuando el objetivo es transmitir mensajes emocionales. Por otra parte, el método postula que existen seis emociones básicas y que, a partir de combinaciones de los efectores de aquéllas se puede acceder a todo el rango expresivo del ser humano. Los resultados permiten construir un modelo tridimensional experimental de cómo la respiración puede dar acceso a una serie de emociones mixtas, que son difíciles de representar utilizando solamente postura corporal y gesto facial. Estos resultados se ordenan en una matriz que identifica los efectores de las seis emociones básicas y los reordena para producir un rango amplio de emociones mixtas o complejas. Finalmente, se propone una metodología práctica para construir una secuencia animada que exprese emociones mixtas representadas usando como base los patrones respiratorios.

## ABSTRACT

This article summons the results of an applied research in digital animation based on the recording of breathing patterns and their respective body movements when expressing mixed or complex emotions. To collect this information, we have analyzed video capture of emotions performed by an actress specialized in the acting method Alba Emoting. Such an acting method is based on the analysis of three elements, to access and express emotions: body posture, facial gesture and breathing patterns. The first two are traditionally used in animation, while breathing patterns have been less used when trying to convey emotional messages. On the other hand, the method postulates that there are six basic emotions and that, from combinations of their effectors, the entire expressive range available to the human being can be accessed. The results allow the construction of an experimental three-dimensional model to test how the breathing patterns can open access to a series of mixed emotions, which are difficult to convey using only body posture and facial gestures. These results are arranged in a matrix that picks out the effectors of the six basic emotions to produce a wide range of mixed or complex emotions. Finally, the essay proposes a practical methodology to build an animated sequence that expresses mixed emotions based on breathing patterns.

# CRISTIÁN FREIRE

Escuela de Diseño y Animación Digital,
Universidad de Las Américas

# FRANCISCO VERGARA-PERUCICH

Escuela de Diseño y Animación Digital,
Universidad de Las Américas

# CAROLINA JULLIAN SUÁREZ

Escuela de Diseño y Animación Digital,
Universidad de Las Américas

# GREG BERRIDGE

Sony Pictures Imageworks



**PALABRAS CLAVE:**

Emociones, animación, respiración, actuación, matriz, Alba Emoting, *rigging*.

**KEY WORDS:**

Emotions, animation, breathing, acting, matrix, Alba Emoting, rigging.

**DOI:**

https://doi.org/10.4995/caa.2022.17144

a representar, se procedió a buscar la combinación de efectores más apropiada para representar las emociones mixtas. Las conclusiones y preferencias por una u otra combinación fueron generadas de manera discrecional por el equipo de investigación a partir de la observación y discusión de los resultados de las combinaciones. Se utiliza esta estrategia de definición al no existir una teoría en animación preconcebida que apunte específicamente a esta interpretación de Alba Emoting para las diferentes emociones mixtas. Otro elemento para considerar fue la modulación de intensidad, que en el método tiene tres distintas: pequeña intensidad (1), media intensidad (2) y máxima intensidad (3). Para este trabajo se probaron diferentes intensidades en pose corporal y gesto facial con la idea de mantener estos efectores en intensidad pequeña (1) y así comparar secuencias animadas que contengan respiración con otras que no la contengan, como se sintetiza en la Tabla 1.

| **Emoción** | **Respiración** | **Gesto facial** | **Postura corporal** |
|---|---|---|---|
| **Asco** | Tristeza | Rabia | Miedo |
| **Vanidad** | Erotismo | Alegría | Rabia |
| **Admiración** | Rabia | Miedo | Ternura |
| **Nostalgia** | Erotismo | Ternura | Tristeza |
| **Orgullo** | Rabia | Alegría | Alegría |
| **Culpa** | Rabia | Tristeza | Miedo |

**Tabla 1.** Emociones mixtas elegidas y los patrones de las emociones básicas que las componen. Elaboración propia.

# 03

# Desarrollo de un modelo digital

La primera parte del desarrollo del modelo digital fue la de reconocimiento, en la que se buscó obtener las claves visuales de la respiración en las emociones básicas en el cuerpo de la actriz, para ser implementadas en el modelo 3D. En esta etapa se hicieron dos registros: uno que medía la amplitud de las deformaciones del tórax, desplazamiento de hombros y cambios de volumen en el abdomen y un segundo registro para estudiar cambios de volumen en el cuello. En esta etapa fueron descubiertas las deformaciones y arrugas que se producen en la ropa en la zona abdominal en los momentos de espiración. Por otra parte, en algunas emociones que requieren movimientos asimétricos, los cambios de volumen causados por los músculos del cuello también son asimétricos, por lo que hubo que generar controladores separados por cada lado del cuerpo.

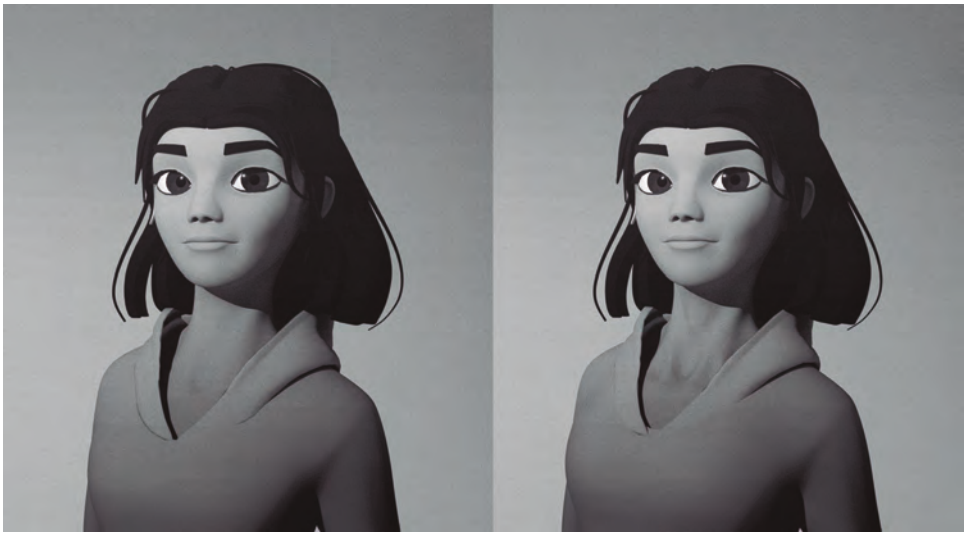


**Fig. 1.** Cambios de volumen en el cuello de la actriz Carolina Jullian.

**Fig. 2.** En el modelo 3D se pueden apreciar los sutiles cambios en el volumen del tórax y los cambios en músculos y tendones del cuello.

# 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.
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 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 figuras.

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>