

**MÁSTER
EN ANIMACIÓN**
UPV

14^a EDICIÓN 2023 / 2025

preinscripciones en mayo
masteranimacion.upv.es
masteranimacion@dib.upv.es

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.

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.



Máster en
Animación UPV /

+ 34 963877460 /
Facultad de Bellas Artes /

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
M^a Susana García Rams
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Raúl González Monaj
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Isabel Herguera
Kunstschochschule für Medien Köln (Alemania)
Beatriz Herráiz Zornoza
DCADHA, Universitat Politècnica de València
M^a 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
Escola Superior de Desenho do Politécnico de
Cávado y Ave (Portugal)
Pilar Yébenes
Universidad Europea de Madrid

Comité Científico:
Aramis Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Valeria Camporesi
Universidad Autónoma de Madrid
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
IVC-La Filmoteca, Valencia
Carlos Plasencia Climent
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Con A de animación
Nº 16, marzo 2023. *Historia(s) 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:
Érase una vez... (José Escobar, Alexandre
Cirici Pellicer, 1950). © Estela Films.

Colaboradores de este número:
Luciano Berriatúa e Isabel Benavides
Álvaro Cambra Sánchez-Gil
Emilio José Cano Pérez
Álvaro Martín Sanz
Álex Mendibil
Antonio Rivera Arnaldos
Natividad Serena Rivera

Agradecimientos:
Félix Tusell (Estela Films), Víctor Paz (Lost & Found Films), Víctor
Álvarez Rodríguez, Adrián Encinas Salamanca, Lidia Esteban López,
Irene Ferrer Rosillo, José García Moreno, Julio Gracia Lana,
Diego Hernán Rosain, Ray Laguna, Antonio Loriguillo, Javier Moral
Martín, Víctor Navarro Remesal, Francisco Ortega Grimaldo, Pau
Pascual Galvis, Ana M^a Pérez Guerrero, Rolando Rodríguez De
León, Sergio Rodríguez Valdunciel.

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
septiembre del año en curso.

Envío de artículos: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/about/submissions>

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 Politècnica 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: 978-84-18047-98-5
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.

Scopus®



Nº 16, marzo 2023
Historia(s) de la animación

COPIA RESTAURADA DEL ORIGINAL DE 1950

estreno 16 de diciembre

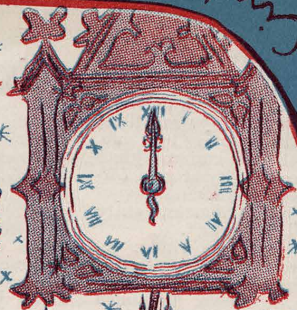
Cinderella * Cendrillon * La Cenicienta

UNIVERSAL FILMS ESPAÑOLA, S.A.

PRESENTA

la superproducción de dibujos animados

EN CINEFOTOCOLOR



70

SSIFF

Donostia Zinemakia Festival de San Sebastián International Film Festival



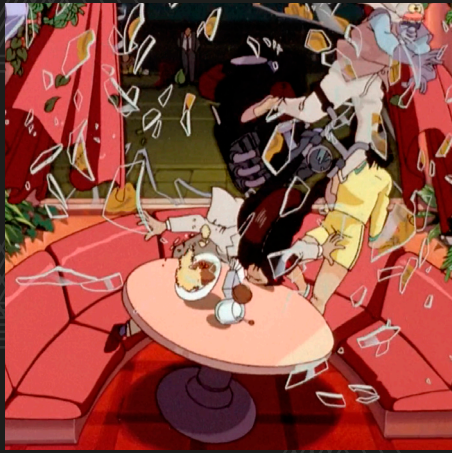
Erase una vez..
Basada en el cuento de Perrault
LA CENICIENTA



Cinderella * Cendrillon * La Cenicienta * Aschenbroedel * La Ventafors * Assepoester

Cinderella * Cendrillon * La Cenicienta * Aschenbroedel * La Ventafors * Assepoester

Cinderella * Cendrillon * La Cenicienta



06 EDITORIAL

12 FIRMA INVITADA

14 **La recreación del color de *Érase una vez...***

Luciano Berriatúa e Isabel Benavides

22 INVESTIGACIÓN

24 **Animaciones traumatizadas. La imagen dialéctica benjaminiana en *Flee* (2021)**

Álvaro Martín Sanz

40 **Walt Disney y la fortaleza femenina: nuevas lecturas en torno al personaje de Cenicienta**

Álvaro Cambra Sánchez-Gil

60 **Las bandas sonoras de los primeros *anime*. Estudio de las formas musicales de la animación japonesa entre las décadas de los 30 y los 50**

Emilio José Cano Pérez

82 **La distopía como memoria: la representación urbana del trauma cultural japonés en *Akira***

Antonio Rivera Arnaldos

102 **La configuración de la masculinidad en la saga *Los Increíbles***

Natividad Serena Rivera

120 ***Sueños De Tay-Pi*. Redescubriendo la revista musical de animación**

Álex Mendibil

144 NORMAS DE PUBLICACIÓN

FONDO

SEC 13



← FINAL PANORAMICA

EDITORIAL: HISTORIA(S) DE LA ANIMACIÓN

Una cosa es contar historias con la animación, y otra, contar *la* historia de la animación. Preguntarse por sus procedimientos, sus posibilidades como lenguaje, reflexionar sobre sus orígenes, descubrir los momentos clave en los que el arte avanza, conocer fascinantes pioneros o sorprenderse con los nuevos talentos, son solo algunos de los deleites que aguardan a aquellos que se interesan en la animación como arte y como medio de expresión. La historia de la animación se ha convertido en materia de estudio académico, complementando aquellas especialidades de Grado, o Grados centrados exclusivamente en animación, que empiezan a proliferar en nuestra geografía.

Pero, ¿tiene sentido hablar del pasado a los estudiantes que se forman con las herramientas del presente y que serán los animadores del futuro? Absolutamente, sí. Nada puede ayudar más a un estudiante a descubrir su propio potencial, más allá de lo que la tecnología le puede ofrecer, que atender al modo en que pioneros como Winsor McCay, Lotte Reiniger o Ladislav Starewicz creaban sus películas con los mínimos medios posibles. Y no solo eso: también les permite descubrir su innegable modernidad. Es por ello que un filme de hace 110 años como *La venganza del cámara (Mest' kinematograficheskogo operatora)*, con su estilo de comedia de enredo y sus insectos humanizados, aún puede hacer reír a carcajadas a esos mismos jóvenes a los que se

suele culpar, quizá indiscriminadamente, de perder demasiado tiempo en TikTok.

Asimismo, es importante indagar en la propia historia de la animación para poder escribir esos capítulos desconocidos de nuestra cinematografía. Dicha Historia no puede consignarse sin el trabajo de filmotecas y restauradores, que invierten tiempo y recursos en recuperar y difundir filmes que se creían perdidos; así como de los investigadores que descubren a nuestros pioneros desconocidos. En este sentido, el presente número de la revista arranca con la *Firma Invitada* de Luciano Berriatúa e Isabel Benavides, responsables de la recuperación del color del filme *Érase una vez...* (José Escobar y Alexandre Cirici Pellicer, 1950), adaptación del relato de Perrault de *La Cenicienta*; un valiente proyecto que, en su momento, tuvo que lidiar con la competencia del gigante Disney, que obligó a variar el título del filme español para no interferir con el estreno de su *Cenicienta*. La restauración del filme de Escobar y Cirici, del que solo se conservaban copias en blanco y negro, ha requerido ocho años de dedicación y la colaboración de la Filmoteca de Catalunya, lo que ha permitido resolver uno de los más interesantes misterios de la animación española. Y es que, según Berriatúa en una reciente entrevista: "Siempre digo que a mí no me interesa la restauración de películas, lo que me interesa son los proyectos difíciles, descifrar enigmas" (*Caimán CdC* nº 173, diciembre 2022).



Como contrapunto, entre los contenidos de *Investigación* figuran, en primer lugar, “Animaciones traumatizadas. La imagen dialéctica benjaminiana en *Flee* (2021)”, de Álvaro Martín Sanz (Universidad Carlos III), texto que reflexiona sobre una de las más afamadas incursiones de la animación documental que llegó en 2021 a las puertas del Oscar® a la Mejor Película Extranjera. Le siguen: “Walt Disney y la fortaleza femenina: nuevas lecturas en torno al personaje de Cenicienta”, por Álvaro Cambra Sánchez-Gil (Universidad de Zaragoza); “Las bandas sonoras de los primeros *anime*. Estudio de las formas musicales de la animación japonesa entre las décadas de los 30 y los 50”, de Emilio José Cano Pérez (Universidad de Murcia); “La distopía como memoria: la representación urbana del trauma cultural japonés en *Akira*”, de Antonio Rivera Arnaldos (Universidad Carlos III); y “La configuración de la masculinidad en la saga *Los Increíbles*”, de Natividad Serena Rivera (Universidad de Córdoba). Como colofón, se incluye “*Sueños De Tay-Pi*. Redescubriendo la revista musical de animación”, de Álex Mendibil (Universidad Camilo José Cela), programador de la Sala:B de la Filмотeca Española, un ensayo a propósito del tercer filme de la productora Balet y Blay, una de las más importantes factorías pioneras en la animación española.

En el último semestre del pasado año, la animación española se vistió de luto por la pérdida de tres importantes maestros en sus respectivos géneros. Destacamos en primer lugar a Enrique Cuéllar (1951-2022), dibujante de cómic y fundador de Tyrannosaurus Producciones, una empresa clave en el desarrollo de la llamada “escuela valenciana de stop-motion”, pionera en animación en plastilina para televisión. Seguidamente, el gran dibujante Eduardo Pelegrín Martínez de Pisón, más conocido como *Calpurnio* (1959-2022), dejaba huérfano al popular personaje de prensa *El bueno de Cuttlas*, que también

conoció una importante difusión a través de varios cortometrajes y una estimable serie televisiva. Por último, nos dijo adiós el legendario productor Claudio Biern Boyd (1940-2022), figura realmente imprescindible para comprender el auge de la animación televisiva española entre los años 80 y 90 del pasado siglo.

Con A de animación ha renovado en 2022 el sello de calidad FECYT en la evaluación de la calidad editorial y científica de las revistas científicas españolas, por parte de la VIII Convocatoria de Evaluación de Revistas FECYT, la Fundación Española para la Ciencia y Tecnología, fundación dependiente del Ministerio de Ciencia e Innovación. Para el conocimiento público, cabe señalar algunas métricas que sirven para respaldar la minuciosidad con que se determina qué contenidos de investigación serán publicados: en 2022 recibimos 35 artículos, de los que solo 11 han superado los procesos de selección del comité editorial y del comité científico para ser publicados en 2023. El arbitraje por “pares ciegos” —un proceso de lectura en el que se garantiza el anonimato de los autores de cada artículo, así como de sus evaluadores— es un sistema científico ampliamente consensuado, con el que se califican tanto el potencial de las ideas que presenta cada contenido, como la fiabilidad de la metodología de investigación empleada y la validez de los resultados y conclusiones obtenidas. Pero, con frecuencia, no dispondríamos de recursos humanos suficientes para esta labor si no fuera por los numerosos revisores voluntarios que acceden a ayudarnos, ofreciendo generosamente su punto de vista especializado sobre los diversos artículos que recibimos.

Es por ello que desde Grupo I+D+i Animación UPV agradecemos sinceramente la colaboración de todos los autores de los contenidos y evaluadores que han colaborado con este número, así como el

1

2

3

13

4

24



↑ RECUADRO PLANO

Crave una vez...
película sobre el cuento
LA CENICIENTA



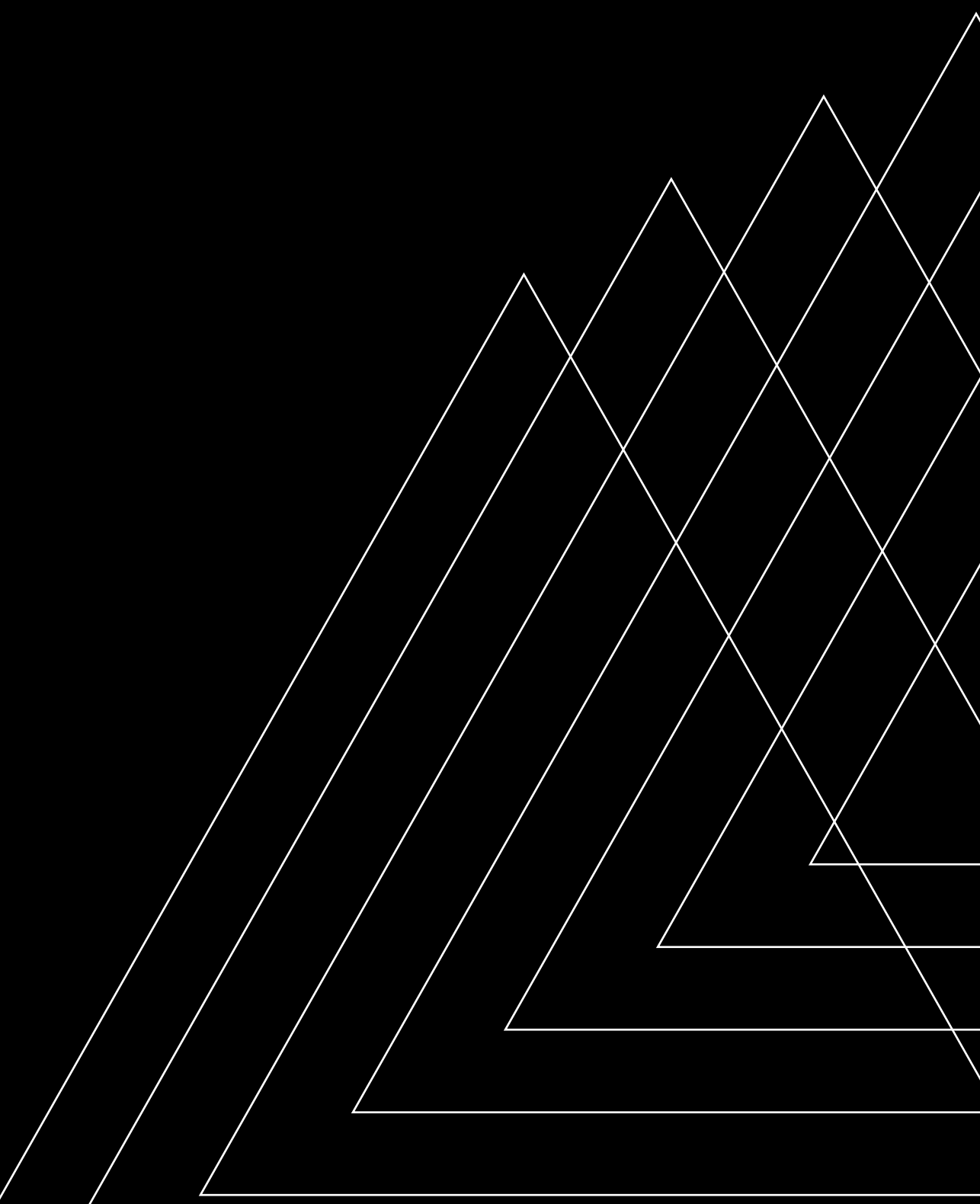
↑ RECUADRO PRINCIPIO PLANO 28





interés mostrado por los investigadores de todo el mundo que han puesto en valor nuestra revista al remitirnos el fruto de su trabajo. Como siempre, también agradecemos el apoyo constante del Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València, el Máster en Animación UPV, Editorial UPV y Nau Llibres (Valencia), que hace posible la existencia de una publicación producida sin ánimo de lucro.

María Lorenzo Hernández
Antonio Horno López
Directores de la revista





**FIRMA
INVITADA**

LA RECREACIÓN DEL COLOR DE ÉRASE UNA VEZ...

RECOVERING THE COLORS OF ÉRASE UNA VEZ...

RESUMEN

Para la animación española, 2022 ha sido celebrado como el año del reestreno de un filme prácticamente perdido y olvidado, aunque singular para su historia: *Érase una vez...*, largometraje dirigido por José Escobar y Alexandre Cirici Pellicer, que llevaba al cine la versión de *La Cenicienta* descrita por Charles Perrault. Su producción no solo supuso un esfuerzo ímprobo para el tejido industrial y artístico de la animación española, sino que padeció el sino de competir con *La Cenicienta* disneyana, obligando al llamado *mago de Burbank* a cambiar el título de la versión española. En las siguientes páginas, Luciano Berriatúa e Isabel Benavides, protagonistas de la recuperación del filme, narran los detalles de un arduo proceso que duró siete años, comprendiendo diferentes técnicas y procedimientos para aproximarse con rigor a la verdad histórica de *Érase una vez...*

ABSTRACT

For Spanish animation, 2022 has been celebrated as the year of the re-release of a practically lost and forgotten film, although singular for its development: *Érase una vez...*, a feature film directed by José Escobar and Alexandre Cirici Pellicer, which adapted for the screen the tale of *Cinderella* described by Charles Perrault. Its production not only meant a tremendous effort for the artistic industry of Spanish animation, but also suffered the fate of competing with Disney's *Cinderella*; thus, the so-called *wizard from Burbank* force their creators to change the title of the Spanish version. In the following pages, Luciano Berriatúa and Isabel Benavides, protagonists of the recovery of the film, narrate the details of an arduous process that lasted seven years, including different techniques and procedures to rigorously approach the historical truth of *Érase una vez...*

LUCIANO BERRIATÚA

Investigador independiente, España

ISABEL BENAVIDES

Investigadora independiente, España



Luciano Berriatúa (Madrid, 1949) se inicia en el cine realizando cortometrajes de animación, y más adelante dirige los largometrajes *El ojo de la noche* (1974), *El buscón* (1976), *La maldición de Orus* (1992), *Viajes Astrales* (2002) y, para Televisión Española, *El Señor de Bembibre* (1975) y la serie *El lenguaje de las sombras* (1996). Crea la productora Pesadillas Digitales para producir cine de animación. Ha trabajado durante años en Filmoteca Española y en la Fundación Murnau-Stiftung, restaurando cine mudo español y alemán, e investigando y preparando acompañamientos musicales. Durante más de una década ha sido profesor de restauración y dirección cinematográfica en la universidad Paris 8. Actualmente es profesor de restauración en la universidad de Córdoba y en la Elías Querejeta. Ha publicado numerosos libros y artículos, y en 2010 la FCM-PNR le dedicó el libro *Luciano Berriatúa, gran aventurero y explorador de cine*.

Isabel Benavides (Madrid, 1950), trabaja en fotografía publicitaria y como especialista en retoque en la empresa Gardoqui y Segalá. Realiza la foto fija de la película de TVE *El Señor de Bembibre* (1975). Desde 2005 trabaja con Luciano Berriatúa en su productora Pesadillas Digitales como animadora de los cortometrajes de animación *Los gatos de Madrid* (2005), *Calila y Dimna* (2006), *Una historia sin pies ni cabeza* (2007) y *El método del Doctor Alquitrán y del Profesor Pluma* (2008). En 2007 realiza sus primeros cortometrajes de animación, *Quuak* y *La vendedora de caretas*, que recibe un premio en el festival Algeciras Fantástica. En 2010 comienza el rodaje de su película de muñecos *¿Cura sana?* que no llega a terminar por no conseguir apoyos para su financiación, y se une al proyecto de restaurar *Érase una vez...*

PALABRAS CLAVE:

Largometraje, animación, Cirici Pellicer, José Escobar, restauración, color, *Érase una vez...*

KEY WORDS:

Feature film, animation, Cirici Pellicer, José Escobar, restoration, color, *Érase una vez...*

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.19130>



Fig. 1. Fotograma de *Érase una vez...* antes de la restauración.

En 1950 se estrenó el largometraje *Érase una vez...*, una película catalana de animación sobre el cuento de *La Cenicienta* dirigida como director artístico por el historiador de arte Cirici Pellicer y como director de animación por José Escobar —dibujante de Zipi y Zape y Carpanta, y director de la serie de cortometrajes de animación de Civilón de Dibujos Animados Chamartín.

En realidad, *Érase una vez...* era un proyecto suicida, ya que al mismo tiempo se estrenaría *La Cenicienta* de Walt Disney, mucho más trabajada y costosa y en Technicolor frente a una película algo improvisada y en Cinefotocolor —un sistema español de bicromía con solo naranjas y azules— y con inclusión de danzas en imagen real que podrían desconcertar al espectador.

¿Quiero decir con esto que la película no tenía interés? No, ni mucho menos.

La película fue bien recibida e incluso premiada en el Festival de Venecia y fue la

mejor de las cuatro de animación que se produjeron en España en esos años —aunque *Garbancito de la Mancha* (Arturo Moreno, 1945) fue la primera y gozó de todas las protecciones del régimen franquista, viajando por Europa y EEUU.

Merecía la pena recuperar la película de Escobar y Cirici, de la que tan solo se conservaban en Filmoteca Española unos pocos fotogramas en color de planos descartados por la censura, una colección de fotografías en blanco y negro en cristal y un duplicado negativo tirado en los años 60 en blanco y negro en 16 milímetros —a pesar de que la película era en color y en 35 milímetros—, así como un par de copias de mala calidad tiradas de ese duplicado destinadas a proyecciones para niños en colegios de curas a través de la empresa PAX FILMS.

Todas las copias en color y 35 milímetros habían sido destruidas: unas por el uso, ya que se habían tirado poquísimas copias,

localizamos una gran pintura de Cirici para la película con indicaciones de las modificaciones que había hecho en el paisaje. En esa pintura había dejado un papel explicando en qué obra se había basado: “El viaje de los Reyes Magos. Benozzo Gozzoli. Pintura mural de la Capilla de los Médicis. Cirici Pellicer”.

Estudiando esa pintura podían reconocerse todos los fragmentos copiados por Cirici, aunque el conjunto de la pintura difería mucho del original. No obstante, nos descubría cómo teníamos que buscar. Era una bella pintura y tuve la suerte de poder comprarla, así como otras obras pintadas por Cirici para la película.

Aunque en nuestra biblioteca ya teníamos muchos libros de arte nos fuimos haciendo con una gran cantidad de libros sobre el Renacimiento y estudiamos detenidamente las imágenes en color en las que parecía haberse basado Cirici. Con algunos pintores era muy evidente que Cirici los había copiado: por ejemplo, varias pinturas de Carpaccio del ciclo de Santa Úrsula de la Academia de Venecia, como el sueño de la Santa en el cual aparece la cama con todos los detalles que muestra Cirici en la película, o las imágenes de barcos que Cirici reproduce al detalle. Posiblemente esta búsqueda fue lo más apasionante de nuestro trabajo.

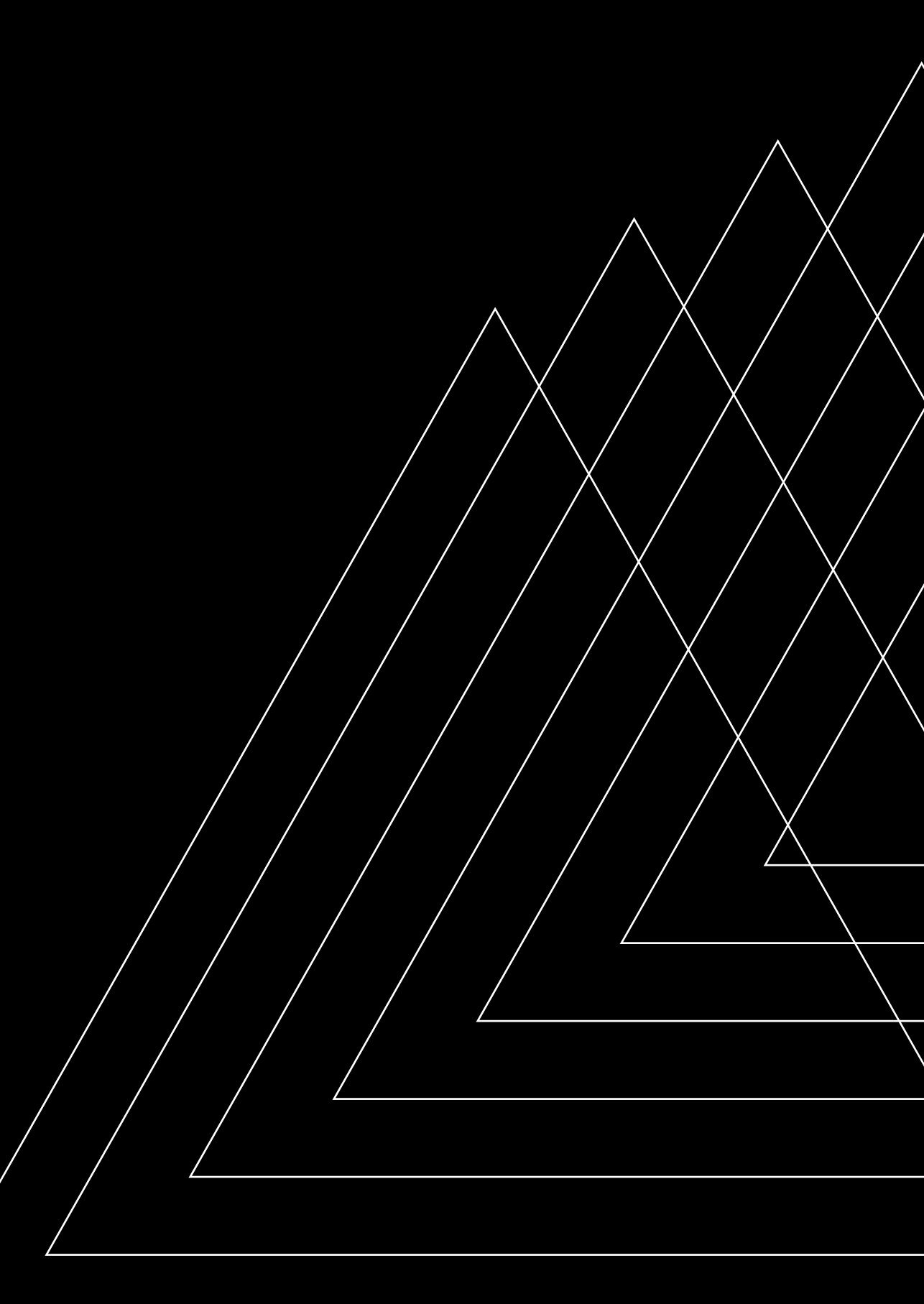
Otras pistas a seguir: colores cubrientes y no cubrientes. Los acetatos se pintaban con témperas, pero no todas las utilizadas para *Érase una vez...* eran del mismo tipo: mientras que unas eran cubrientes, otras

no cubrían y dejaban ver por transparencia el fondo o las capas que tenían debajo. Así hemos podido localizar, por poner un ejemplo, témperas rojas que no eran cubrientes.

Lo más asombroso es que también se podían detectar los colores estudiando las fotografías en blanco y negro utilizadas para la publicidad de la película. Algunas de estas fotografías están tomadas con material pancromático y otras con material ortocromático. A veces nos encontramos con fotos en blanco y negro distintas de una misma escena en los que los grises y negros cambian en determinados puntos de la imagen, delatando así la presencia de rojos o naranjas o cambios en los azules. Los propios grises de las copias en blanco y negro del negativo de 16 milímetros muestran ese tipo de diferencias al compararse con fotografías de promoción o publicadas en periódicos.

Como resultado, muchas de las fotografías en blanco y negro acababan descubriéndonos claves de color. Realmente se podía localizar mucha información de color no visible, pero detectable.

Podríamos estar horas explicando los diversos procesos de búsqueda que nos han llevado a establecer un código fiable de color, aunque no podemos asegurar que todos los planos de la nueva versión de *Érase una vez...* tengan los colores correctos. Por ello este trabajo no lo consideramos una recuperación sino una *recreación* del color.





**INVES-
TIGACIÓN**

ANIMACIONES TRAUMATIZADAS. LA IMAGEN DIALÉCTICA BENJAMINIANA EN *FLEE* (2021)

TRAUMATISED ANIMATIONS.
THE BENJAMINIAN DIALECTICAL IMAGE IN *FLEE* (2021)

RESUMEN

Flee (Jonas Poher Rasmussen, 2021) es un documental animado que presenta la historia de Amin, refugiado afgano que se ve obligado a abandonar su país con la llegada al poder del régimen talibán. El presente artículo tiene como objetivo realizar un análisis textual de la película que estudia su original empleo de distintos tipos de animación para representar memorias subjetivas. Se teoriza así sobre la relación entre animaciones con contenido traumático y una generación de la imagen dialéctica propuesta por Walter Benjamin. Finalmente, se expone la utilización que se hace del material de archivo y cómo este mantiene una relación dialógica con las citadas imágenes traumatizadas.

ABSTRACT

Flee (Jonas Poher Rasmussen, 2021) is an animated documentary that presents the story of Amin, an Afghan refugee who is forced to leave his country when the Taliban regime comes to power. The aim of this article is to carry out a textual analysis of the film that studies its original use of different types of animation to represent subjective memories. Then, it theorises the relationship between animations with traumatic content and a generation of the dialectical image proposed by Walter Benjamin. Finally, the use of archival material and how it maintains a dialogical relationship with the aforementioned traumatised images is discussed.

ÁLVARO MARTÍN SANZ

Universidad Carlos III de Madrid,
España



Álvaro Martín Sanz es investigador postdoctoral de la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor en Investigación en Medios de Comunicación con premio extraordinario por la misma universidad, es además licenciado en Filosofía por la Universidad de Salamanca y posee cinco másters relacionados con la cinematografía, la cultura contemporánea y la filosofía. Ha sido becario Cultorex del Ministerio de Cultura en la Delegación Permanente de España ante la UNESCO y ha realizado estancias de investigación en las Universidades Sapienza de Roma y Sorbona de París. Especializado en cine de no ficción y estudios de la memoria, ha publicado una treintena de artículos en revistas académicas como *Journal of Spanish Cultural Studies*, *Hispanic Research Journal*, *Con A de animación*, *Confluencia* o *Kamchatka*. Como cineasta, ha producido distintos cortometrajes y documentales que han sido merecedores de más de sesenta premios y seleccionados en más de cuatrocientos festivales de todo el mundo.

PALABRAS CLAVE:

Memoria, documental animado, trauma, Walter Benjamin, Afganistán, representación de la inmigración.

KEY WORDS:

Memory, animated documentary, trauma, Walter Benjamin, Afghanistan, immigration representation.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.17911>

Introducción

Estrenada en 2021, *Flee* es el título del tercer largometraje del cineasta danés Jonas Poher Rasmussen. La película, principalmente de animación pero que emplea también distintos materiales de archivo de diversa procedencia, narra la historia de Amin, un refugiado afgano que expone sus memorias infantiles relacionadas con el abandono de su país natal junto a su familia como consecuencia de la victoria del régimen talibán. En este sentido, su carácter documental lo pone en la estela de otras célebres películas contemporáneas como *Persépolis* (*Persepolis*, Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007), *Vals con Bashir* (*Waltz with Bashir*, Ari Folman, 2008), *Un día más con vida* (*Another Day of Life*, Raúl de la Fuente, Damian Nenow, 2018) o *Chris the Swiss* (Anja Kofmel, 2018). Al igual que estas obras, la relevancia mediática de *Flee* ha sido reflejada con un envidiable recorrido por festivales, habiendo sido premiado en su estreno en el Festival de Cine de Sundance, así como en otros certámenes relevantes como Annecy, Manchester, los European Film Awards o los Gotham Awards. Posteriormente la película fue seleccionada por Dinamarca para participar

en los Óscars dentro de la categoría de Mejor Película Internacional.¹ No sólo logró esta nominación, sino que también fue nominada a Mejor Película Documental y Mejor Película de Animación, siendo la primera obra cinematográfica de la historia que se alza con este triple reconocimiento que conceptualiza el carácter fronterizo y poliédrico del film.

Flee es, ante todo, un trabajo basado en la memoria en el que el cineasta recupera, gracias a una serie de entrevistas con su amigo Amin, una crónica de un pasado traumático que tiene resonancias en el presente desde el que se construye la película. Así, el presente artículo tiene como objetivo realizar un análisis textual de la obra que estudia su original planteamiento para con los distintos tipos de animación que emplea hasta hallar un uso creativo de la imagen dialéctica benjaminiana como vehículo desde el que canalizar las representaciones del trauma. Finalmente, se expone la utilización que se hace del material de archivo y cómo este mantiene una relación dialógica con las citadas imágenes traumatizadas.



Fig. 5. Fotograma de *Flee*.

estrategia narrativa que sigue los postulados benjaminianos al no ofrecer una unidad de significado perfectamente coherente y determinada. El relato crea una conjugación, que entreteteje la memoria individual de Amin con la experiencia colectiva de los refugiados, a través de una determinada propuesta estética que busca la resonancia empática del espectador, produciéndose imágenes dialécticas no solo para el personaje que las experimenta directamente, sino también para todo aquel que contemple el metraje. Se abre así este potencial dialéctico a significados de transformación política relacionados con el rechazo al terror de la guerra. Al igual que sucedía en *Vals con Bashir*, el resultado se asemeja al concepto propuesto por Gaines (1999: 90) de mimesis política, el cual manifiesta “the ways in which individual bodies and the body politic interpenetrate and extend each other in documentary film spectatorship” (Landesman y Bendor, 2011: 365-366).⁹

A nivel meramente narrativo, el potencial dialéctico de estas imágenes queda fundamentado como la resolución del conflicto que el personaje protagonista

vive en el presente. El intento de rememoración que practica Amin para con aquellas imágenes traumáticas de su pasado se revela como mucho más imperfecto y doloroso que las imágenes de su idealizada infancia. La estética fragmentada y difusa de las imágenes que el cineasta representa tiene el objeto de reflejar esta dinámica que, por otra parte, provoca una superación del paradigma del relato en el que el personaje vivía anclado, y es que la separación de la realidad presente de la historia provoca una vida fragmentada en la que el hombre es “cheated out of his experience” (Benjamin, 1968 [1939]: 180).¹⁰ En este sentido, el doloroso proceso de recordar estas imágenes se refleja como un peaje necesario para reconstruir posteriormente la narrativa presente del relato del sujeto protagonista. Efectivamente, solo después de que Amin se enfrenta al contenido de estas memorias es capaz de procesar todo un conjunto de información sobre su propia identidad que le otorga nuevas maneras de desenvolverse en la actualidad, lo que Todorov llama memoria ejemplar (2000: 30), la cual permite extraer lecciones para actuar en nuevas situaciones. Así, frente a una perspectiva que le llevaba

a estar abandonando lugares de forma continua —que en el nudo de la película se refleja con el conflicto que mantiene con su pareja ante el ofrecimiento de un

posdoctorado en Estados Unidos—, el nuevo Amin puede finalmente establecerse en un nuevo y permanente hogar.

03

Intersecciones de memoria y archivo

Flee se constituye desde el relato autobiográfico del personaje protagonista que llega al espectador como una memoria mediada por el cineasta y por todo el proceso de constitución de la obra cinematográfica —edición de la imagen y del sonido, generación de la animación—. Volviendo a Benjamin (2008 [1985]: 210) “la memoria no es un instrumento de exploración del pasado, sino su escenario”. De esta forma, para el pensador alemán el proceso de búsqueda de recuerdos valiosos tiene mucho de investigación arqueológica en la que “los estados de cosas son sólo almacenamientos, capas, que sólo después de la más cuidadosa exploración entregan lo que son los auténticos valores que esconden en el interior de la tierra” (Benjamin, 2008 [1985]: 202). Se abre de esta forma una búsqueda activa dominada por la incertidumbre. Tal y como expone Bernhard Lypp en una lectura de la teoría benjaminiana: “Los escenarios de la memoria han de entenderse como lugares reales o imaginarios en los que el mundo de la experiencia cotidiana se desplaza a los mundos del recuerdo o del olvido, sea de manera documental o bien ficticia” (Lypp, 2010: 191).¹¹

La animación, tal y como propone Roe (2009: 323) “has the potential to expand the real of documentary epistemology from the world out there of observable events to the world in here of subjective experience”.¹² En este sentido, la preocupación principal del documentarista es

crear un objeto de la memoria lo más fidedigno posible con respecto a los hechos acontecidos que, sin embargo, pueda asimilar el relato del protagonista, conducente, como hemos visto en el apartado anterior, a las imágenes dialécticas que son la expresión última de la subjetividad del personaje. La solución adoptada por Rasmussen para que su película pueda funcionar como una figura de la memoria en el sentido propuesto por Assman (1995: 129), es decir, goce de un reconocimiento indudable por parte de la comunidad cultural que se sobreponga a la perspectiva subjetiva de la que parte, no es otra que el empleo del material de archivo. Así pues, a lo largo del metraje se van a desplegar pequeñas secuencias que aglutinan distintos cortes de material de archivo de procedencia desconocida y que tienen la finalidad de anclar la mediación que supone la animación a momentos históricos determinados —convenientemente señalados en pantalla—. El montaje lineal de la historia de Amin permite comprobar cómo además en ocasiones este tipo de secuencias interrumpen el hilo de las imágenes dialécticas para mostrar de una forma explícita y directa el horror que contienen. Así, tras una secuencia de imágenes borrosas en la que intuimos cómo el joven Amin corre de vuelta a su casa con la llegada de los talibanes se insertan distintas imágenes de archivo que visibilizan todo el horror de la guerra yendo más allá de la animación de corte realista al mostrar heridos y cadáveres. La vuelta a la animación, como



Fig. 6. Fotograma de *Flee*.

equivalente idóneo para la narrativa, se representa con fluidez en una progresión que encadena una toma de archivo desde un avión de los montes Urales con su posterior representación pictórica (Fig. 6). De esta forma, la realidad del archivo vuelve a conectarse al medio de la película.

Con esta estrategia de insertos de archivo, Rasmussen contrapone la traumatizada subjetividad extrema de las imágenes dialécticas con los resultados objetivos de semejante horror no solo para anclar la animación a una experiencia real, sino también para sembrar con más contundencia su mensaje de repulsa a cualquier acción militar, terminando así de relanzar al espectador el potencial transformador de la imagen dialéctica benjaminiana. Este planteamiento es semejante al empleado por Ari Folman en *Vals con Bashir*, obra que concluye su tercer acto con una animación que desvela el trauma del protagonista como preludeo al material de archivo de la masacre de Sabra y Shatila. Sin embargo, mientras que en la película de Folman estas imágenes no hacían más que traducir la propuesta realista de la animación a filmación real, en *Flee* ofrecen todo un contrapunto que define y refleja la extrema subjetividad del testimonio, limitado como

vía de acceso al pasado por su propia naturaleza, “Reenactments are clearly a view rather than the view from which the past yields up its truth” (Nichols, 2008: 80).¹³

El caso más paradigmático se da en el último tercio de la película cuando los refugiados son rescatados del mar y encerrados en un centro de detención. La primera escena, la del arresto, es relatada por la dubitativa voz en off mientras vemos una de las secuencias más terroríficas y menos definidas, de imágenes traumáticas —y dialécticas— de la película (Fig. 7). Acto seguido, se inserta un reportaje televisivo que muestra las condiciones de los reos. Más allá de la precariedad material reflejada en las imágenes de archivo, el horror del momento solo puede comprenderse como continuación de toda la evocación que ha reflejado la animación traumática, y es que, tal y como señala la voz en off: “Journalists come and film us. We hope something will happen, but no. They get their footage of poor refugees and go home to do their TV shows”.¹⁴ De esta forma, la animación complementa el mensaje objetivo y desapasionado del archivo televisivo a la vez que este sitúa la acción en un contexto específico que no deja lugar a la imaginación.



Fig. 7. Fotograma de *Flee*.

Conclusiones

Por todo lo anterior, podemos extraer una serie de ideas relevantes sobre el funcionamiento de la animación de *Flee*. Siguiendo la estela de buena parte de los documentales animados del cine de no ficción contemporáneo, *Flee* emplea el testimonio como canalizador de su hilo conductor valiéndose de la imagen animada para generar toda una serie de imágenes que no existen. Sin embargo, más allá de la espectacularidad de la animación que contienen algunas obras como *Vals con Bashir* o *Un día más con vida*, *Flee* destaca por un uso creativo y justificado de la animación de cara a constituir imágenes traumáticas. Así pues, se plantean tres niveles de representación pictóricos correspondientes a la dificultad que experimenta el protagonista para acceder a las imágenes.

De esta forma, el último nivel desecha casi toda la figuración para poner una serie de abstracciones con un contenido más evocativo que figurativo/mimético. El relato traumático genera unas imágenes que se amoldan a su tono y que pueden leerse por su funcionamiento como imágenes

dialécticas, en el sentido propuesto por Benjamin, que tienen repercusiones en la transformación del presente una vez han impactado en él. En este sentido, esta propuesta de Jonas Poher Rasmussen ofrece un nuevo método de reconstrucción de imágenes traumáticas inexistentes que se ciñe a los sentimientos y emociones expresados en el testimonio para crear una obra artística impactante basada en el horror de unas imágenes que se alejan de toda claridad formal; estrategia contraria a las imágenes traumáticas que Rithy Panh recreaba con unos figurines en *La imagen perdida* para recuperar su infancia. Esta nueva propuesta de generación no solo sirve como marco desde el que plasmar visualmente distintos tipos de testimonios, sino que también se erige como monumento subjetivo por excelencia desde el que complementar las filmaciones de archivo —tal y como la propia película muestra—. Por todo ello, *Flee* se aprovecha de las posibilidades del medio para abrir un nuevo camino creativo desde el que representar distintos tipos de memorias a nivel transnacional.

Notas

- ¹ Categoría nombrada como Mejor Película de Habla No Inglesa hasta 2020.
- ² "la animación realmente nos ayudó a ser, de alguna manera, más honestos con el testimonio de lo que podríamos haber sido con la cámara" (trad. a.) (Rasmussen en Shaffer, 2021).
- ³ "Intentamos poner todas las cosas posibles que pudieran recordar a la gente que esta es una historia real" (trad. a.) (Rasmussen en Shaffer, 2021).
- ⁴ "una herramienta para evocar lo vivencial en forma de ideas, sentimientos y sensibilidades" (trad. a.) (Roe, 2013: 25).
- ⁵ "en un instante. Lo que ha sido se mantiene firme - como una imagen que parpadea en el ahora de su reconocibilidad" (trad. a.) (Benjamin, 1999 [1982]: 473).
- ⁶ "experiencia única del pasado" (trad. a.) (Benjamin, 1968b [1940]: 262).
- ⁷ "el aspecto impactante de los montajes surrealistas presupone la capacidad del público para reflexionar sobre la propia actividad de recepción y apreciación estética: los montajes "significan" en el sentido de que revelan algo de la naturaleza esencialmente arbitraria de la significación material, y la capacidad del encuadre estético para convertir precisamente esa cualidad arbitraria en un objeto de experiencia estética, por lo tanto (como obra de arte) significativa" (trad. a.) (Pensky, 2004: 186).
- ⁸ "El producto final de la creación de marcas en una superficie es similar a las propias marcas" (trad. a.) (Kunz, 2012: 52)
- ⁹ "las formas en que los cuerpos individuales y el cuerpo político se interpenetran y se extienden mutuamente en la espectacularidad del cine documental" (trad. a.) (Landesman y Bendor, 2011: 365-366).
- ¹⁰ "engañado por su experiencia" (trad. a.) (Benjamin, 1968 [1939]: 180).
- ¹¹ Traducción de Ana María Rabe en Pinilla Burgos (2010: 74).
- ¹² "tiene el potencial de ampliar lo real de la epistemología documental desde el mundo exterior de los acontecimientos observables hasta el mundo interior de la experiencia subjetiva" (trad. a.)
- ¹³ "Las recreaciones son claramente una visión más que la visión desde la que el pasado cede su verdad" (trad. a.) (Nichols, 2008: 80).
- ¹⁴ "Los periodistas vienen y nos filman. Esperamos que pase algo, pero no. Consiguen sus imágenes de los pobres refugiados y se van a casa a hacer sus programas de televisión" (trad. a.).

WALT DISNEY Y LA FORTALEZA FEMENINA: NUEVAS LECTURAS EN TORNO AL PERSONAJE DE CENICIENTA

WALT DISNEY AND THE FEMININE STRENGTH:
A NEW READING ON THE CHARACTER OF CINDERELLA

RESUMEN

Desde finales de la década de 1980, el arquetipo de princesas Disney ha vivido un proceso de empoderamiento acorde con los cambios sociales experimentados a raíz del movimiento feminista. Estas nuevas protagonistas se caracterizan por su independencia, valentía y determinación para tomar sus propias decisiones, enfrentándose a cualquier adversidad que puedan encontrar a lo largo del camino. Sin embargo, cuarenta años atrás ya hubo una princesa que, sin salvar a todo un imperio, mostró una fortaleza y valor que le permitieron alcanzar la libertad con la que solo se había atrevido a soñar. A pesar de todas las connotaciones negativas que se han asociado con el personaje de Cenicienta, en este texto proponemos que no fue su príncipe quien la rescató de su miserable existencia, sino su carácter humilde, actitud ensoñadora y el apoyo de sus incondicionales amigos. Una historia admirable que pretendemos reivindicar y, sobre todo, releer desde una nueva perspectiva.

ABSTRACT

Since the end of the 1980s, the Disney Princess' archetype has lived an empowerment process in keeping with the social changes experimented due to feminist movement. These new protagonists are characterized by their independence, courage, and determination to make their own choices, facing any adversity that could be found throughout their journey. Nevertheless, forty years ago, there was a princess who, without saving an empire, showcased the stronghold and bravery that allowed her to reach the freedom with which she had only dared to dream. Despite all the negative connotations that have been associated with the character of Cinderella, in this article we propose that it was not her prince who rescued her from her miserable existence, but her humble nature, her dreamy attitude, and her true friends' support. An admirable story that we intend to reclaim and, above all, re-read from a new perspective.

ÁLVARO CAMBRA SÁNCHEZ-GIL

Universidad de Zaragoza,
España

Álvaro Cambra Sánchez-Gil (Zaragoza, 1999) es graduado en Historia del Arte (2017-2021) por la Universidad de Zaragoza y actualmente cursando el Máster de Estudios Avanzados en Historia del Arte en dicha universidad. Participó en las III Jornadas Internacionales "Culto a las reliquias, interpretación, difusión y ritos" (2020) con la ponencia "En torno a un patrimonio olvidado: los relicarios de la Iglesia Parroquial de Nuestra Señora de la Asunción de Manzanares (Ciudad Real)" y colaboró en la revista *Siembra* de la citada localidad manchega con la redacción de un artículo acerca los bienes salvados del edificio durante la Guerra Civil. Su Trabajo Fin de Grado acerca de la parroquial de Manzanares se encuentra actualmente en prensa.

PALABRAS CLAVE:

Cenicienta, Disney, reinterpretación, feminismo.

KEY WORDS:

Cinderella, Disney, reinterpretation, feminism.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18092>



Fig. 1. Cenicienta defendiéndose a sí misma frente a las burlas de sus dos hermanastras por querer ir al baile.
Fuente: Animation Screencaps.

Este esquema también podría ser extrapolable a la relación de las princesas con sus respectivas antagonistas. Al igual que en *Blancanieves y los siete enanitos* y como proseguirá en *La bella durmiente*, en *Cenicienta* vuelve a ser la mujer la culpable de todas las penurias de la protagonista. De aspecto diabólico, con una mirada amenazadora y una voz rasposa que consigue helar la piel del espectador, el triunvirato primitivo de villanas de los “clásicos Disney” son un fiel reflejo de cómo la mujer de edad adulta y experimentada suponía una amenaza para la sociedad patriarcal, especialmente aquellas ansiosas de poder (Buzarna-Tihenea, 2019: 579-580). Este arquetipo perdurará en la filmografía de Disney hasta finales de la década de 1980 con casos paradigmáticos como Cruella de Vil (*101 dálmatas* [*One Hundred and One Dalmatians*], Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman, 1961) o Úrsula (*La sirenita*), entre otros.

Tanto la Reina Grimhilde (*Blancanieves y los siete enanitos*) como Lady Tremaine envidian a sus hijastras dada su belleza natural, así como su carácter inocente y dulce, atributos inherentes a la “buena mujer” de acuerdo con el canon social de la época (Houwers, 2017: 20). Existe, por tanto, un evidente mensaje de adoctrinamiento: tan solo las niñas jóvenes y bellas, con un carácter ingenuo, dócil y virtuoso lograrán alcanzar la felicidad. Aquella que se alejase de esos parámetros se diferenciaría por su aspecto desagradable y naturaleza envidiosa y vanidosa (Buzarna-Tihenea, 2019: 580). Como resultado, ambas obligan a las protagonistas a trabajar como sirvientas y a vestir con harapos para tratar de potenciar su lado más vulgar, aunque en vano. En el caso de *Cenicienta*, somos testigos en una de las primeras escenas del filme, cuando su madrastra la llama a su habitación y la castiga con infinitud de tareas por haber escondido, presumiblemente, un ratón en la taza de té de su hija Anastasia.

Sin embargo, todo parece apuntar a que, una vez más, es otro paralelismo el que une pero a su vez separa a ambas protagonistas, ya que es posible que la subordinación de Cenicienta llegue hasta cierto punto y, cuando sea capaz de reconocer una injusticia, se oponga a ella, aunque en vano: como ella no ha sido la culpable de dicho acto, trata de defenderse, pero la matriarca no le da espacio para hacerlo al mandarla callar en numerosas ocasiones. Dado que carece de potestad frente a su madrastra, fruto de su estatus social, no tiene otra alternativa salvo obedecer (Gurreri, 2014: 101-102). Por otro lado, antes de acercarse a la cama donde reposa Lady Tremaine, la sombra de la ventana se proyecta en la figura de Cenicienta como si fueran los barrotes de una celda (Fig. 3). A nuestro juicio, se trata de una idea clave para entender la situación social de la princesa: se ha convertido en una prisionera dentro de su propio hogar (ibidem, 93-94; Houwers, 2017: 31).

A todo lo anterior tal vez debiéramos añadir que en este largometraje entra en juego un componente significativo que, en el caso de *Blancanieves*, no parece ser del todo explícito: el maltrato. La joven no solo se ve forzada a trabajar como sirvienta en su propia casa desde que era una niña, sino que llega a ser humillada incesantemente por su madrastra y sus hermanastras, tanto física como psicológicamente. Es el caso de la escena en que las dos hermanastras destruyen el vestido de fiesta de Cenicienta —el único recuerdo de su madre biológica—, sin duda, una de las más impactantes del estudio en la que los animadores utilizaron una serie de recursos —las expresiones de Cenicienta y su madrastra, la construcción de la secuencia fuera de campo, donde presenciamos cómo se abalanzan sobre ella pero no como le arrancan los diferentes tejidos, y la tonalidad rojiza *in crescendo* del fondo— para enfatizar no solo el terror de la joven, sino también la violencia que ejerce



Fig. 5. Cenicienta tras haber sido encerrada en el desván por Lady Tremaine. Fuente: Animation Screencaps.

su familia política, dejando al espectador como si acabase de presenciar un ultraje (Fig. 4).

Quizá estos ejemplos puedan ser suficientes para ilustrar las semejanzas y divergencias entre dos personajes estricta-

mente coetáneos. Que superficialmente comparten una serie de rasgos resulta incuestionable, pero no parece que se traten de dos gotas de agua idénticas: mientras que Blancanieves mantiene un espíritu excesivamente sumiso, Cenicienta demuestra en cierto modo una mayor actitud de

Notas

¹ Largometraje producido por The Pixar Animation Studios, subsidiaria de Disney, aunque coproducido y distribuido por esta última.

² Ilene Woods, actriz y voz original de Cenicienta, en una entrevista realizada para The Walt Disney Family Museum. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=hLDHN38cbvA> [acceso: mayo 2022]. Aunque el vídeo fue publicado en 2012, la entrevista tuvo que llevarse a cabo con anterioridad a 2010, puesto que Woods falleció el 1 de julio de ese mismo año.

³ En este sentido, recomendamos el visionado de MINOFF, Debra, MCCULLOUGH, Susannah, 2017. *Cinderella: Stop Blaming the Victim*. EEUU: ScreenPrism, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=huLSdm6IH0g> [acceso: mayo 2022]. Este vídeo, que realiza un análisis pormenorizado del personaje de Cenicienta desde un punto de vista innovador, ha alentado la redacción del presente artículo.

⁴ Por ejemplo, los grabados que Doré confeccionó para ilustrar el relato de Cenicienta en la antología de cuentos de Perrault de 1862 fueron una de las fuentes iconográficas de las que bebió el propio Walt Disney, que seguramente debió conocer y adquirir en alguno de sus viajes por Europa (Breed, 2015: 43-50).

⁵ Sobre esta cuestión, véase Bettelheim, 1977: 350-351.

⁶ Esta situación sería extrapolable al resto de países, y en el caso del territorio español, tan solo cabe recordar “Los 18 puntos de la mujer” según la Falange.

⁷ Letra extraída de la versión castellana (2001).

⁸ Letra extraída de la versión latinoamericana original (1959).

⁹ Letra extraída de la versión latinoamericana original (1950).

¹⁰ Letra extraída de la versión castellana (1997).

¹¹ Cabe destacar igualmente el segundo tema de la joven, *Sing Sweet Nightingale* (en español, *Canta ruiseñor*), el cual parece erigirse como una metáfora de los sueños de Cenicienta: mientras friega el suelo del vestíbulo, comienza a ensimismarse a la vez que recita la melodía una y otra vez. De este modo, al igual que los pájaros en cautividad, parece que ella también ansía volar fuera de su jaula —es decir, de su hogar— para poder alcanzar la libertad (Gurreri, 2014: 28).

LAS BANDAS SONORAS DE LOS PRIMEROS ANIME. ESTUDIO DE LAS FORMAS MUSICALES DE LA ANIMACIÓN JAPONESA ENTRE LAS DÉCADAS DE LOS 30 Y LOS 50

FIRST ANIME SOUNDTRACKS. STUDY OF JAPANESE ANIMATION MUSICAL FORMS FROM THE 30S TO THE 50S

RESUMEN

En un género de animación tan popular como es el *anime*, las bandas sonoras y la música son un elemento de gran importancia y expresión narrativa-emocional. No obstante, las bandas sonoras utilizadas en los primeros años y obras de la animación japonesa no presentaban la misma sonoridad ni funcionalidad que la música de los *anime* contemporáneos. Así, en este artículo se estudian cuestiones como las primeras bandas sonoras entre las décadas de los 30 y los 50, sus funcionalidades, formas, técnicas, los compositores más representativos y las animaciones más características en cuanto a los elementos musicales. Se verá cómo, de forma mayoritaria, estas bandas sonoras estaban influenciadas por, y seguían los cánones de las piezas musicales de las animaciones occidentales que llegaron a Japón durante las décadas revisadas.

ABSTRACT

Soundtracks and music are key elements of narrative and emotional expression in *anime*, which is a prominently popular animation genre. Nevertheless, the music used in the early decades of Japanese animation production does not have the same sonority and functionality that the music of contemporary *anime*. Thus, in this paper we analyze the music of the early years of Japanese animation, from the 30s to the 50s, focusing on its different functions, characteristics forms and techniques, the most representative composers, and the most remarkable animations works relative to their characteristic musical aspects. We will show how, in general, these soundtracks were highly influenced by the musical pieces of western animation that arrived in Japan during the period studied.

EMILIO JOSÉ CANO PÉREZ

Universidad de Murcia, España

Emilio José Cano Pérez es graduado en Interpretación Musical, Tuba, por el Conservatorio Superior de Música de Murcia en 2018. En 2019 obtiene el Título Oficial de Master en Investigación Musical por la Universidad de Murcia, donde comenzó a investigar la música de las bandas sonoras y, en general, la música compuesta para obras de carácter audiovisual. Actualmente está realizando en la Universidad de Murcia su tesis doctoral, en la que investiga la evolución sonora y funcional de las bandas sonoras en los *anime* y la animación japonesa a través de su historia.



PALABRAS CLAVE:

Anime, animación japonesa, bandas sonoras, formas musicales, música audiovisual.

KEY WORDS:

Anime, Japanese animation, film music, musical forms, audiovisual music.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.17912>



Fig. 1. Música diegética en *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941).

Introducción

Junto con la creciente popularidad de las series *anime* en los últimos 20 años, los estudios académicos sobre el género han aumentado significativamente. Trabajos internacionales como Clements (2013), Denison (2016) y Napier (2005) se suman a investigaciones emergidas en nuestro país, como las realizadas por Horno López (2014), Hernández Pérez (2017) y Loriguillo López (2018) —alcanzando las dos últimas referencias repercusión internacional—. Estos textos tratan los *anime* desde diversos puntos de vista como el historiográfico, técnico, artístico, narrativo, cinematográfico, filosófico, cultural, genérico

o *transmedia*. Sin embargo, el estudio sobre sus músicas y bandas sonoras, hasta la fecha, ha sido poco tratado.

Entre los escasos trabajos relevantes sobre compositores, películas u obras *anime* puntuales referenciamos el estudio realizado por Haguchi (2014) sobre la música *gamela* en el largometraje *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988);¹ determinados capítulos del libro editado por Coyle (2010) sobre la música de algunos *animes* y las bandas sonoras de Joe Hisaishi para las películas de Hayao Miyazaki;² y la conferencia *The Power of Music in Anime* (Jocoy, 2020). No



Fig. 4. Música diegética con *Shamisen* en *Tengu Taiji* (Noburo Ofuji, 1934).

jazz —estilo musical relevante en los cortometrajes de los Fleischer que llegaron a Japón en estos años—. En animaciones como *Chinkoroheibe* y *la caja del tesoro* (*Chinkoroheibe Tamatebako*, Noburo Ofuji, 1936) y *Tekusuke Monogatari* (Mitsuyo Seo, 1938) se usa otro recurso de origen occidental como es el hilo musical continuo, es decir: la banda sonora suena continuamente desde el principio —créditos iniciales— hasta el final del cortometraje —créditos finales—, sin cortes ni separaciones.

En estos ejemplos la música estaba destinada principalmente al apoyo narrativo, a una función cinemática —música que acentúa los movimientos físicos de los personajes (López Román, 2014: 167-168)—, y reforzando la comicidad, la diversión y el

entretenimiento. La música puntualiza todos los acontecimientos narrativos y movimientos de la imagen, utilizando timbres brillantes, melodías rítmicas, ágiles, alegres, gran movimiento musical con amplio contrapunto, cambios bruscos de tempo, etc. La música e imagen se apoyan mutuamente creando una experiencia sensorial de un fuerte carácter artístico, similar a las animaciones occidentales más difundidas de la época.

Todas estas técnicas, funciones y utilidades de la música se pueden ver detenidamente en una obra referente de esta década como es *Sankichi el mono: las tropas de asalto* (*Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai*, Mitsuyo Seo, 1934) con música de Tetsuo Nishigaki. En un hilo musical

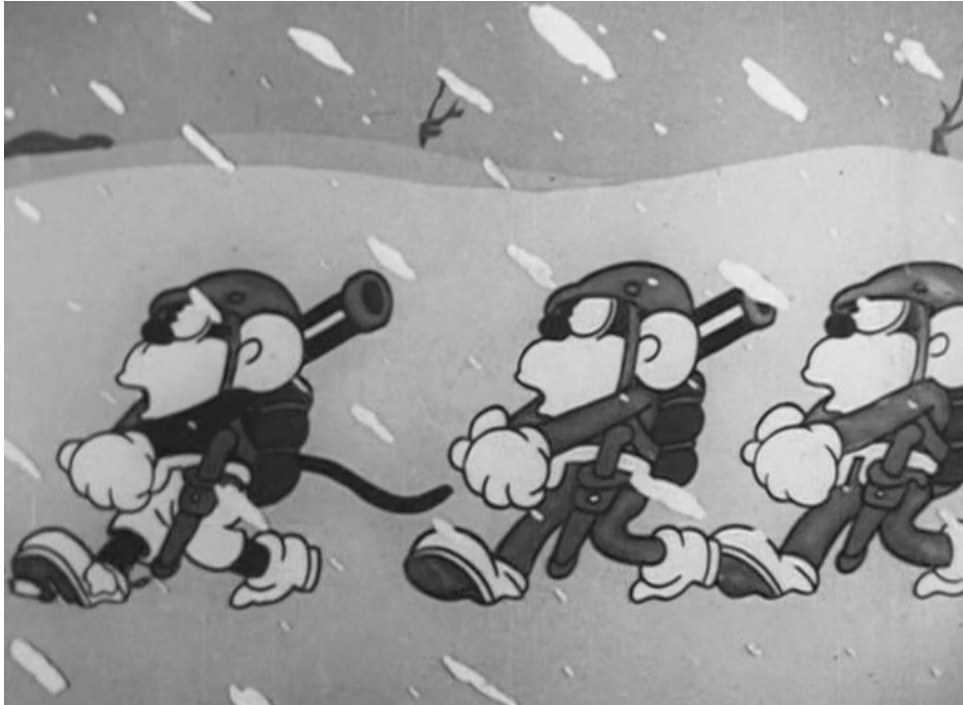


Fig. 5. Personajes de *Osaru no Sankichi* (Mitsuyo Seo, 1934) cantando una canción.



Fig. 6. Melodía de la canción de *Osaru no Sankichi*, transcrita por el autor del artículo.

- ¹² Esta autora señala cómo las músicas de las animaciones *El viejo molino* (The Old Mill, Wilfred Jackson, 1937) y *Fantasia* condicionaron directamente las de Masaoka (Montero Plata, 2014: 136).
- ¹³ La película *Fantasia* (Disney, 1940) no se estrenó en cines japoneses hasta 1955 (Clements, 2013: 60).
- ¹⁴ Original: *The Film Law* (Eiga-ho): "it demanded that all cast and crew be licensed" (Clements, 2013: 54).
- ¹⁵ Las películas *jidaigeki* son películas japonesas de género histórico que se centran principalmente en samuráis y dramas del periodo Edo (1603-1868) (Binns, 2017: 431; Loriguillo, 2018: 546).
- ¹⁶ A pesar de las diferencias sonoras estas obras presentan determinados recursos comunes como la canción en el caso de *Ugoki-e Kori no Tatehiki* o el *Mickeymousing* y la música diegética en el caso de Bandanemon: *Bakemono Taiji no Maki*.
- ¹⁷ En *Chagama Ondo* se acredita como seleccionador de la música a Jirou Hitachi.
- ¹⁸ Para esta obra, Kenzo Masaoka crea el primer sistema domestico de pregrabación con el que poder adaptar mejor el movimiento de los personajes al desarrollo musical (Montero Plata, 2014: 135).
- ¹⁹ Este compositor es además relevante por componer la música de otros cortos animados durante la década de los 30 y los 40. Algunos de estos cortometrajes son *Genroku Koimayo Sankichi to Osayo* (Mitsuyo Seo, 1934), *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935) y *Kachikachi yama no shobo-tai* (Shunji Kohata, 1948).
- ²⁰ El leitmotiv es una técnica que consiste en identificar por medio de un grupo de notas, motivo armónico o textural a un personaje, objeto o situación concreta de una película y el cual lo representa en el transcurso del film, presentando así cualidades narrativas (López Román, 2014: 172-173).
- ²¹ Las letras de las canciones del largometraje están escritas por Hachiro Sato, compositor y letrista japonés de canciones infantiles.
- ²² Clements (2013: 47) señala también cómo el avance y un mayor desarrollo técnico en esta película solventaron los problemas que otros animadores anteriores, como Ofuji, tuvieron a la hora de sincronizar la música con la letra de las canciones a modo de karaoke.
- ²³ Cabe señalar que en los años 40 y 50 encontramos otras animaciones de gran relevancia como las obras por siluetas de Noburo Ofuji y Arai Wagoro. Estas animaciones presentan bandas sonoras con diferencias respecto a las obras anteriores, determinadas principalmente por el carácter maduro y artístico de las obras. Dado que estas obras son minoritarias, con bandas sonoras más complejas y menos conocidas que las obras citadas, creemos que merecen un estudio y tratamiento exclusivo. De una forma similar ocurriría con las animaciones por marionetas en stop-motion de Mochinaga Tadahito, que presentan ciertas diferencias sonoras que otorgan variedad y riqueza a la animación japonesa de esta época.
- ²⁴ El paralelismo es un recurso en el que la música se dirige en el mismo sentido que la imagen y se suma por refuerzo, marcando todos los elementos significativos presentes en ella como la aparición de personajes, los movimientos de la cámara, el cambio de ambiente o emoción, los cambios de ritmo, etc.; suele ser continuo y sin cortes. Esta música redonda los contenidos de la imagen y pretende imitar todo lo que hay en ella en el tiempo que dura el paralelismo (López Román, 2014: 158-159).

LA DISTOPÍA COMO MEMORIA: LA REPRESENTACIÓN URBANA DEL TRAUMA CULTURAL JAPONÉS EN AKIRA

DYSTOPIA AS MEMORY: URBAN REPRESENTATION
OF JAPANESE CULTURAL TRAUMA IN AKIRA

RESUMEN

El estudio del *anime* en la actualidad se encuentra acotado entre los extremos del determinismo cultural y el transnacionalismo. Sin embargo, en su modo apocalíptico, aparece estrechamente relacionado con la identidad nacional y la historia japonesas, en ocasiones como un agente subversivo de memoria. Si además el urbanismo reproduce simbólicamente los imaginarios de cada momento histórico, puede plantearse que las distopías del *anime* apocalíptico enuncian determinadas ideologías sobre el pasado de Japón. Esta investigación analiza la representación urbana en su relación con el pasado en la película *Akira*, planteando como hipótesis que, más que elucubrar sobre el futuro, su distopía enuncia un comentario sobre los traumas nacionales japoneses del pasado. Se realiza un análisis textual de la película, concluyendo que el filme descontextualiza y reúne diversos episodios conflictivos de la historia nipona del siglo XX en un mismo momento histórico fabulado que permite reinterpretarlos desde posiciones de memoria disidentes.

ABSTRACT

The study of *anime* today is delimited by the extremes of cultural determinism and transnationalism. However, in its apocalyptic mode, it appears closely entangled with Japanese national identity and history, sometimes as a subversive agent of memory. In addition, if urbanism symbolically reproduces the imaginary of each historical moment, then it can be argued that dystopias in apocalyptic *anime* convey certain ideologies about Japan's past. This research analyzes the representation of the urban in its relationship with the past in the film *Akira*, proposing the following hypothesis: rather than speculating upon the future, its dystopia enunciates commentary on Japan's past national traumas. A textual analysis of the film is carried out, concluding that the film decontextualizes and brings together several troubled episodes of 20th century Japanese history in one fabled historical moment that allows to reinterpret them from dissident stances of memory.

A portrait of Antonio Rivera Arnaldos, a young man with dark, wavy hair and a beard, looking directly at the camera with a slight smile. He is wearing a dark t-shirt. The background is a soft, warm sunset or sunrise sky. The portrait is framed by a large, light blue triangle pointing upwards. To the left of the triangle, there are several overlapping white triangles of various sizes, some with black outlines, creating a geometric pattern.

ANTONIO RIVERA ARNALDOS

Universidad Carlos III de Madrid,
España

Antonio Rivera Arnaldos (Murcia, 1998) imparte docencia en la Universidad Carlos III de Madrid. Sus intereses de investigación alcanzan desde la animación transnacional hasta las políticas del espacio que se articulan en las salas de cine. Es también periodista y crítico de cine y televisión. Ha publicado textos en medios de comunicación regionales y nacionales, participado en libros y moderado mesas redondas sobre animación en festivales de televisión.

PALABRAS CLAVE:

Distopía, *anime*, memoria traumática, espacio urbano, imaginarios apocalípticos.

KEY WORDS:

Dystopia, *anime*, traumatic memory, urban space, apocalyptic imaginary.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18059>

Introducción

Una de las grandes preguntas que atraviesa la literatura académica en torno al *anime* es si este medio puede ser considerado una forma artística autóctona e inherentemente japonesa —y, en consecuencia, ser reapropiado en la construcción del nacionalismo— o si, por el contrario, ha devenido una forma expresiva multimedia inserta en los sucesivos intercambios de la cultura global.

Dos de los tres modos de expresión posibles que Napier (2005 [2001]: 12)

propone para clasificar las películas de *anime*, el apocalíptico y el elegiaco, están estrechamente relacionados con la identidad nacional japonesa y la negociación de la historia reciente del país. El primero de ellos, en concreto, se caracteriza además por proyectar en el futuro fabulaciones catastróficas que, a menudo, se ambientan en espacios urbanos que se presentan como distopías. Puesto que el urbanismo reproduce simbólicamente los imaginarios de cada momento histórico (Ferrer Ventosa,



Fig. 1. La explosión de Tokio de 1988.



Fig. 6. La gran explosión urbana sucedida al final de la película.

militar, está relacionado con Akira y es quien le otorga, tras el accidente de moto, sus poderes a Tetsuo. Mientras los dos personajes escapan de la policía, se muestran espacios urbanos compuestos por multitud de imágenes proyectadas desde escaparates. Estas pantallas callejeras, que narran a través de noticieros los enfrentamientos entre manifestantes y fuerzas de seguridad que tienen lugar en las calles de Neo-Tokyo, también cumplen, como en el caso del televisor del bar, la función de somatizar esa violencia del estado contra los disidentes, convirtiéndola en imágenes amables y de consumo. Lo ejemplifica un plano medio de los agresivos perros policía que dan caza a los dos fugados, montado por corte con una imagen de dos canes que protagonizan un cómico anuncio de

televisión retransmitido en un escaparate. Después, estas dos manifestaciones de la dominación distópica —la violencia física directa y la violencia simbólica que implica la espectacularización de la primera— quedan retratadas, en un mismo plano compuesto en dos términos de profundidad, como dos manifestaciones posibles de una misma situación de dominación (Fig. 5).

Aunque no se llegan a explicitar las motivaciones tras la revuelta que ocupa las calles de la ciudad, los cascos y banderas rojas visibles en algunas de las imágenes invitan a identificar a los manifestantes con los combativos movimientos estudiantiles de izquierda que vivieron su auge en Japón en la década de 1960. Si recoge

Imbert (2019: 24) que las fabulaciones posapocalípticas proyectan en el futuro las preocupaciones presentes, cabe añadir que esas ansiedades del momento en que se produjo *Akira* tienen a su vez su raigambre en traumas de épocas pasadas y coincidir, por tanto, con Bartal (2016: 114) en que el *anime* puede devenir un agente de memoria capaz de subvertir la cultura oficial; en este caso, incluso, deslocalizando temporalmente distintos focos de disidencia frente a la dominación estatal japonesa. De nuevo, como señala Imbert (2019: 525): “Presente y futuro no se contradicen, más bien se funden”.

Mientras tiene lugar esta huida, la persecución entre la banda de motoristas alcanza lo que los personajes llaman “la Zona Antigua” (Ōtomo, 1988): las afueras de la urbe colindantes con el cráter de la explosión que destruyera Tokio, una parte de la ciudad alejada del centro urbano a la que se accede a través de carreteras cortadas y peajes abandonados. Es ahí donde, en última instancia, se produce el encuentro de Tetsuo con el niño de rasgos avejentados, que propicia la transformación ulterior del personaje en un híbrido poshumano. La configuración visual de esta última parte de la secuencia es significativa por dos razones. Primero, porque presenta los alrededores del cráter como una zona prohibida a los habitantes de la ciudad. Esta prohibición debe interpretarse como una forma de censurar, restringir o impedir el acceso —en este caso, también físicamente— a posibles reconstrucciones subversivas de hechos traumáticos pasados. En segundo lugar, porque provoca una vez más la coincidencia, tanto en el espacio representado como en la estructura narrativa, de las huellas tangibles del trauma pretérito y la apertura de una vía hacia el futuro, representada en el proceso de hibridación y trascendencia de Tetsuo.

El trabajo de la película con este concepto de la colisión visual y narrativa

culmina en la escena del choque de Tetsuo y su moto contra el niño de rasgos ancianos. La explosión que detona el accidente —recogida en un plano general— remite, salvando las diferencias de escala, a esa otra explosión con la que daba comienzo la trama. De esta manera, la proyección hacia el futuro se vincula de nuevo con, e incluso se codifica en los mismos motivos visuales de, el trauma pasado cuya compleja negociación en la memoria colectiva habría originado la crisis urbana en un primer momento.

Tras el accidente, un grupo de militares desciende sobre la escena en helicóptero para llevarse a Tetsuo al mismo laboratorio del que se había fugado el niño con el plan de controlarlo, solo para acabar acentuando sus poderes y provocando su transformación en un híbrido poshumano. La partida de los militares, el auténtico poder que domina Neo-Tokyo —hasta el punto de dar un golpe de estado y derrocar a la junta ejecutiva que gobierna la ciudad—, se representa de forma significativa: por primera vez en el metraje, la inmensidad de la urbe y sus rascacielos futuristas queda contenida en un gran plano general que, por medio de un *zoom out*, pasa de ocupar toda la pantalla a simular un marco que contiene la ciudad, encerrándola y sometiéndola a la mirada —y al poder discursivo del que se ha dotado a esta previamente— del oficial que lidera a los soldados que toman preso a Tetsuo. Al abandonar la zona, el helicóptero en el que se marchan los militares sobrevuela el cráter de la explosión de 1988, que, visitado por los protagonistas y resignificado tras esta segunda combustión que catalizará el proceso de trascendencia de Tetsuo y del resto de la urbe hacia la superación del trauma, se inscribe por fin visualmente dentro de la trama de la película. Antes de concluir la secuencia, el helicóptero vuela también por encima del estadio olímpico de la ciudad, que se encuentra en obras. El punto de vista de la imagen desciende entonces

Notas

¹ “el rápido amontonamiento de imágenes cambiantes, la tajante discontinuidad de lo captado por una misma mirada y lo inesperado de impresiones que se precipitan” (trad. a.).

² “no es una representación de una realidad ontológicamente estable, sino más bien un evento espectral activo e incorporado” (trad. a.).

³ “La cuestión definitoria con respecto al anime ha sido durante mucho tiempo si este debe entenderse como una forma visual y narrativa particularmente vinculada a la sociedad japonesa y sus tradiciones culturales o, simplemente, como otro modo de expresión en una multiplicidad de medios, diversificado dentro de los interminables intercambios interculturales de la cultura global” (trad. a.).

⁴ “estos argumentos sobre el patrimonio pueden ser también, paradójicamente, recursos para la hibridación y la *glocalización*” (trad. a.).

© Del texto: Antonio Rivera Arnaldos.

© De las imágenes: Akira Committee.

LA CONFIGURACIÓN DE LA MASCULINIDAD EN LA SAGA *LOS INCREÍBLES*

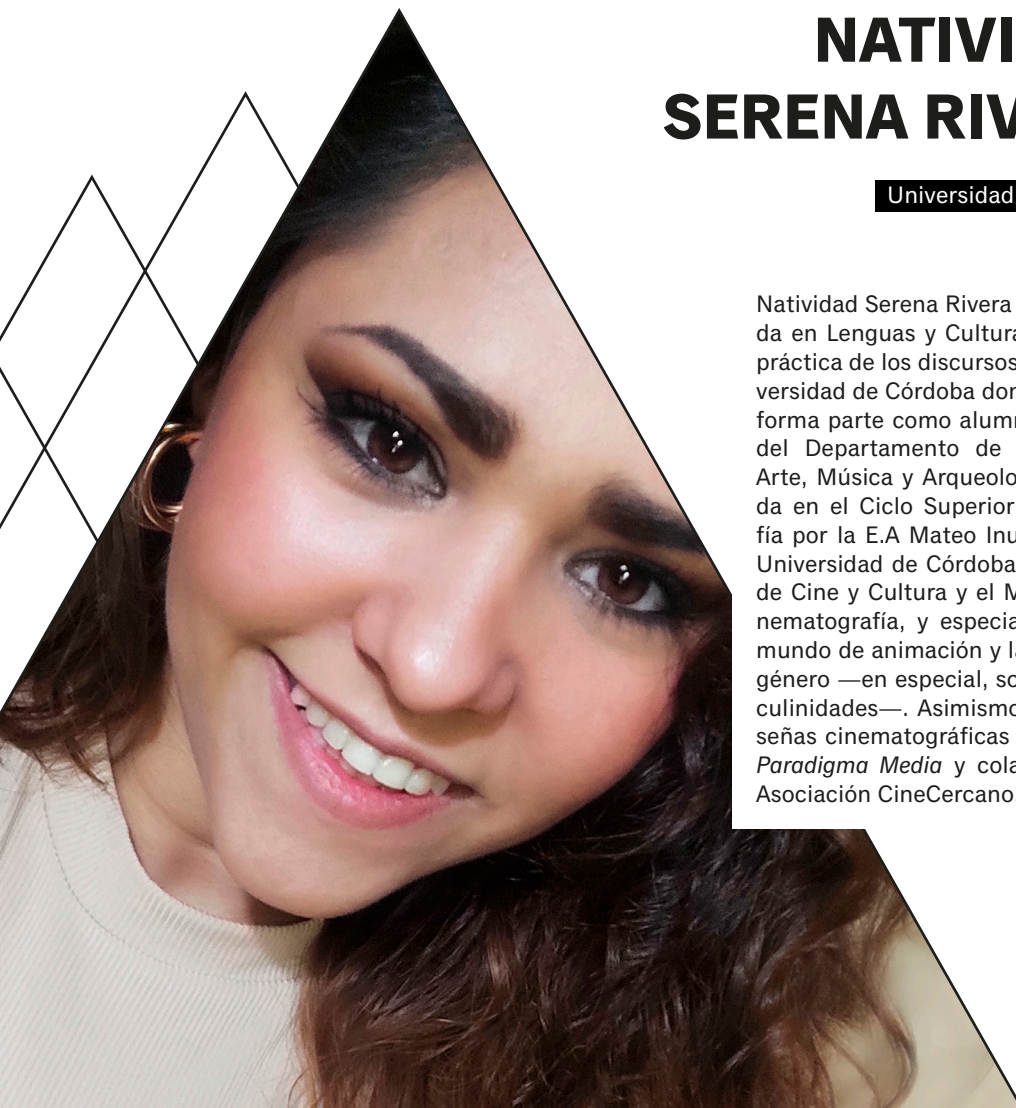
CONFIGURATION OF MASCULINITY
IN PIXAR FILMS: *THE INCREDIBLES*

RESUMEN

A partir de la concepción de la masculinidad como conjunto de características, conductas y atributos propios del género masculino, el presente trabajo se propone abordar la configuración de los personajes masculinos de la saga de animación de Pixar *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004, 2018) para comprobar si estas películas de animación son un lugar libre para la representación de las diversas masculinidades. Para ello, se va a partir de planteamientos narratológicos y de los estudios de género con el propósito de establecer los modelos de masculinidad definidos desde la teoría más reciente y comprobar, a través del análisis tanto físico como psicológico, cómo estos modelos se concretan en unos personajes masculinos cuyos rasgos y actuación se ha modulado en mayor o menor medida en función del contexto sociohistórico de su producción.

ABSTRACT

Based on the conception of masculinity as a set of characteristics, behaviors and attributes of the male gender, this research approaches to the configuration of male characters in Pixar animation saga *The Incredibles*, to explore whether these animated films are a free place for the representation of diverse masculinities. For this purpose, the essay will delve on narratological approaches and gender studies in order to set up the models of masculinity defined from the most recent theory; and to check out, through both physical and psychological analysis, how these models are transposed to male characters whose features and performance have been modulated to a greater or lesser extent depending on the sociohistorical context of production.



NATIVIDAD SERENA RIVERA

Universidad de Córdoba,
España

Natividad Serena Rivera es doctoranda en Lenguas y Culturas —teoría y práctica de los discursos— en la Universidad de Córdoba donde, además, forma parte como alumna honoraria del Departamento de Historia del Arte, Música y Arqueología. Graduada en el Ciclo Superior de Fotografía por la E.A Mateo Inurria y por la Universidad de Córdoba en el Grado de Cine y Cultura y el Máster de Cinematografía, y especializada en el mundo de animación y las teorías de género —en especial, sobre las masculinidades—. Asimismo, escribe reseñas cinematográficas en la revista *Paradigma Media* y colabora con la Asociación CineCercano.

PALABRAS CLAVE:

Pixar, masculinidades, género, personajes masculinos, evolución.

KEY WORDS:

Pixar, masculinities, gender, masculine characters, masculine characters, evolution.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18069>

01

Introducción

Los productos audiovisuales contribuyen a transmitir ideas concretas que pueden llevar a la normalización en la sociedad de determinadas conceptualizaciones a través del visionado constante y repetitivo. La presente investigación cualitativa orientada a profundizar y comprender desde unas perspectivas narratológica y de representación de género cómo los conceptos sobre la definición del género —si solo atendemos al binomio masculino/femenino— también son plasmados en la pantalla, a veces desde ideas inmanentes en la sociedad aun cuando no se pretenden comunicar deliberadamente, al ser los productos audiovisuales testigos de lo que pasa en la sociedad. Esto es importante porque “the portrayal of male characters has also influenced the public perception of masculinity to a great extent” (Orenstein, 2006: 31),¹ al poder encontrar en estas películas distintas formas no solo de reproducir las masculinidades sino de intensificarlas o subvertirlas. Las películas de animación contribuyen de manera esencial a transmitir unos patrones a la audiencia, pudiendo estos traspasar fronteras y atender a unas características muy evidentes, fijadas hace años desde el concepto de masculinidad hegemónica y que han estado operativas desde entonces. Además, estos filmes “are among the first narratives children encounter to learn about the world” (Ward, 2002: 2).²

El estudio de las masculinidades en las películas de animación de Pixar nos resulta un campo de estudio muy importante y necesario debido a que existen escasos análisis sobre el rol del hombre.³ Así, nos vamos a centrar en cómo se refleja la heroización de la masculinidad en Pixar, para aproximarnos a la transformación que dicha industria ha plasmado sobre las masculinidades desde sus inicios en los años noventa. Y cómo los cambios sociales, sobre todo, aquellos relacionados con las teorías de género, han hecho que evolucionen estas representaciones, pudiendo ser un cambio positivo, negativo o neutro.

En este sentido, hemos encontrado pertinente, en un primer momento, la definición tanto del concepto de “género”, planteando su construcción en base a la socialización en tres niveles según Fuller (1998: 106), además de aclarar la diferencia entre “género” y “sexo”. De igual manera, hemos definido la masculinidad, señalando que no solo existe una masculinidad posible, sino que esta se presenta en una pluralidad de formas. Tras esto, hemos realizado una breve categorización en cuatro tipologías de masculinidad, lo cual ha sido clave para el posterior análisis de los personajes.

mostrándonos un personaje masculino que es inestable emocionalmente y que deja salir sus sentimientos, aunque esto sea a través de la ira o la agresividad. Dentro del modelo, encontramos que “the rise of the bulked-up, hypermasculine action hero in the 1980s was emblematic of America’s public face and reiterated anew under the presidency of Ronald Reagan” (Messner, 2007: 468).⁸

Soft man

El *soft man* (Cuenca Orellana, 2019: 43) nace en el contexto político de la elección de Bill Clinton como presidente, además de la constante lucha feminista. Se trata de una nueva y conflictiva masculinidad característica de los años noventa cuyo concepto en un primer momento fue utilizado de forma despectiva por Bly (1990) para referirse a hombres feminizados por la lucha feminista. Un hombre que cuida su físico y que se interesa por temas como la belleza o la moda y es más sensible emocionalmente pero que utiliza su cuerpo —hiperdesarrollado— como medio para mantener el poder hegemónico. Es así cómo se llega al pensamiento de que “if the workplace was no longer an arena where masculinity could be proved, the male body itself would signify masculinity” (Kimmel, 2012: 215).⁹ De esta manera, los hombres creen que para ser hombres deben tener más masculinidad, “by trying to prove themselves through physical strength, self-control, and power over others” (ibídem: 218).¹⁰

New man

El *new man* (Jeffords, 1995: 170), también conocido como *post-feminist man* (Macaluso, 2018: 5), es un hombre que, ya alejado por completo de las características

de la masculinidad normativa, se presenta como comprensivo, tolerante y tierno y no tiene miedo a mostrar sus debilidades ni a reflejar sus sentimientos: “showing weakness [...] is an appropriate index of strength because it implies value for life” (Hofmann, 2018).¹¹ Además, debe aceptarse a sí mismo y resolver sus conflictos internos para poder realizar el cambio o el paso hacia la madurez. Así, va a entrar en lucha tanto consigo mismo, como con los villanos e incluso con sus propios amigos, al poder comprobar cómo en estas acciones va a descubrir su verdadera personalidad. Esta época está marcada por modelos de masculinidades que se alejan de los salvadores de antaño y que presentan una figura masculina muy diferente, al estar esto enfatizado como consecuencia de la progresiva influencia del feminismo y de los movimientos de los hombres pro-igualdad.

Hay que señalar que “el posfeminismo se vincula más ampliamente con el género, la cultura y el poder” (Tasker, 2008) y también emplea su propio discurso sobre la masculinidad y en torno a ella. Si la figura masculina se presentaba antes como un héroe-amante, ahora lo hace como compañero, sin por ello dejar de presentar cualidades heroicas. Su misión no va a ser salvar al personaje femenino en apuros, sino acompañarla en su aventura de heroína y ofrecerle su apoyo, protegiéndola solo si ella lo requiere. Su físico ahora es menos importante y se destacan otro tipo de cualidades más relacionadas con la empatía y la bondad, ya sea desde un primer momento o con la evolución del personaje.



Fig. 3. Bob se pone en forma para perder peso y volver a su cuerpo normativo y masculinizado. *The Incredibles* (Brad Bird, 2004).

Fig. 4. El villano Buddy atrapa a la familia Increíble. *The Incredibles* (Brad Bird, 2004).

Fig. 5. Bob enfadado con su hijo pequeño Jack-Jack, explota de ira. *The Incredibles 2* (Brad Bird, 2018).

Notas

- ¹ “la representación de personajes masculinos también ha influido en gran medida en la percepción pública de la masculinidad” (Trad. a.).
- ² “están entre las primeras narrativas que los niños encuentran para aprender sobre el mundo” (Trad. a.).
- ³ Véase Abele y Groenbeck-Tedesco (2016), Macaluso (2018) y Cuenca Orellana (2019).
- ⁴ Véase al respecto Mulvey (1975), De Lauretis (1989), Fuller (1998), Butler (2000 [1993]), Tasker y Negra (2007), Munford y Waters (2013) y Iadovito (2014).
- ⁵ Véase Davis (2013) o Rumens (2017).
- ⁶ “la masculinidad hegemónica está fuertemente ligada a la heterosexualidad y a una presencia hipermasculina” (Trad. a.).
- ⁷ Al respecto, véase el análisis de Gómez Beltrán (2017).
- ⁸ “el auge del héroe de acción hipermasculino y voluminoso en la década de 1980 fue emblema de la imagen pública de Estados Unidos y se reiteró de nuevo bajo la presidencia de Ronald Reagan” (Trad. a.).
- ⁹ “si el lugar de trabajo dejara de ser un escenario donde demostrar la masculinidad, el propio cuerpo masculino significaría la masculinidad” (Trad. a.).
- ¹⁰ “tratando de probarse a sí mismos a través de la fuerza física, el autocontrol y el poder sobre los demás” (Trad. a.).
- ¹¹ “mostrar debilidad [...] se concibe como un índice adecuado de fortaleza al implicar el valor de la vida” (Trad. a.).
- ¹² “reprimir aspectos de tu verdadero yo en aras del orden social” (Trad. a.).
- ¹³ “una estrella de fútbol envejecida, alguien que hubiera pasado su mejor momento” (Trad. a.).
- ¹⁴ “viene a través de una renovación de su masculinidad ‘primitiva’” (Trad. a.).
- ¹⁵ “está vinculada a las masculinidades postfeministas desde hace décadas” (Trad. a.).
- ¹⁶ “para que incluya una aceptación de sus roles domésticos [...] aunque sigue ocupando el cuerpo adecuado para albergar el éxito masculino” (Trad. a.).
- ¹⁷ “la masculinidad es tan performativa como la feminidad” (Trad. a.).

© Del texto: Natividad Serena Rivera.

© De las imágenes: Pixar Animation Studios, The Walt Disney Company.

SUEÑOS DE TAY-PI. REDESCUBRIENDO LA REVISTA MUSICAL DE ANIMACIÓN

TAY-PI'S DREAMS.
REDISCOVERING THE ANIMATED MUSICAL REVUE

RESUMEN

Este artículo analiza la película *Sueños de Tay Pi* (1951), dirigida por Franz Winterstein para la productora Balet y Blay, a raíz de la reciente proyección de una copia conservada en Filmoteca Española. Comparando esta versión con dos documentos inéditos como el tratamiento original y el guion técnico de Winterstein podemos valorar las diferencias entre versiones y las intenciones personales del autor, que se encontró con numerosas dificultades de producción. También comprobaremos que la película sí tuvo una distribución comercial, contrariamente a lo que se pensaba. Todo ello nos permite reconsiderar una obra insólita que a pesar de los problemas referidos intentó abrir caminos nuevos en el cine de animación español, con una propuesta arriesgada y moderna.

ABSTRACT

This paper analyzes the film *Sueños de Tay Pi* (1951), directed by Franz Winterstein for the production company Balet y Blay, as a result of the recent showing of a copy preserved in the Spanish Filmoteca. Comparing this version with two unpublished documents such as the original treatment and the technical script by Winterstein's, we can assess the differences between versions and the personal intentions of the author, who experienced numerous production difficulties. We will also verify that the film did have a commercial distribution, contrary to what was thought. All this allows us to reconsider an unusual work that, despite the aforementioned problems, tried to open new paths in Spanish animated cinema, with a risky and modern proposal.



ÁLEX MENDÍBIL

Universidad Camilo José Cela,
Madrid

Álex Mendíbil (Gijón, 1973) es doctor en Comunicación Audiovisual por la UCM, investigador y guionista. Sus áreas de interés son el cine de culto, la animación y el análisis narrativo. Ha escrito formatos de ficción y documental para televisión como *Camera Café*, *Sin novedad*, *Óxido Nitroso*, *Cómicos* o *Radiophobia*. Es además autor de varios libros y artículos en revistas especializadas sobre cine y televisión. Actualmente imparte clases de guion en el Grado de Cine y Ficción Audiovisual de la Universidad Camilo José Cela y trabaja con FilMOTECA Española en la programación de «Sala:B».



PALABRAS CLAVE:

Sueños de Tay-Pi, Franz Winterstein, Balet y Blay, animación, musical, cine, guion.

KEY WORDS:

Tay-Pi's Dreams, Franz Winterstein, Balet y Blay, animation, musical, film, script.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18087>

Introducción

En el número 2 de *Con A de Animación*, la investigadora Nuria Nadal i Rovira calificaba *Sueños de Tay-Pi* de “misteriosa”, refiriendo la escasa información que existía entonces sobre la película y su oscura carrera comercial (Nadal i Rovira, 2012: 129). Se argumentaba que, junto a los problemas derivados de *Alegres vacaciones* (Arturo Moreno, 1948), el film puso cierre a la producción de la compañía barcelonesa Balet y Blay, responsables de la histórica y fundacional *Garbancito de la Mancha* (Arturo Moreno, 1945). Tras la proyección de una copia de *Sueños de Tay-Pi* en 35 mm conservada en los archivos de Filmoteca Española, dentro de las sesiones de «Sala:B» en diciembre de 2021, y el acceso a nuevos documentos e informaciones, podemos hoy tener una idea más precisa de esta insólita propuesta y su desconocido alcance. Si bien sería justo clasificar *Alegres vacaciones* como una secuela continuista y conservadora respecto a los méritos de *Garbancito*, en este artículo nos proponemos demostrar que *Sueños de Tay-Pi* se desmarca de ambas formal y narrativamente, apostando por un modelo de animación menos clásico y popular, de clara vocación libérrima y dirigido a un público más amplio y cosmopolita. Analizaremos esta versión comparándola con el

tratamiento y el guion original, para dilucidar las intenciones del director y guionista Franz Winterstein, a quien debemos la autoría de esta película única en el cine de animación español.

La versión de *Sueños de Tay-Pi* proyectada en el Cine Doré de Madrid es una copia estándar 35 mm de 1.585 metros en Dufay-color, depositada por un particular en el año 2001 en Filmoteca Española. De esa copia se obtuvieron, en un laboratorio especializado en 2002, un duplicado negativo de imagen y un negativo de sonido. Finalmente se obtuvo otra copia estándar, posiblemente incompleta pero que corresponde al material recuperado (1.585 metros/ 57' 46"). A la copia le faltaba la cabecera con el título, pero esa cabecera fue añadida a partir de un material en blanco y negro. También se observan cortes abruptos en algunas escenas con diálogos o acciones incompletas. Las partes de imagen y sonido que faltan corresponden principalmente a los finales de rollo, que habitualmente son los que más se deterioran con las proyecciones. Actualmente, en Filmoteca Española está pendiente una futura restauración digital de la imagen y el sonido de esta original producción de Balet y Blay.



Fig. 1. Fotografía de un fotograma de la copia en 35 mm de *Sueños de Tay-Pi*. © Álex Mendíbil.

01

La producción de *Sueños de Tay-Pi*

Balet y Blay, S.L. era una distribuidora de cine fundada en Mallorca en junio de 1938 por José María Blay Castillo y Ramón Balet Raurich. Ambos gestionaban además la productora Cinedía, S.A., con la que produjeron dos comedias en 1940: *Julieta y Romeo* (José María Castellví) y *Rápteme usted* (Julio de Flechner). Balet y Blay, S.L. se dedicaba principalmente a distribuir cine extranjero, sobre todo italiano, para lo cual debía obtener permisos de importación que se lograban entonces produciendo cine nacional. Este es el motivo principal que se apunta como origen de los tres largometrajes de animación

por parte de los propios empleados de la compañía. De esta manera surgen en 1945 y 1948, *Garbancito de La Mancha* y la secuela *Alegres vacaciones*, ambas dirigidas por Arturo Moreno: “La primera con gran éxito de público y de crítica en general, la segunda, por el contrario, con un guion pobre y una animación hecha apresuradamente” (Manzanera, 1992: 77).

Para esta tercera película no podrán contar con Arturo Moreno, contratado por el Ministerio de Educación venezolano para dirigir una revista pedagógica infantil (Candel, 1993: 57). Fernando Aguilo,

05

Análisis comparativo

A la luz de estos datos, podemos evaluar con más precisión y ecuanimidad los méritos y las intenciones de un proyecto como *Sueños de Tay-Pi* que, si bien sufrió una accidentada producción y no salió como se esperaba, fue sin duda una apuesta muy personal y arriesgada por parte de su creador Franz Winterstein y de la productora Balet y Blay. Una película que pretendía abrir una senda alternativa a la que había marcado *Garbancito de la Mancha* cuatro años antes y su secuela *Alegres vacaciones*. Senda que había posicionado a la productora en el mapa de la animación europea, aunando innovaciones técnicas y esencias autóctonas.

Sobre el papel, *Sueños de Tay-Pi* ya nace con la intención de ir más allá en términos técnicos de animación y ampliar sus perspectivas de público, atendiendo tanto a espectadores infantiles como a jóvenes y adultos; y además prescindiendo de ese sabor localista y tradicional español con el afán de ganar un estilo internacional y contemporáneo. El cambio de director, de Arturo Moreno a Franz Winterstein, ya fuese más o menos premeditado, supone de partida decidir cuál iba a ser la tónica del proyecto, y el tratamiento registrado por Winterstein en noviembre de 1948 es la prueba más palpable. El cambio de tendencia respecto a los largometrajes anteriores se puede inferir en ese mismo documento y atiende a dos aspectos principales: el argumental y el formal.

El argumento de *Sueños de Tay-Pi* prescinde completamente de las habituales adaptaciones de fábulas o cuentos populares, y también de los personajes estereotipados del cine infantil. No hay aquí héroes

ni princesas, ni brujas ni ogros, como tampoco hay lugares o poderes fantásticos. Es un claro posicionamiento diferenciador con los largometrajes nacionales como *Garbancito o Érase una vez...* (Alexandre Cirici Pellicer, Josep Escobar, 1950) de Estela Films, pero también de la producción clásica de Disney que acaparaba el mercado internacional. Es más, se elige un escenario y un tiempo que parecen contrarios a cualquier evocación fantástica o fabuladora. La historia se sitúa en una exótica isla del Pacífico después de una gran guerra, es decir en la actualidad más reciente e internacional de aquel tiempo.

Los protagonistas son unos animales que recuperan su isla tras la invasión humana y lo celebran con un espectáculo musical como los que tenían los soldados para entretenerse. Ante esa situación, los animales aprenden que no deben caer en los peores vicios humanos y que ellos tienen su propia manera de celebrar la vida y la libertad. En este sentido, se puede relacionar la trama de Winterstein con la premisa de *Rebelión en la granja* de Orwell, publicada pocos años antes en todo Occidente. Es evidente que *Sueños de Tay-Pi* aspira a ser una alegoría política, mucho más optimista y ligera que la distopía de Orwell, pero con la misma aspiración de trasladar una reflexión política o filosófica en clave de fábula contemporánea. El tema de volver a empezar tras la guerra, de repensar las relaciones y los espacios sociales después del desastre está muy presente. Como veíamos en el tratamiento, la descripción del campo de aviación transformado en escenario para la revista señala una reapropiación de los escenarios de la guerra para la paz como una de

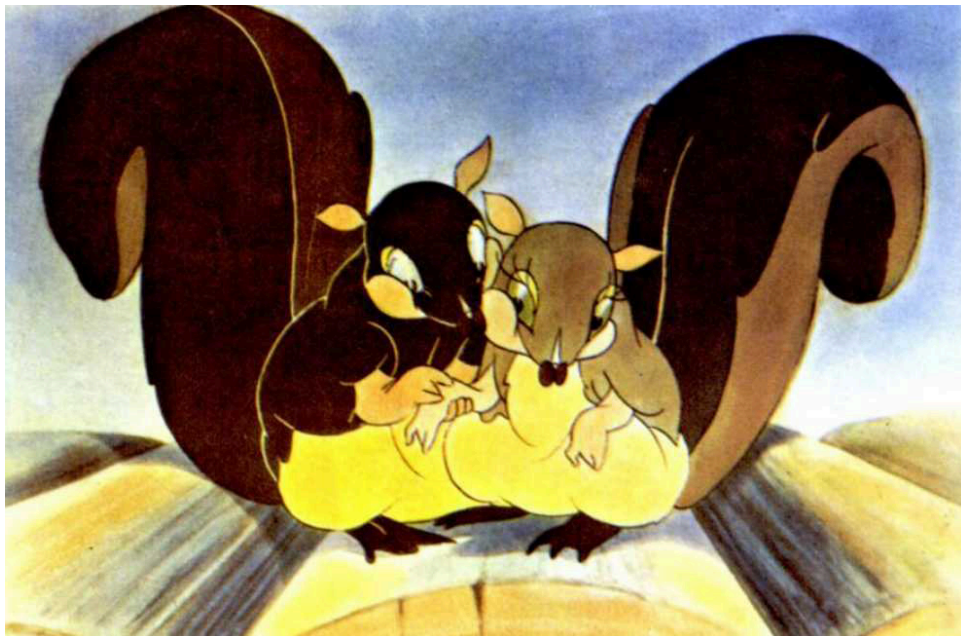


Fig. 4. Fotograma de *Sueños de Tay-Pi*.

las ideas claves del tratamiento de Winterstein. No hay precedentes de contenidos políticos tan explícitos en el cine de animación infantil de la época, salvo que acudamos a los cortos propagandísticos que realizó Disney o la Warner durante la Segunda Guerra Mundial. La adaptación británica de *Rebelión en la granja*, dirigida por John Halas y Joy Batchelor, se estrenó en 1954 y dirigida a un público adulto con fines propagandísticos y el respaldo de la CIA (Costa, 2010: 72).

El tratamiento de 19 páginas mecanografiadas de Winterstein no oculta la intención política y antibelicista de la historia, incluyendo líneas de diálogo que llegaron al guion definitivo donde se habla de “una guerra terminada”, “colaboracionistas”, “retirada ética”, “invasión”, “subversivos” o “traidores”. Un cambio radical

de dirección respecto al contenido popular y costumbrista de *Garbancito*, con guion del falangista Julián Pemartín, o *Alegres vacaciones*, donde Garbancito y los suyos recorrían la España más pintoresca y folclórica, con similar entusiasmo patriótico al No-Do.

Kon, el cóndor déspota y ruin, es una alusión bastante clara al fascismo del que huía el propio Winterstein y a la historia reciente de este país. En concreto a la Legión Cóndor que Hitler mandó a España para apoyar al ejército franquista durante la Guerra Civil. No por casualidad, Kon es el personaje que se expresa con términos bélicos y militares. Gran parte del humor y las referencias que incluye *Sueños de Tay-Pi* se dirigen también a un público adulto y culto, tratando incluso temas controvertidos como el alcoholismo, la

Notas

¹ Archivo AGA 36 – 03419: *Sueños de Tay-Pi*.

² Declaraciones recogidas por el hijo de Ana María para el autor.

³ Archivado en T/35924 como: *Winterstein*, Franz, "Oh, mi Karai-Kíny: la revista de la jungla" debido a una errata en la portada del documento. En el resto del texto, el nombre de la isla se transcribe como "Karai-Kiki".

⁴ Archivado en realidad como *Winstertein*, otra errata habitual con su nombre.

⁵ *Ibidem* nota 3.

⁶ *Ídem*.

⁷ *Ídem*.

⁸ *El comercio*, sábado 19 de diciembre de 1953.

⁹ *Hoja oficial del lunes*, 4 de enero de 1954.

¹⁰ *El pueblo gallego*, 3 de noviembre de 1954.

¹¹ *La noche: único diario de la tarde en Galicia*, 15 de junio de 1955.

¹² *Diario de Burgos*, 12 de septiembre de 1956. Con la errata en el título de *Sueños de Tay-Bill*.

© Del texto: Álex Mendíbil.

© De las imágenes: Balet y Blay, S. L. (Figs. 2, 3 y 5) y Álex Mendíbil (Figs. 1 y 4).

CAIMAN

CUADERNOS DE CINE

EDICIÓN DIGITAL

Siempre al alcance de su mano



- Busque el texto que desea y márkelo 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

11 números (uno gratis)

EJEMPLAR INDIVIDUAL 3,59 euros

35,99 euros

Suscríbese o haga su pedido en nuestra web:
www.caimanediciones.es

y también en: **K+** KIOSKO Y MAS

RECOVERING THE COLORS OF *ÉRASE UNA VEZ...*

LUCIANO BERRIATÚA

Luciano Berriatúa (Madrid, 1949) started out in cinema making animated short films, and later directed the feature films *El ojo de la noche* (1974), *El buscón* (1976), *La maldición de Orus* (1992), *Viajes Astrales* (2002) and, for RTVE, *El Señor de Bembibre* (1975) and the series *El lenguaje de las sombras* (1996). He creates the company Pesadillas Digitales to produce animated films. He has worked for years at Filmoteca Española and the Murnau-Stiftung Foundation, restoring Spanish and German silent films, and researching and preparing musical accompaniments. For more than a decade he has taught film restoration and direction at the Paris 8 University. He currently teaches restoration at the University of Córdoba and at Elías Querejeta. He has published numerous books and articles, and in 2010 the FCM-PNR dedicated the book *Luciano Berriatúa, gran aventurero y explorador de cine to him*.

ISABEL BENAVIDES

Isabel Benavides (Madrid, 1950) works in advertising photography and as a retouching specialist at the Gardoqui y Segalá company. She takes the still photo for the TVE film *El Señor de Bembibre* (1975). Since 2005 she has been working with Luciano Berriatúa in his production company Pesadillas Digitales to animate the animated short films *Los gatos de Madrid* (2005), *Calila y Dimna* (2006), *Una historia sin pies ni cabeza* (2007) and *El método del Doctor Alquitrán y del Profesor Pluma* (2008). In 2007 she made her first animated short films, *Quuak* and *La vendedora de caretas*, which received an award at the Algeciras Fantástica festival. In 2010 she began filming her puppet film *¿Cura sana?* which she did not finish because she did not get financial support; then she joined the project to restore *Érase una vez...*

TRAUMATISED ANIMATIONS. THE BENJAMINIAN DIALECTICAL IMAGE IN *FLEE* (2021)

ÁLVARO MARTÍN SANZ

Álvaro Martín Sanz is a postdoctoral researcher at Carlos III University of Madrid. He holds a PhD in Media Research with extraordinary award from the same university, a degree in Philosophy from the University of Salamanca and five master's degrees related to cinematography, contemporary culture and philosophy. He has been a Culturex scholarship holder of the Ministry of Culture at the Permanent Delegation of Spain to UNESCO and has done research stays at the Sapienza University in Rome and the Sorbonne University in Paris. Specialized in non-fiction cinema and memory studies, he has published more than thirty articles in academic journals such as *Journal of Spanish Cultural Studies*, *Hispanic Research Journal*, *Con A de animación*, *Confluencia* or *Kamchatka*. As a filmmaker, he has produced several short films and documentaries that have won more than sixty awards and have been selected in more than four hundred festivals around the world.

WALT DISNEY AND THE FEMININE STRENGTH: A NEW READING ON THE CHARACTER OF CINDERELLA

ÁLVARO CAMBRA SÁNCHEZ-GIL

Álvaro Cambra Sánchez-Gil (Zaragoza, 1999) is Graduated in History of Art (2017-2021) at the University of Zaragoza, where he is currently studying a master's degree in Advanced Studies in History of Art. He took part at the 3rd International Conference "Relic worship, interpretation, dissemination, and rituals" (2020) with the paper "Around a forgotten heritage: the reliquaries from the Parish Church of Our Lady of the Assumption in Manzanares (Ciudad Real)". He contributed as well to the magazine *Siembra*, from the same locality, with an essay about the properties saved from the building during the Spanish Civil War. His Final Degree Project regarding the parochial of Manzanares is presently in production.

FIRST ANIME SOUNDTRACKS. STUDY OF JAPANESE ANIMATION MUSICAL FORMS FROM THE 30S TO THE 50S

EMILIO JOSÉ CANO PÉREZ

Emilio José Cano Pérez holds a degree in Music Performance, Tuba, from the Superior Conservatory of Music of Murcia in 2018. In 2019 he gets a Master's degree in Music Research from the University of Murcia, where he began researching in audiovisual music and film music. He is currently a Ph.D. candidate at University of Murcia. His research focuses on the evolution of the functionality and sonority of *anime* and Japanese animation music through its history.

DYSTOPIA AS MEMORY: URBAN REPRESENTATION OF JAPANESE CULTURAL TRAUMA IN AKIRA

ANTONIO RIVERA ARNALDOS

Antonio Rivera Arnaldos (Murcia, Spain, 1998) works as a teaching assistant at Universidad Carlos III de Madrid. His research interests range from transnational animation to the politics of space in movies theatres. He is also a film and TV journalist critic. He has published work on regional and national media outlets, contributed to books, and moderated panels on animation at TV festivals.

CONFIGURATION OF MASCULINITY IN PIXAR FILMS: *THE INCREDIBLES*

NATIVIDAD SERENA RIVERA

Natividad Serena Rivera is a PhD candidate in Languages and Cultures —theory and practice of discourses— at Universidad de Córdoba, Spain, where she is also an honorary student in the Department of History of Art, Music and Archaeology. Graduated in the Higher Cycle of Photography at the E.A Mateo Inurria and at the University of Cordoba in the Degree of Cinema and Culture and the Master of Cinematography. She is specialized in the world of animation and gender theories —especially masculinities—. She also writes film reviews for *Paradigma Media* magazine and collaborates with the CineCercano Association.

TAY-PI'S DREAMS. REDISCOVERING THE ANIMATED MUSICAL REVUE

ÁLEX MENDÍBIL

Álex Mendibil (Gijón, 1973), PhD in Audiovisual Communication from the UCM, researcher and screenwriter. His areas of interest are cult film, animation and narrative analysis. He has written fiction and documentary formats for television such as *Camera Café*, *No Activity*, *Óxido Nitroso*, *Cómicos* or *Radiophobia*. He is also the author of several books and articles in specialized magazines on film and television. He currently teaches scriptwriting in the Degree in Cinema and Audiovisual Fiction at the Camilo José Cela University and works with the Spanish Filmoteca in the programming of «Sala:B».

CAA - Guías para enviar artículos de investigación

Cada ejemplar de *Con A de animación* incluirá un mínimo de cinco 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 4.000 y 6.000 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 septiembre** 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 escribirse 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.
4. **Artículo de investigación**. Extensión del texto: **4.000-6.000 palabras**.
5. **Referencias del artículo**.
6. **Biografía del autor**, en castellano e inglés, 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**

La plataforma para hacer entrega de los artículos es PoliPapers (únicamente mediante la sección Investigación):
<<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/about/submissions>>

Se pueden remitir consultas 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 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>>

Para obtener el número Orcid (obligatorio):
<<https://orcid.org/signin>>

Con A de animación solo aceptará artículos firmados por un máximo de dos autores.