

MASTER ANIMACIÓN 74^a UPV



masteranimacion.upv.es
masteranimacion@dib.upv.es

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 Sarraut
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 Angeles 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
M^a Susana García Rams
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Marcelo Dematei
ICSE, Universidad Nacional de Tierra del Fuego (Argentina)
Jaume Duran Castells
ENTI, Universitat de Barcelona
Tania De León Yong
UNAM (México) / KHM (Alemania)
Marina Estela Graça
ESEC, Universidade do Algarve (Portugal)
Dolores Furió Vita
Dep. Escultura, Universitat Politècnica de València
Javier Marzal Felici
Universitat Jaume I, Castellón
Nadia McGowan
Universidad Internacional de La Rioja
Sofía Poggi
Universidad de San Andrés (Argentina)
David Roldán Garrote
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Alfonso Ruiz Rallo
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna, Tenerife

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

Con A de animación
Nº 17, septiembre 2023. *Animación, en teoría*

Coordinación de este número:
Antonio Horno López

Maquetación:
Patricia Lara Hernández

Soporte técnico y diseño web:
Luis Morcillo Muñoz

Imagen de cubierta:
Chimborazo (Keila Cepeda, Daniel Barrachina,
Tatiana Santiago, Félix Loche, Tina Piñero,
Ángel Povedano, 2022). © Máster de Animación UPV

Colaboradores de este número:
Delicia Aguado Peláez
Sara Carrasco García
Victor Casallo Mesias
Tania Castellano San Jacinto
Alfonso Freire Sánchez
Jesús López González
Patricia Martínez García
Jorgelina Orfila
Francisco Ortega Grimaldo
María Pagés
Marina Rof

Agradecimientos:
Victor Bellver, Rocío Benavent, Beatriz Herráiz, Keila Cepeda.

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: 978-84-19755-08-7
Depósito Legal: V-542-2011

<http://conadeanimacion.upv.es>
<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA>

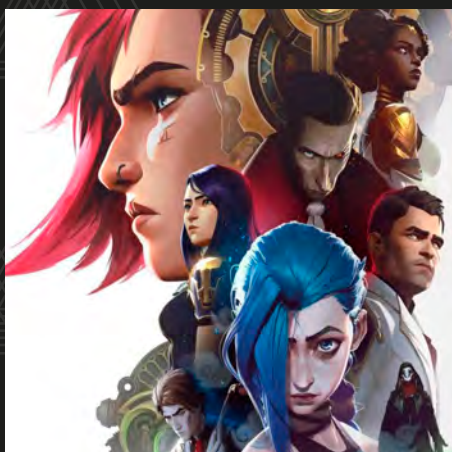
Esta revista se publica bajo una licencia
Creative Commons Attribution
– NonCommercial – NoDerivs 3.0 Unported

Scopus®



CHIMBORAZO





06 EDITORIAL

12 FIRMA INVITADA

- 14 **Siento luego existo:
animación stop-motion en el contexto de la ética del cuidado**
Jorgelina Orfila y Francisco Ortega-Grimaldo

34 INVESTIGACIÓN

- 36 **Hacia una fenomenología de la animación para la investigación
interdisciplinaria**
Víctor Francisco Casallo Mesías
- 58 **La plasmaticidad eisensteiniana.
¿Pasado, o presente o todo lo contrario?**
Maria Pagès y Marina Rof
- 78 ***Arcane*: Una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución**
Delicia Aguado-Peláez y Patricia Martínez-García
- 100 **Variables presentes en la interpretación y aceptación de elementos
de la narrativa *anime* en campañas publicitarias españolas**
Alfonso Freire-Sánchez, Jesús López-González y Sara Carrasco García
- 122 **Límites difusos y horizontes expandidos. Convergencias entre
animación experimental y arte contemporáneo**
Tania Castellano San Jacinto

150 ENGLISH INFORMATION

159 NORMAS DE PUBLICACIÓN



EDITORIAL:

ANIMACIÓN, EN TEORÍA

A diferencia de la historia de la animación, que mira al pasado, la teoría de la animación puede abordar expectativas de futuro, proponer hipótesis y dibujar escenarios posibles a partir de los síntomas del presente. Con todo, cualquier recapitulación es difícil, puesto que la animación, un arte de base tecnológica, se desenvuelve en un contexto en permanente cambio, lo que supone un reto añadido a la teoría de la animación como disciplina de conocimiento. Actualmente, las IAs están trazando una situación tan prometedora como temible en numerosos aspectos de nuestra vida. Lo único que sí es seguro es que las IAs, como mucho antes el mecanismo del reloj, el robot o el ordenador, son modelos “animantes”, formas de vernos a nosotros mismos, de interpretar nuestra imaginación. Pronto no habrá certeza sobre la veracidad de las imágenes que nos desbordan a diario desde todos los medios: ¿han empezado ya ustedes a contar cuántos dedos tienen, para saber si están en el sueño o en la realidad?



La imagen de portada elegida para este número de CAA procede, empero, de una producción íntegramente humana, en todos los sentidos. El cortometraje *Chimborazo* (2022), dirigido por Keila Cepeda y realizado junto a Daniel Barrachina, Tatiana Santiago, Félix Loche, Tina Piñero, Ángel Povedano, entre otros colaboradores, y producido en el seno del Máster de Animación UPV, es uno de los recientes ganadores de los Premios Quirino 2023 de la Animación Iberoamericana, que trata, con inabarcable nostalgia, la vida de Baltazar Ushca, un personaje de otro tiempo, único hielero en activo que sigue buscando su medio de vida, y el de su pueblo, haciendo incursiones en un volcán de los Andes ecuatorianos. La puesta en escena denuncia con tristeza los efectos del crecimiento urbanístico descontrolado, y por supuesto, los estragos del cambio climático, por lo que es más necesario que nunca reflexionar sobre estas pequeñas historias que provienen de la otredad. El cortometraje, de corte casi documental, es también una sagaz muestra de la belleza de la animación dibujada y del stop-motion realizado con marionetas planas. En un panorama tan poco prometedor para la pervivencia del género humano, es asimismo inevitable reprimir otro pensamiento: el de que quizá, en tan solo unos pocos años, todos los animadores seamos como el hielero del Chimborazo; seres de otra época.

Frente a la preeminencia de la máquina, el factor humano es lo único que puede redimirnos. De manera sensible y consciente, los doctores Jorgelina Orfila y Francisco Ortega-Grimaldo, de la Texas Tech University (EEUU), nos han brindado su *Firma Invitada*: “Siento luego existo: animación stop-motion en el contexto de la ética del cuidado”. A partir de las reflexiones de Heidegger, el artículo documenta los Animation-Making Workshops o talleres de animación stop-motion que los autores destinan a grupos en situación de vulnerabilidad —especialmente a niños y jóvenes con diversos grados de TEA—, creando experiencias que les estimulan a entender el mundo material a través de su interacción con los objetos, su tacto y su experimentación con el tiempo animado.



Entre los contenidos de *Investigación* figura, en primer lugar, “Hacia una fenomenología de la animación para la investigación interdisciplinaria”, de Víctor Francisco Casallo Mesías (Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Perú), donde el autor esclarece aquellas potencialidades intrínsecas de la animación que definen cómo es percibida por los espectadores. Le sigue “La plasmaticidad *Eisensteiniana*. ¿Pasado, presente o todo lo contrario?”, por María Pagès (Universitat Politècnica de Catalunya) y Marina Rof (Universitat Pompeu Fabra), un texto que recupera las apreciaciones de Sergei Eisenstein sobre la animación y su potencialidad para representar la transformación. Delicia Aguado-Peláez y Patricia Martínez-García (Aradia Coop y Celsius 233, Estudios culturales) presentan el estudio “*Arcane*: Una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución”, en torno a la rompedora producción de Netflix que fue considerada la mejor serie de animación de 2021. Como no podía faltar en CAA un contenido dedicado al *anime*, en este caso se trata de un análisis estadístico de su iconografía para publicidad: “Variables que intervienen en la interpretación y aceptación de elementos de la narrativa de las series anime en las campañas publicitarias en España”, de Alfonso Freire Sánchez, Jesús López-González y Sara Carrasco García (Universitat Abat Oliba CEU). El número termina con una mirada hacia la animación como un espacio para el arte: “Límites difusos y horizontes expandidos. Convergencias entre animación experimental y arte contemporáneo”, de Tania Castellano San Jacinto (Universidad de La Laguna).

El 17 de marzo de 2023, a la avanzadísima edad de 95 años, fallecía uno de los grandes de la animación mundial: el belga Raoul Servais. Su filmografía cuenta con cortometrajes tan trascendentales como *Chromophobia* (1966) —del que *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) es claramente deudor— o la misteriosa *Harpya* (1979), triunfadores en cientos de festivales de primer orden; así como con un largometraje mixto de imagen real y animación, *Taxandria* (1994), para el cual desarrolló durante más de una década una



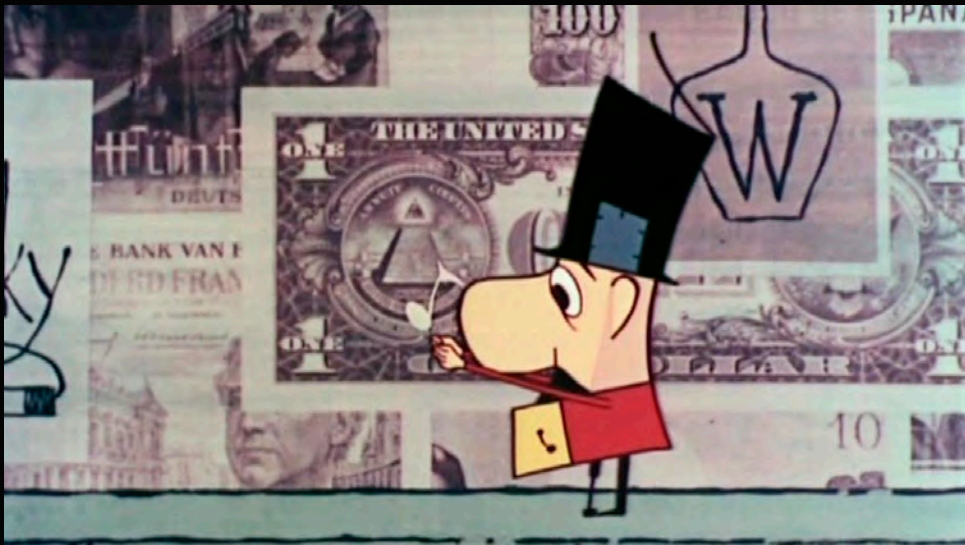


Fig. 1. Retrato de Raoul Servais en el año 2000 (lalibre.be).

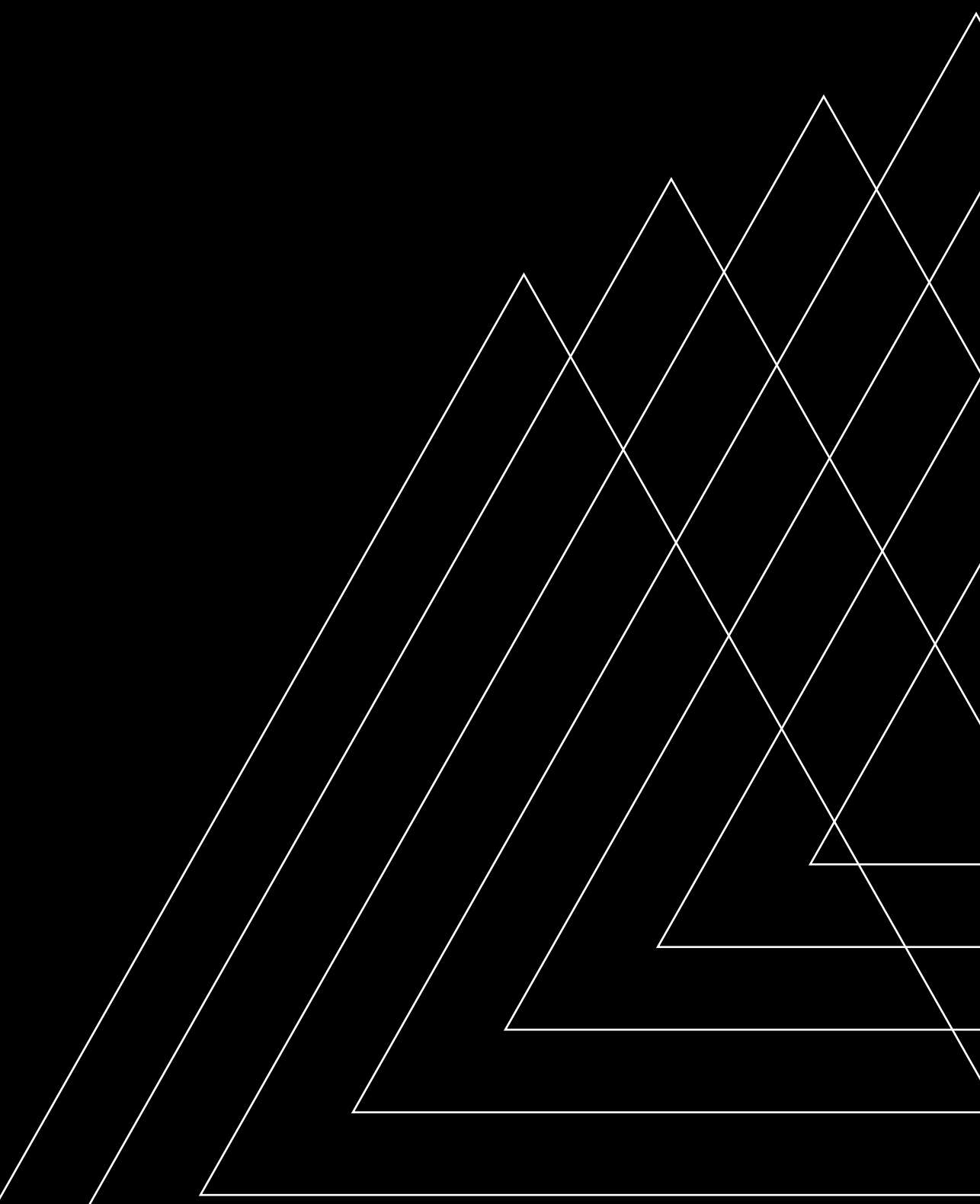
Fig. 2. Fotograma de *De valse noot* (*La nota falsa*, Raoul Servais, 1963).

técnica de animación de su invención: la “Servaisgrafía”. Servais, que nació en Ostende en 1928, fue testigo ocular de muchos de los horrores del siglo XX: afirmaba haberse criado junto a refugiados de la Guerra Civil Española y otros europeos que padecieron la ascensión del fascismo; él mismo presenció la invasión de su propio país. Raoul Servais, sin embargo, se convirtió en el paradigma del artista-animador: una persona formada en artes, que se interesa en la animación como un medio para contar historias. Y las suyas, desde las más luminosas hasta las más desconcertantes, están teñidas por una considerable inquietud. Uno de sus primeros trabajos, *De valse noot (La nota falsa, 1963)*, retrata a un organillero de la calle, un artista desactualizado, un ser inservible en una sociedad donde proliferan los tocadiscos y las rockolas, pero ya nadie escucha música. Una de las mejores compilaciones que existen de la obra de este director de culto fue la publicada por el Festival Internacional de Cine de Huesca en 2011: *Raoul Servais. Integral de cortometrajes*, coordinada por Orencio Boix y con estudio crítico de Sara Álvarez.

CAA ha renovado en 2023 el sello de calidad FECYT en la evaluación de la calidad editorial y científica de las revistas científicas españolas, por parte de la Fundación Española para la Ciencia y Tecnología, institución pública dependiente del Ministerio de Ciencia e Innovación.

Desde el 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 interés mostrado por los investigadores de todo el mundo que nos remiten lo que mejor saben hacer: escribir sobre animación. 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 esta publicación.

María Lorenzo Hernández
Antonio Horno López
Directores de la revista





FIRMA

INVITADA

SIENTO LUEGO EXISTO: ANIMACIÓN STOP-MOTION EN EL CONTEXTO DE LA ÉTICA DEL CUIDADO

I TOUCH THEREFORE I AM: STOP-MOTION ANIMATION IN THE CONTEXT OF THE ETHICS OF CARE

RESUMEN

Desde el 2019, el colectivo académico AnimationDuo organiza talleres (Animation-Making Workshops) dirigidos a grupos en situación de vulnerabilidad, que combinan el servicio a la comunidad con un proyecto de investigación que estudia las cualidades y competencias del proceso de animación stop-motion. El programa consiste en experiencias prácticas estructuradas a partir de la teoría de la ética del cuidado y aspectos puntuales de las reflexiones de Martin Heidegger sobre la materia, las cosas, y los objetos (utensilios). El ensayo argumenta que, al fomentar un modo de relación con el mundo más-que-humano que enfatiza la importancia del tacto, el proceso de animación stop-motion estimula formas alternativas de entender el mundo material y sus interacciones con el ser humano que tienen el potencial de mejorar el bienestar de sus creadores.

ABSTRACT

Since 2019, the collective AnimationDuo has organized workshops (Animation-Making Workshops) for vulnerable groups that combine service to the community and research to study the affordances of the stop-motion process. The program consists of practical experiences structured around the theory of the ethics of care and specific aspects of Martin Heidegger's reflections on matter, things, and objects (utensils). The essay argues that, by fostering a mode of relating to the more-than-human world that emphasizes the importance of tactility and touch, the process of creating a stop-motion animation stimulates alternative ways of understanding the material world and its interactions with human beings that have the potential to improve the wellbeing of its creators.

JORGELINA ORFILA

Texas Tech University, EEUU

FRANCISCO ORTEGA-GRIMALDO

Texas Tech University, EEUU



ANIMATION
DUO

La Dra. Jorgelina Orfila y el Dr. Francisco Ortega forman el colectivo de estudiosos del arte AnimationDuo, que explora las intersecciones y difracciones entre la animación y el arte moderno y contemporáneo. Han publicado varios artículos sobre historia del arte y animación y coordinan los Animation Making Workshops (AMW), una iniciativa de investigación apoyada por una beca federal que explora el potencial de la animación stop-motion como herramienta terapéutica y didáctica. También son los organizadores de la Animation Research Gang, una red de estudiosos de la animación que se reúne anualmente en la SWPACA (Southwest Popular/American Culture Association Conference) de Nuevo México.

Enlaces:

<http://animationduo.com/>
<http://animationmaking.org/>
<http://animationgang.com/>

PALABRAS CLAVE:

Animación stop-motion, ética del cuidado, corporeización (embodiment), tacto, materialidad, cosa/objeto

KEY WORDS:

Stop-motion animation; care ethics, embodiment, touch, materiality, thing/object

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.19781>

Filosofía de las cosas y primacía ontológica del cuidado

En las primeras décadas del siglo XX, Heidegger, al caracterizar al ser humano como ser-en-el-mundo, subvirtió los fundamentos de la filosofía cartesiana y el paradigma liberal que concibe al ser humano como individuo autónomo y autosuficiente. En este contexto, el filósofo concibió al cuidado (*Sorge*) como una actitud básica del ser humano. La reflexión de Heidegger sobre el cuidado y su análisis de la materia, las cosas y los objetos —que ha cobrado un renovado interés gracias a la obra de G. Harman— sirven para clarificar las ideas de Wells sobre la animación y el método practicado en los talleres.

En su obra temprana, Heidegger considera al cuidado como una actitud estructural primordial que sustenta y posibilita el resto de las operaciones mentales, físicas y sociales. Gracias al cuidado el ser humano se da cuenta de que está inmerso en un entramado de relaciones con entidades humanas y no humanas y comienza a relacionarse con ellas aun antes de poder entenderlas y categorizarlas. Esta constante *remisión* del humano hacia las cosas que lo pre-ocupan es tan básica y natural que tiende a pasar desapercibida. Heidegger disuelve la distinción entre pensamiento (abstracto, distanciado) y

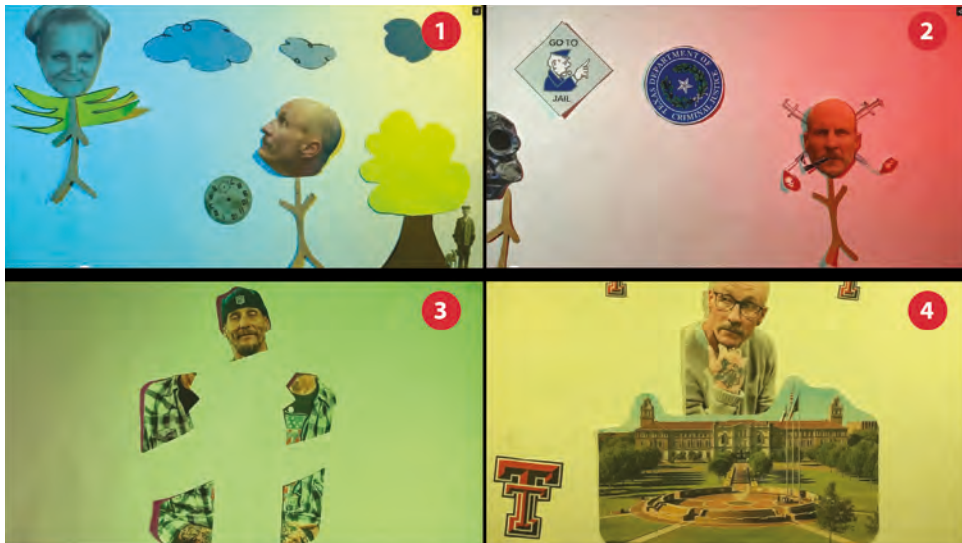


Fig. 3. Capturas de pantalla de una animación creada por un participante de uno de los talleres AMW. Mayo del 2022. Lubbock, TX. EEUU.

Referencias bibliográficas

- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION, s/f. "Resilience," (<https://www.apa.org/topics/resilience> [acceso: mayo, 2023]).
- BREMNER Andrew J., SPENCE C., 2017. "The Development of Tactile Perception", en *Advances in Child Development and Behavior* 52, pp. 227-268.
- BUTLER, Judith, 2004. *Precarious life: the powers of mourning and violence*, Londres, Nueva York: Verso.
- COHEN, Joshua, JOHNSON, Lauren, ORR, Penny (eds.), 2015. *Video and Filmmaking as Psychotherapy: Research and Practice*, Londres, Nueva York: Routledge.
- ELBRECHT, Cornelia, ANTCLIFF, Liz R., 2014. "Being Touched through Touch. Trauma Treatment through Haptic Perception at the Clay Field: A Sensorimotor Art Therapy", en *International Journal of Art Therapy*, 19 (1), pp.19-30.
- ENGSTER, Daniel, 2019. "Care Ethics, Dependency, and Vulnerability", en *Ethics and Social Welfare* 13 (2), pp. 100-114.
- FINEMAN, Martha Albertson, 2021. "What Vulnerability Theory Is and Is Not" (<https://scholarblogs.emory.edu/vulnerability/2021/02/01/is-and-is-not/> [acceso: junio, 2022]).
- GANTT, Linda, TINNIN, Louis W., 2009. "Support for a Neurobiological View of Trauma with Implications of Art Therapy", en *The Arts in Psychotherapy* 36, 48-53.
- HARAWAY, Donna, 2012. "Awash in Urine: DES and Premarin® in Multispecies Response-ability", en *Women's studies quarterly*, 40 (1/2), pp. 301-316.
- HARAWAY, Donna, 2016. *Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene*, Durham: Duke University Press.
- HARMAN, Graham, 2010. "Technology, Objects and Things", en *Cambridge Journal of Economics* 34, pp. 17-25.
- HEIDEGGER, Martin, 1962 [1927]. *Being and Time*, trad. inglés John Macquarrie y Edward Robinson, San Francisco: Harper (*Sein und Zeit*, Tübingen: Neomaerious Verlag).
- HEIDEGGER, Martin, 1977 [1938, 1952]. "The Age of the World Picture" en *The question concerning technology and other essays*, trad. inglés William Lovitt, Nueva York: Harper & Row, pp.115-154 ("Die Zeit des Weltbildes" en *Holzwege*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann).
- HEIDEGGER, Martin, 2012 [1949, 1994]. "Insight Into That Which Is", en *Bremen and Freiburg Lectures: Insight Into That Which Is and Basic Principles of Thinking*, trad. inglés Andrew Mitchell, Bloomington, IN: Indiana University Press, pp. 3-75 (*Bremer und Freiburger Vorträge: 1. Einblick in Das Was Ist: Bremer Vorträge, 2. Grundsätze des Denkens: Freiburger Vorträge 1957, Gesamtausgabe* vol. 79, JAEGER, Petra (ed.), Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann).
- HELD, Virginia, 2004. "Care and Justice in the Global Context", en *Ratio Juris* 17 (2): 141-55.
- HUSBANDS, Lilly, 2019. "Craft as Critique in Experimental Animation", en RUDDELL, Caroline, y WARD, P. *The Crafty Animator*, Cham: Springer International Publishing (Palgrave Animation), pp. 45-69.

- LOREY, Isabell, 2018. "Precarisation and care-citizenship", en *Griffith Law Review*, 27 (4), pp. 426-438.
- MACKENZIE, Catriona, Rogers, Wendy, y Dodds, Susan, 2014. "Introduction: What is Vulnerability, and Why Does It Matter for Moral Theory?", en *Vulnerability: New Essays in Ethics and Feminist Philosophy*, Oxford, Nueva York: Oxford University Press, pp.1-29.
- MILLNER, Jacqueline, Moore, Catriona, 2022. "Craftivism: A material ethics of care", en *Contemporary Art and Feminism*, Londres, Nueva York: Routledge, pp. 129-167.
- PATERSON, Mark, 2007. *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*, Oxford: Berg.
- PETTERSEN, Tove, 2012. "Conceptions of Care: Altruism, Feminism, and Mature Care", en *Hypatia* 27 (2), pp. 366-389.
- PUIG DE LA BELLACASA, María, 2017. *Matters of Care*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- ROBINSON, Fiona, 1999. *Globalizing care: ethics, feminist theory, and international relations*, Westview Press (Feminist theory and politics), Boulder: Westview Press.
- RUDDELL, Caroline, WARD, Paul, 2019. "Introduction", en *The Crafty Animator*, Cham: Springer International Publishing, pp. 1-29.
- TORRE, Dan, TORRE, Lienors, 2019. "Materiality, experimental process and animated identity" en HARRIS, Miriam, HUSBANDS, Lilly, y TABERHAM, Paul (eds). *Experimental Animation*, Milton: Taylor & Francis Group, pp. 85-101.
- TRONTO, Joan C., 2013. *Caring Democracy*, New York: NYU Press.
- ULMER, Jasmine B., 2017. "Posthumanism as research methodology: inquiry in the Anthropocene", en *International journal of qualitative studies in education* 30 (9), pp. 832-848.
- WELLS, Paul, 1998. *Understanding Animation*, Londres, Nueva York: Routledge.
- WELLS, Paul, 2014. "Chairy Tales: Object and Materiality in Animation", en *Alpha-ville: Journal of Film and Screen Media* 8 (Winter). (<https://www.alphavillejournal.com/Issue8/HTML/AbstractWells.html> [acceso: junio, 2020]).
- WELLS, Paul, 2016. "The Animation Manifesto: Or, What's animation ever Done for Us?", en *Metro Magazine* 188, pp. 95-100.
- WILSON, Frank R., 1998. *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*, Nueva York: Pantheon Books.

Referencias utilizadas para la traducción de los textos de Martin Heidegger

BENGOA RUIZ DE AZÚA, Javier, 1994. "La Distinción Ser-a-la-mano/ ser-a-la-vista en *Ser y Tiempo* de Heidegger", *RCatT* XIX, pp. 195-205.

CANTERAS, Jan, n/d [c.2020]. "Roberto Urbano. Sorge: el cuidado y la cura", (<https://robertourbano.com/sorge-el-cuidado-y-la-cura/> [acceso: mayo, 2023]).

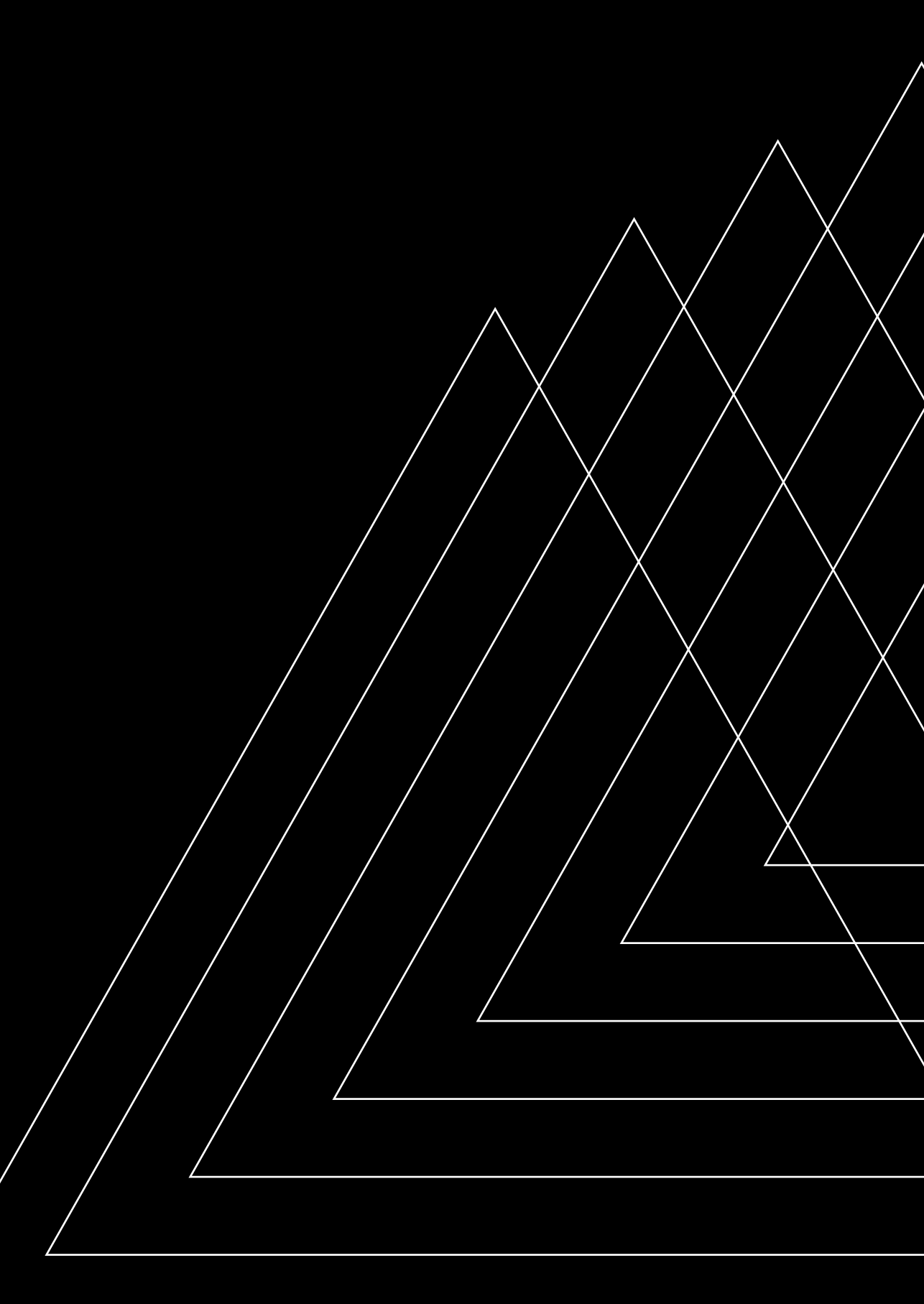
RUEDA BELTRÁN, Juan David, 2018. "El concepto heideggeriano de mundo: ser-

en el-mundo", *Versiones* 2° (14), pp. 51-81 (<https://revistas.udea.edu.co/index.php/versiones/article/view/337375> [acceso: mayo, 2023]).

TIRADO SERRANO, Francisco Javier, 2002. "Excursus" [Los Objetos y el acontecimiento. Teoría de la socialidad mínima], *Athenea digital* 1, (<https://raco.cat/index.php/Athenea/article/view/39853> [acceso: mayo, 2023]).

© Del texto: AnimationDuo (Francisco Ortega y Jorgelina Orfila).

© De las imágenes: AMW (Animation-Making Workshops, Francisco Ortega y Jorgelina Orfila).





**INVES-
TIGACIÓN**

HACIA UNA FENOMENOLOGÍA DE LA ANIMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

TOWARDS A PHENOMENOLOGY OF ANIMATION FOR INTERDISCIPLINARY RESEARCH

RESUMEN

La fenomenología ha enriquecido los estudios fílmicos a través de los trabajos de Christian Metz, Gilles Deleuze y Vivian Sobchack, entre otros, pero su metodología descriptiva también puede contribuir a la investigación de la animación. En este texto analizamos fenomenológicamente la experiencia de ver una narración animada para sacar a la luz la estructura y dinámicas *a priori* en las que cobra sentido. Mostramos cómo la actitud particular del sujeto que permite su inmersión en el mundo narrativo animado presupone una dimensión intersubjetiva, que articula su proceso de crecimiento personal con prácticas culturales orientadas por expectativas de encuentro y reconocimiento propias de la comunicación contemporánea. Esta descripción fenomenológica permite comprender el valor que ese público encuentra en las narraciones animadas. Asimismo, expone los presupuestos que fundamentan las disciplinas que estudian la animación desde sus marcos teóricos y metodologías propios, ofreciendo así orientaciones para sistematizar y fortalecer su investigación interdisciplinaria.

ABSTRACT

Phenomenology has enriched film studies through the work of Christian Metz, Gilles Deleuze and Vivian Sobchack among others, but its descriptive methodology can also contribute with animation research. In this text we analyze phenomenologically the experience of watching an animated narrative in order to bring to light the *a priori* structures and dynamics in which animation makes sense. We will delve into the particular attitude of the subject that allows immersion in the animated narrative world, which assumes an intersubjective dimension that articulates a personal growth process with cultural practices oriented by expectations of encounter and recognition typical of contemporary communication. This phenomenological description allows us to understand the value that the audience find in animated stories. The essay also exposes the assumptions that underlie animation studies from their own theoretical frameworks and methodologies. It therefore offers a primary guidance for systematizing and strengthening interdisciplinary research.

VÍCTOR FRANCISCO CASALLO MESÍAS

Universidad Antonio Ruiz
de Montoya, Perú



Víctor Casallo es profesor principal e investigador en ética, estética y comunicación de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Perú. Doctor y Magíster en Filosofía por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Investigador acreditado en CONCYTEC - Perú. Miembro de la *Red Latinoamericana de Investigaciones en Prácticas y Medios de la Imagen* y del *Círculo Latinoamericano de Fenomenología*. Publicaciones recientes en libros y revistas: “*Breaking Bad: autodescubrimiento audiovisual en clave de tragedia*” (Lima, 2017), “*La imagen estética en el horizonte de la ética del amor*” (Bogotá, 2020) y “*Nihilistas y titanes. Temporalidad, alteridad y corporalidad en Shingeki no Kyojin*” (Lima, 2022).

PALABRAS CLAVE:

Animación, fenomenología, imagen, narrativa, estética, cultura mediática

KEY WORDS:

Animation, phenomenology, image, narrative, aesthetics, media culture

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18080>

sin instrumentalizarla para algún otro fin (Casallo, 2021: 151). Como quien contempla maravillado del cielo azul en vez de observarlo para cálculos meteorológicos, el espectador se sumerge en las peripecias animadas del aventurero que quiere dar la vuelta al mundo en ochenta días (*La vuelta al mundo de Willy Fog*, Fumio Kurokawa y Luis Ballester, 1983), en vez de aprovecharlas como resumen de la novela de Verne o de ponderar la importancia de esa cooperación empresarial y artística entre Japón y España. Dufrenne propone comprender el objeto estético con más precisión como una atmósfera de mundo (1989: 168-169). No aparece con la completitud de nuestro mundo cotidiano; pero esta condición, lejos de sufrirse como deficiencia, provoca una mayor participación del espectador en actitud estética para sumergirse más profundamente en esa atmósfera de mundo, disfrutándola. Por eso, los trazos, cromaticidades, texturas, consistencias, etc. que valoramos estéticamente en la animación, no se aprecian según algún criterio externo de semejanza o *realismo*, sino por su poder para cautivar nuestra participación activa y sostenida. Así como la aspereza de la piedra o las estrías de la corteza de madera potencian la expresividad de una escultura, los aspectos de la base material de la imagen que no tienen correspondencia en un referente real pueden enriquecer el mundo estético único e irrepetible en el que nos sumergimos (Husserl, 1980: 31). Por ejemplo, en *Si algo me pasa, los quiero* (*If Anything Happens I love you*, Will McCormack, Michael Govier, 2020), los cuerpos de los padres que se desdobl原因 en sus sombras geometrizadas no buscan

representar fenómenos anormales, sino que expresan visiblemente la disolución y violencia silenciosa de su mundo destrozado por la muerte de su hija en un tiroteo en la escuela. Asimismo, la animación puede representar estados de ánimo (una vena hinchándose en la sien el personaje enfurecido), sonidos (una sierra cortando un tronco), propiedades físicas (líneas cinéticas que visibilizan la velocidad), etc. Por eso la imagen animada puede resultar tan envolvente y cautivadora: abre un ambiente de mundo que despierta y activa las aspiraciones de conocer, imaginar y disfrutar en un sintonizar que integra corporalidad, cognición, afectividad y volición en una forma particular. En ese sentido, cuando Husserl afirmó que sin la imagen no sería posible el arte (1980: 41), apuntaba ya en la misma dirección que desarrolla Cholodenko desde Heidegger, discípulo de Husserl, cuando comprende al dibujo como animado y animador de todo arte: muerte y vida coincidiendo (2020: 14). En nuestros términos fenomenológicos, la base material —con el dibujo como caso particular— trae a presencia la carne del mundo animado, con la que el espectador se entreteje en una forma de participación propia de la animación.

En esta primera sección hemos aclarado la naturaleza específica del mundo animado y la forma de participación del espectador que la hace posible. Discutiremos ahora cómo la narración animada, en cuanto objeto estético, reactualiza y enriquece el proceso de formación de la identidad personal.



Fig. 1. La relación entre figura y fondo en el corto "Psychedelic Pink" (1968) de *Pink Panther*. Fuente: @pinkpanther-mgm Instagram oficial de *Pink Panther* [acceso: diciembre 2022].

02

Narraciones animadas e identidad personal

En esta sección explicaremos en qué sentido las narraciones animadas se articulan con la formación de la identidad personal del espectador. Esta articulación renovadora es posible porque la animación, como todo objeto estético, reactiva en quien se sumerge en ella la capacidad de aprender a percibir con sentido un mundo.

Al recién nacido, todavía sin agencia plena sobre los miembros de su cuerpo o sus órganos perceptivos, aún no le aparece un mundo coherente, sino una apabullante indeterminación sensorial. A medida que su cuerpo se le hace verdaderamente propio ejercitándose en acciones incipientes, el mundo perceptivo se le va precisando en términos valorativos y prácticos: objetos curiosos, abrazos cálidos, oscuridad angustiosa, etc. (Hart, 1992: 195-196). En un sentido amplio del término animación, para el infante la mayoría de objetos de su mundo están animados —las plantas, sus juguetes, las piedras—, pero con el tiempo los adultos lo conminamos a ser una persona sensata y así aprende a describir ese mundo como inerte y callado. La serie de animación *Rugrats, aventuras en pañales* (Rugrats, Howard E. Baker, Dan Thompson, Norton Virgien *et al.* 1991-2004) nos lleva a explorar cómo la plasticidad y riqueza de posibilidades del mundo infantil se articulan con la constitución del infante como persona humana. La persona se constituye y autorreconoce en relación con ese mundo que le va apareciendo cotidianamente como crecientemente familiar. Por eso la ruptura estética de esa normalidad involucra aprender otra forma de percibir el mundo y a uno mismo: revivir y reactualizar esa *aisthesis* fundante (Dufrenne, 1989: 542) donde todo y todos éramos per-

cibidos como animados: vivos y capaces de comunicación como los miembros de la familia. Para Leslie, la plasticidad propia del mundo animado —o, fenomenológicamente, su “carne” propia— se trata de una segunda naturaleza y de una segunda historia que abre la posibilidad de subvertir la primera: “It models the possibility of possibility” (2014: 35).⁵ Sumergirse en esa subversión estética abre la posibilidad de que, al volver al mundo cotidiano, ya no se lo perciba como antes. En la medida que esa percepción renovada involucra también la autopercepción, compromete la vivencia de la identidad propia.

La identidad puede ser estudiada desde diversas disciplinas. Desde la perspectiva en primera persona no se la vive como una esencia privada a la que se debe consultar o a la que se obedece inconscientemente, sino como la continuidad familiar en la que alguien se reconoce en su particularidad personal. Su personalidad consiste en su estilo particular de ser y actuar; esto es, la manera habitual en la que aparece a los otros e interactúa con ellos (Husserl, 1996 [1973]: 121-122). La identidad propia se vive realizándola y rehaciéndola, antes que definiéndola conceptualmente. Se vuelve tema de reflexión y decisión en circunstancias determinadas como las perplejidades de la adolescencia o ante situaciones que ponen a prueba implícita o explícitamente quién es alguien y quién está aspirando a ser. En esos momentos, el desafío es dar sentido a la historia de la vida propia. La identidad se vive y se aborda narrativamente (Čapek, 2017: 372-373). Seguir reconociéndose como ella misma desafía a la persona a poder articular, ante los demás y ante sí misma, una

Notas

- ¹ Comprendemos la fenomenología según la orientación de su fundador Edmund Husserl (1859-1938): mientras cada ciencia presupone la existencia de sus objetos de conocimiento y los aspectos que los determinan, la investigación fenomenológica se pregunta por cómo se le dan esos objetos y, en particular, qué aspectos de la experiencia cotidiana que tenemos de ellos admite esa ciencia particular y cuáles descarta como irrelevantes. Así pretende asegurar la fundamentación y validez pertinente a cada ciencia y, en un sentido más universal, a toda actividad humana. Cuando la fenomenología se pregunta por la naturaleza o esencia de un objeto no está, por lo tanto, sentenciando dogmáticamente sobre el “ser del objeto” (ontología), sino que busca aclarar, desde lo que aparece al sujeto de esa vivencia particular, el sentido y validez de ese aparecer.
- ² La narración audiovisual de acción real también puede poner en escena cuerpos y objetos enriquecidos imaginativamente (maquillaje, prótesis, efectos especiales, etc.), pero debe partir de lo dado en el mundo cotidiano, convenientemente producido o, eventualmente, postproducido. Sus posibilidades dependen de la materialidad del mundo, mientras que las de la animación se instauran desde su base material. Esta aclaración fenomenológica no pretende dictaminar cómo deba ser siempre la animación o la producción de acción real, sino ofrecer conceptos y criterios para situarse en la especificidad de cada uno de estos tipos de narración audiovisual, los cuales se pueden instanciar en innumerables formas. Ofrece, en particular, orientaciones para el análisis de productos híbridos como el clásico *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, Richard Williams, Robert Zemeckis, 1988), donde hay que considerar el sentido unitario de mundo que integra a personajes animados y humanos tanto en *Toontown* como en ese Los Ángeles ficticio.
- ³ El análisis de Ortega-Brena podría sustentarse empíricamente, por ejemplo, a través del reporte de búsquedas más populares en el servicio de *streaming* Pornhub, donde “*hentai*” fue la categoría más buscada a nivel mundial para los últimos años con datos disponibles (2019, 2020 y 2022) (<https://www.pornhub.com/insights/2022-year-in-review> [acceso: diciembre, 2022]).
- ⁴ Esta tonalidad afectiva y, en general, el sentido vital en el que aparece toda animación ayuda a advertir que el sentido en el que se la vive no se limita a lo espacio-temporal en movimiento. En ese sentido, Cholodenko, lector de Heidegger, expresa su preocupación por “la tendencia creciente de los académicos de la animación de tratar la animación como algo que solo implica el movimiento y no la vida [...] porque ello sugiere que el movimiento está ganando terreno cada vez más y la vida perdiéndolo, que la vida es cada vez más solamente una cuestión de movimiento. Pero si la vida (y/o la muerte) se pierde en la ecuación, la animación misma se pierde” (2020: 15).
- ⁵ “La animación evoca la historia, juega con ella, la socava, la subvierte, pero no la tiene, así como no tiene naturaleza. Tiene una segunda naturaleza. O una naturaleza diferente. Tiene una historia diferente. Modela la posibilidad de la posibilidad” (trad. a.).
- ⁶ La transformación de la comunicación y de la cultura en general en términos de un proceso industrial que masifica las conciencias individuales fue un tema de investigación central para la Escuela de Frankfurt; en particular, en autores como Walter Benjamin.
- ⁷ Esta peculiar sensibilidad del público a las opciones de creación y producción estéticas en la animación se enraíza, como señalamos en la primera sección, en cómo estas definen desde su base material el aparecer de la imagen animada.
- ⁸ Permite, por ejemplo, separar y poner en relación diferentes planos desde los que se puede categorizar una animación: el género narrativo, el *target* para el marketing, el medio de difusión, el estilo de animación preferido por un público determinado, entre otros. Ante intereses particulares de investigación como la mediación tecnológica en la animación, ayuda a especificar y correlacionar las prácticas de fans, creadores, programadores, etc. Asimismo, permite incorporar ordenadamente aportes de investigaciones todavía más focalizadas, como la psicología del artista de animación, el valor geopolítico del anime como exportación cultural o el significado económico del reciente aumento de inversión en animación en los servicios de *streaming*.

© Del texto: Víctor Francisco Casallo Mesías.

© De las imágenes: Mirisch-Geoffrey-DePatie (Fig. 1); TV Asahi (Fig. 2), Gilbert Films, Oh Good Productions (Fig. 3); Sony Pictures (Fig. 4); *Mundo Reset* (Fig. 5); Kamiya Hiroshi, Kaji Yuki, Ono Daisuke (Fig. 6).

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:  KIOSKO Y MAS

LA PLASMATICIDAD EISENSTEINIANA. ¿PASADO, O PRESENTE O TODO LO CONTRARIO?

EISENSTEINIAN PLASMATICNESS:
PAST, OR PRESENT OR THE OPPOSITE?

RESUMEN

Tras una visita a los estudios de Disney en 1930, Sergei Eisenstein escribió varios textos sobre una característica que detectó en el cine de animación del momento: la plasmaticidad (Plasmaticness). Con este adjetivo intentó definir la capacidad que tienen los cuerpos y los objetos en animación de alterar su forma original a lo largo del relato. Recientemente, algunos autores (Cook, 2018; Väliäho, 2017; Rebecchi, 2020) han desempolvado estos textos y han analizado la animación y sus sub-productos a través de la plasticidad propuesta por Eisenstein. Este texto persigue analizar producciones de todos los tiempos del cine de animación para ver si la presencia de la plasticidad ha disminuido o ha aumentado. La intención es saber si este rasgo que Eisenstein vio como característico de la animación de los inicios se mantiene a través del tiempo y si aún está presente en las producciones actuales.

ABSTRACT

After visiting the Disney studios in 1930, Sergei Eisenstein wrote several texts about a characteristic that he detected in the animation cinema of the time: plasmaticness. With this adjective he tried to define the ability of animated bodies and objects to alter their original form throughout the story. Recently some authors (Cook, 2018; Väliäho, 2017; Rebecchi, 2020) have dusted off these texts and have analyzed animation and its by-products through the plasmaticness proposed by Eisenstein. This text aims to analyze productions of all times of animation cinema to see if the presence of plasticity has decreased, or increased. The intention is to find out if this feature that Eisenstein saw as characteristic of early animation is maintained over time and if it is still present in current productions.



MARIA PAGÈS

Universitat Politècnica de Catalunya,
España

MARINA ROF

Universitat Pompeu Fabra,
España

Maria Pagès es profesora de animación en la Universitat Politècnica de Catalunya. Su trabajo de investigación sobre el cine de animación la ha llevado a publicar en varios libros y revistas científicas (*Animation: An Interdisciplinary Journal*, *Con A de animación*), así como a participar en foros de animación española. Ha investigado sobre la actriz cómica Mary Santpere y actualmente trabaja en un proyecto becado por Dones Visuals para hacer un documental sobre la animadora Pepita Pardell, así como en un capítulo sobre animación española en la *Animation Encyclopedia* que publicará Bloomsbury en 2024.

Marina Rof es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra y tras cursar una asignatura optativa de animación a cargo de Maria Pagès, se ha adentrado en el estudio de esta disciplina. Por otro lado, mediante la realización de *Foscúria*, su largometraje de final de grado, se ha especializado en el ámbito de la producción. Ha profundizado en este sector a través de un curso de la Universidad de Barcelona y está poniendo en práctica sus habilidades como productora gracias al tándem creado con Maria Pagès en *La mujer que soñaba con Tarzán*, un largometraje de animación seleccionado para la tercera edición de CIMA IMPULSA.

PALABRAS CLAVE:

Plasmaticidad, Sergei Eisenstein, animación tradicional, animación por ordenador, animación híbrida

KEY WORDS:

Plasmaticness, Sergei Eisenstein, traditional animation, computer generated animation, hybrid animation

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18060>

Introducción

Tras los fastos del centenario del nacimiento del cine a mediados de los años noventa, algunos autores de los estudios filmicos empezaron a recuperar la idea de relacionar el montaje de atracciones característico de los pioneros con los films contemporáneos y establecer vinculaciones estrechas entre ambos, en un ejercicio transhistórico no siempre del todo justificado. En el caso de la animación en general, y de este artículo en particular, se ha tomado como punto de partida para hacer un recorrido por la animación un texto germinal que el realizador soviético Sergei Eisenstein escribió tras una visita a el estudio de Walt Disney, y cuyas ideas quedaron plasmadas en la recopilación en forma del

ensayo titulado "On Disney". Si desde los Film Studies se volvió a los pioneros para analizar la contemporaneidad cinematográfica, este artículo persigue comprobar si aquello que Sergei Eisenstein vio como característico de la animación de los años treinta del siglo pasado (y que formalizó, aunque un poco ambiguamente, a través de los textos sobre animación referidos) sigue vigente, o en qué medida lo hace, en la animación digital actual. En este sentido, se quiere dar respuesta a la pregunta lanzada por Samuel Viñolo en esta misma revista para saber "si la animación contemporánea podría estar también influenciada por sus propios 'pioneros' del cine" (Viñolo, 2011: 64).



Fig. 1. La plasmaticidad en *Tom y Jerry*.

01

Marco teórico

Durante una primera época, los textos que hoy en día forman parte de la obra de Eisenstein sobre Disney (“On Disney”) eran reflexiones escritas en 1940 que pertenecían a una obra inacabada que tenía que llevar por título “Método”. En ella Eisenstein examinaba las relaciones entre la parte consciente y la inconsciente que intervenían en la recepción de las obras de arte, cuya lectura, según él, quedaba determinada por un tipo de pensamiento prelógico y primitivo. Estos textos, aunque fueron considerados meros apuntes del realizador soviético en su momento, en décadas posteriores, y tras su compilación y traducción a varios idiomas (Leyda, 1986, Cabaret, 1998, Kleiman, 2013), han vuelto a despertar el interés de los académicos especializados en el cine de animación y otras áreas afines.

John Cavell (1979) fue uno de los primeros autores en recuperar algunas ideas presentes en “On Disney” al referirse al cine de animación en sus tratados sobre cine dentro de los Film Studies. Una década más tarde, Paul Wells recuperó el término en su libro *Understanding Animation* (1998). Más recientemente, Hanna Frank (2019) ha utilizado este texto para revalorizar el trabajo anónimo de los intercaladores. El historiador Malcolm Cook (2018) ha analizado la animación inglesa de los inicios, y más concretamente la publicidad, para identificar aquellos elementos que coinciden con el primitivismo que en esos primeros cortos Eisenstein reconocía en las *Silly Symphonies* de Disney, un concepto que Cook recupera para analizar la publicidad británica de esta

primera época. Otra autora que ha recuperado recientemente los ensayos de Eisenstein para aunar animación y biología es Marie Rebecchi (2020), que analiza la capacidad “metamórfica” de las plantas con ejemplos y autores que han vinculado animación, animismo y cine.

El autor noruego Pasi Väliäho (2017) se sirve del término “plasmaticidad eisensteiniana” en uno de sus artículos no para utilizarlo desde su vertiente estética, sino para demostrar la influencia psíquica que puede llegar tener el cine de animación y la realidad virtual, extendiendo el término plasmaticidad hasta la actualidad al analizar las aplicaciones animadas diseñadas por la milicia de Estados Unidos cuyos usos implican unas claras relaciones de poder y jerarquía. Väliäho y Cavell coinciden en alertar sobre la plasmaticidad en animación como símbolo de inmortalidad y omnipotencia, ya que esta característica parece asegurar que los personajes nunca serán destruidos y sólo cambiarán de forma indefinidamente. En este sentido, la animación nos aproxima al mundo del videojuego, en el que siempre hay la posibilidad de renacer para seguir jugando. Para este trabajo, no nos interesa tanto recuperar las ideas de primitivismo e inmortalidad del cine de animación de los orígenes sino más bien discernir si la plasmaticidad, en los términos que la planteaba Eisenstein en los años treinta del siglo pasado, sería aplicable a la animación de hoy en día en la que la imagen final ha sido generada por ordenador principalmente durante la fase de producción.

Notas

¹ Entendemos como animación tradicional aquella animación dibujada a mano cuadro por cuadro con la ayuda de acetatos. En inglés el término equivalente sería "Cel Animation".

² Cita extraída de la versión española del libro de Eisenstein publicada por la editorial Casimiro en 2018, p. 56.

³ En este sentido, Cavell ha vinculado la plasmaticidad a la negación de la materialidad del cuerpo e incluso la mortalidad de los personajes animados (Cavell, 1979: 171), aunque veremos que tan solo es así en algunos casos.

⁴ Sucedió lo mismo en los primeros cortometrajes del personaje, como *Feline Follies* (1919), en los cuales el gato Félix usaba su cola para convertirla en objetos que necesitaba. Estos, a pesar de ser cortometrajes independientes, generaban una narrativa autoconclusiva que cada vez empezaba de nuevo.

⁵ LANG, Jamie, 2022. "Eric Goldberg, Jason Stermán On Disney's 'Sketchbook' And The Company's Return To Hand-Drawn Production" en *Cartoon Brew*, 27 de abril de 2022 (<https://www.cartoonbrew.com/series/sketchbook-disney-eric-goldberg-jason-sterman-215588.html> [acceso: junio, 2022]).

© Del texto: María Pagès y Marina Rof.

© De las imágenes: María Pagès y Marina Rof, Warner Brothers,

Otto Mesmer - Joe Oriolo, Walt Disney Productions - Pixar, The SPA Studios.

Animac

28a Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya
Lleida / Spain

SAVE THE DATE!

**Del 15 al 18
de Febrero 2024**

**INSCRIPCIONES:
Del 16 de Junio al 16
de Octubre de 2023**

@animaclleida
animac.paeria.cat

LA PAERIA



Ajuntament de Lleida

ARCANE: UNA DISTOPIA PARA (RE)PENSAR CAMINOS HACIA LA REVOLUCIÓN

ARCANE: A DYSTOPIA FOR (RE)THINKING PATHS TO REVOLUTION

RESUMEN

Arcane (Netflix, 2021-) se ha convertido en un referente del género distópico televisivo. Su animación cuidada, la profundidad y diversidad de sus personajes, la complejidad de las tramas narrativas, la crítica sistémica y la apuesta transmedia convierten esta serie en un ejemplo de calidad. Por ello, este artículo busca examinar cómo se representan las relaciones de poder en un mundo estructurado en torno al binomio Piltóver/Zaun y cómo lo habitan unos personajes contruidos desde distintos marcadores sociales —clase social, género, origen, racialización, etc.—. Un análisis que no solo nos permite identificar críticas sistémicas propias de la distopía, sino reflexionar sobre las posibles respuestas a las injusticias e imaginar salidas alternativas desde unos márgenes diversos.

ABSTRACT

Arcane (Netflix, 2021-) has become a benchmark in the dystopian television genre. Its meticulous animation, the depth and diversity of its characters, the complexity of its narrative plots, its systemic critique and its transmedia approach make this series an example of quality. For this reason, this article seeks to examine how power relations are represented in a world structured around the Piltóver/Zaun binomial and how it is inhabited by characters constructed from different social markers —social class, gender, origin, racialisation, etc.—. An analysis that not only allows us to identify systemic criticisms typical of dystopia, but also to reflect on possible responses to injustices and imagine alternative solutions from the diverse margins.





DELICIA AGUADO-PELÁEZ

Aradia Coop y Celsius 233,
Estudios culturales, España

PATRICIA MARTÍNEZ-GARCÍA

Aradia Coop y Celsius 233,
Estudios culturales, España

Delicia Aguado-Peláez es Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Sus líneas de investigación se dirigen al estudio de la ideología presente en los productos culturales de ficción, especialmente en series de televisión y cine de animación, en el marco de los estudios culturales, los estudios de género y la profundización democrática. Actualmente, desarrolla su labor investigadora en Aradia Cooperativa (www.aradiacooperativa.org) y en el grupo de investigación Celsius 233, Estudios Culturales (UDIMA). Entre sus últimas publicaciones, destaca el libro *Series de la resistencia: Diversidad en la televisión frente al trumpismo* (Readuck, 2021).

Patricia Martínez García es Doctora en Ciencia Política por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Sus investigaciones se dirigen al análisis de las formas de dominación que atraviesan la participación política y social de las mujeres, así como a la exploración de las relaciones de poder presentes en la ficción. En la actualidad, desarrolla su labor investigadora en Aradia Cooperativa (www.aradiacooperativa.org) y en el grupo de investigación Celsius 233, Estudios Culturales (UDIMA). Destaca entre sus publicaciones el libro *Series de la resistencia: Diversidad en la televisión frente al trumpismo* (Readuck, 2021), del que es coautora.

PALABRAS CLAVE:

Arcane, distopía, feminismos,
League of Legends, Netflix, serie de televisión

KEY WORDS:

Arcane, dystopia, feminisms,
League of Legends, Netflix, television series

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18093>

Arcane: Una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución



A NETFLIX SERIES

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS

NETFLIX | NOV 6

© 2021 RIFT STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LEAGUE OF LEGENDS AND RELATED CONTENT ARE TRADEMARKS OWNED BY RIFT STUDIOS, INC. VISUALS AND CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF RIFT STUDIOS, INC.

Introducción

El género distópico se ha servido tradicionalmente del sentir del momento para abordar temores sociales y especular con futuros posibles (Martínez Mesa, 2021: 5). En este sentido, tiene una gran capacidad para introducir y dialogar con el contexto cultural, económico, ecológico, político, social y tecnológico del que beben. Y, con ello, de proyectar deseos, dolores y malestares presentes en las sociedades en las que se insertan, siempre teniendo en cuenta la posición situada de las personas que realizan dicha proyección (Haraway, 1995 [1991]: 313-346).

No es de extrañar, por tanto, que en la actualidad se esté asistiendo a una expansión de la distopía si se tienen en cuenta las consecuencias cada vez más evidentes de la crisis multidimensional a la que asistimos —ecológica, de reproducción social y de cuidados— (Pérez Orozco, 2012: 32-33). Este fenómeno no es nuevo ya que el triunfo de la distopía sobre la utopía lleva cien años produciéndose, como recuerda Francisco Martorell (2020: 17), aunque el autor señala tres elementos diferenciales: la seducción de los círculos *mainstream* que la ha convertido en un género de masas; su interiorización en la vida cotidiana ligado a la resignación, y su expansión en un escenario de ausencia de alternativas al capitalismo.

La televisión ha sido uno de los catalizadores de este crecimiento, especialmente a partir de 2015, con el ascenso al poder de Donald Trump, periodo en el que han proliferado las advertencias sobre futuros (y presentes) indeseables (Aguado-Peláez, Martínez-García, 2022: 65-69). Este cambio cuantitativo ha venido acompañado

de otro cualitativo, pues se constata una creciente diversidad a un lado y otro de la pantalla que ha complejizado la construcción de personajes y narrativas (Aguado-Peláez y Martínez-García, 2021b: 15-20). Una tendencia que ha permitido visibilizar otras vivencias que habían permanecido fuera del foco del sujeto normativo que imperaba en la televisión (un varón blanco, de clase media alta, adulto, con funcionalidad normativa y heterosexual).

La animación televisiva ha sido uno de los géneros donde la diversidad más ha florecido, con una apuesta creciente por perfiles heterogéneos a un lado y otro de las cámaras (Delamorclaz Ruiz, 2018; Crimental, 2019; Koranteg, 2019; O'Connor, 2019, Smith, Choueiti, Pieper *et al*, 2019: 25-26). Progresivamente, se han ido incorporando miradas de mujeres, personas racializadas o del colectivo LGBTQ+ que permiten hablar de un “despertar feminista en la industria” (Roca Vera, Ruiz Rallo, 2022: 73) que alienta a la creación con conciencia de género, alejada de la estereotipación y dirigida a contar historias más diversas.

Por su parte, la animación televisiva también se ha impregnado del auge distópico, independientemente del público al que se dirige. *Cristal Oscuro: La era de la resistencia* (Dark Cristal: Age of Resistance, Louis Leterrier, 2019), *Hora de Aventuras* (Adventure Time, Pendleton Ward, 2010-2008), *She-Ra y las princesas del poder* (*She-Ra and the princesses of power*, ND Stevenson, 2018-2020), *Steven Universe* (Rebeca Sugar, 2013-2019) o *La Casa Búho* (*The Owl House*, Dana Terrace, 2020-2022) son solo algunos ejemplos de ficciones especulativas animadas (Aguado-Peláez y

Fig. 1. Poster promocional de *Arcane*.

Internacional de Geocrítica Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro, pp. 1-19.

ROCA VERA, Dácil, RUIZ RALLO, Alfonso, 2022. “¿Purplewashing o feminismo? Un cambio de paradigma en la industria de animación”, en *Con A de Animación*, 22, pp. 62-81 (<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17893> [acceso: noviembre, 2022]).

SMITH, Stacy; CHOUEITI, Marc; PIEPER, Katherine, y CLARK, Hannah, 2019. *Increasing inclusion in animation. Investigation Opportunities, Challenges, and the Classroom to the C-Suite Pipeline*, Los Ángeles: USC Annenberg y Women in Animation.

© Del texto: Delicia Aguado Peláez y Patricia Martínez García.

© De las imágenes: Riot Games, Fortiche y Netflix.

Notas

¹ Asimismo, se tiene en cuenta el *lore*, palabra que se utiliza para referirse al trasfondo narrativo de cada personaje, desarrollado a través de los diferentes formatos del universo transmedia del LoL para mejorar la inmersión en el juego.

² *Multiplayer Online Battle Arena* o videojuego multijugador de arena de batalla en línea.

³ A este respecto, recogemos las palabras del jefe de animación y codirector de Fortiche, que explica cómo la idea de Linke: “was to find the right balance between realistic animation and cartoon animation [...] Since we’re dealing with semi-realistic characters, we wanted to convey weight. And also, it’s a drama, so it’s important for the characters to feel real”. Trad.: “[La idea de Linke] era encontrar el equilibrio adecuado entre la animación realista y la animación de dibujos animados [...] Como se trata de personajes semirrealistas, queríamos transmitir peso. Y además, es un drama, así que es importante que los personajes se sientan reales” (trad.a.) (McLean, 2022).

⁴ En este proceso de investigación que relaciona texto y contexto se pone el foco en tres dimensiones entrelazadas presentes en las ficciones. En primer lugar, qué nos dicen, adentrándonos en los mensajes que se encuentran encapsulados en las narraciones de manera más o menos sutil. En segundo, dónde lo dicen, prestando especial atención a cómo estos discursos se relacionan con el contexto en el que están creados. Por último, quién lo dice.

Y aquí hay un doble juego. Quién imagina esa producción —creación, dirección, guión— y también quién nos la cuenta —los personajes.

⁵ Sobre la arquitectura en la serie, es muy recomendable visitar dos canales del Youtube. Por un lado, Yuksamgak ofrece en *Arcane: Architectural Design Scene* una recopilación de planos sin spoilers donde se puede disfrutar de su urbanismo. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=4QNV9rF2l4M> Por otro, Lines in motion realiza un ensayo más que interesante sobre la narración en relación a su ambientación en *Environmental Storytelling – An Arcane Video Essay* (en este caso sí se desvela buena parte de la trama). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vVPaJ4TssLI>

⁶ Raza de espíritus que contienen magia innata en su interior.

⁷ “¿Sabes qué más daña la imagen del Consejo? Que su ciudadanía viva en la calle. Que sea envenenada. Que deba elegir entre un jefe que quiere explotarlos y un gobierno al que no le importa una mierda.” (Trad. a.) (“Oil and Water”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

⁸ Powder corta aquí una canción que finalizaría con un “the world below”. “Querido amigo al otro lado del río, tengo las manos frías y desnudas. Querido amigo al otro lado del río, tomaré lo que puedas darme. Te pido un centavo, será mi fortuna. Te pregunto sin envidia. No levantamos torres poderosas, nuestras casas están hechas de piedra. Así que cruza el río y encuentra el mundo subterráneo.” (Trad. a.) (“Welcome to the playground”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

⁹ “Hay un monstruo en cada uno de nosotros [...] Verás, el poder, el verdadero poder no es para aquellos que nacieron más fuertes, rápidos o inteligentes. No. Es para los que harían cualquier cosa por alcanzarlo. Es hora de dejar salir al monstruo.” (Trad. a.) (“Some Mysteries Are Better Left Unsolved”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹⁰ No será la única, pues esta preocupación se cuela en muchas distopías televisivas coetáneas como pueden ser, entre otras: *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018-2020), *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-2014; 2016-2019), *The Boys* (Eric Kripke, 2019-), *Westworld* (Jonathan Nolan, Lisa Joy, 2018-2022), *Years and Years* (Russell T. Davis, 2019) o, en el ámbito de la animación, *Amor, Muerte y Robots* (Love, Death & Robots, Tim Miller, 2019-), *She-Ra y las princesas de poder* (She-Ra and the princesses of power, ND Stevenson, 2018-2020) o *Anfibilandia* (Amphibia, Matt Braly, 2019-2022).

¹¹ “A mí nunca me ha creído nadie. Un pobre lisiado de la ciudad subterránea. Fui un marginal en cuanto pisé Piltóver. No tuve los beneficios de un mecenas o un nombre. Yo sí creí en mí mismo.” (Trad. a.) (“Some Mysteries Are Better Left Unsolved”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹² Como se puede ver en la siguiente cita: “I’ve seen this power in the wrong hands. It corrupts, consumes, lays waste to civilizations [...] All my life, I’ve pursued the mysteries of science, only to discover some are better left unsolved”. (“He visto ese poder en las manos equivocadas. Corrompe, consume y arrasa civilizaciones [...] Toda mi vida he investigado los misterios de la ciencia y he descubierto que algunos son mejor no resolverlos.” Trad. a.) (1x02 “Some mysteries are better unsolved”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹³ “Nos hemos perdido... y hemos perdido nuestro sueño. Por perseguir la grandeza, nos olvidamos de hacer el bien. Tenemos que enmendarlo.” (Trad. a.) (“The Monster You Created”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹⁴ “No basta con dar a la gente lo que necesita para sobrevivir, hay que darle lo que necesita para vivir.” (Trad. a.) (“The Monster You Created”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

VARIABLES PRESENTES EN LA INTERPRETACIÓN Y ACEPTACIÓN DE ELEMENTOS DE LA NARRATIVA ANIME EN CAMPAÑAS PUBLICITARIAS ESPAÑOLAS

VARIABLES PRESENT IN THE INTERPRETATION AND ACCEPTANCE OF ANIME NARRATIVE ELEMENTS IN SPANISH ADVERTISING CAMPAIGNS

RESUMEN

Desde la década de los ochenta, la publicidad en España ha utilizado personajes del *anime* para promocionar productos licenciados o relacionados con la explotación comercial de sus personajes. Sin embargo, pese a que el consumo de manga y *anime* ha crecido enormemente en los últimos años, no se constata un crecimiento proporcional en el uso de estas narrativas en las campañas publicitarias dirigidas a anunciar productos o servicios de marcas ajenas al universo *manganime*. A este efecto, planteamos detectar qué elementos provocan la disincronía entre el aumento del consumo del *anime* y su constante ausencia en la creatividad publicitaria en España, concretamente, en campañas publicitarias de productos o servicios que no tienen relación directa con las series *anime*. Se propone una construcción interpretativa mediante la realización de un grupo focal con universitarios que ha posibilitado conocer sus reacciones respecto a las campañas publicitarias que sí han utilizado narrativa *anime* en otros países. Entre otros aspectos, los resultados reflejan la necesidad de entender el universo narrativo de los *anime*, sus personajes y subtexto. Del mismo modo, creemos que entre *anime* y marca debe existir coherencia estética y audiovisual y compartir valores para que el público lo acepte positivamente y no como un elemento intrusivo. Finalmente, se sustraen cuatro principales variables sobre las que poder desarrollar las campañas publicitarias basadas en narrativas del *anime*.

ABSTRACT

Since the 1980s, advertising in Spain has used anime characters to promote licensed products or products related to their commercial exploitation. However, despite the enormous growth in manga and anime consumption in recent years, there has been no corresponding growth in the use of anime narratives in advertising campaigns of products or services of brands outside the *manganime* universe. To this end, we aim to determine the elements that cause the disparity between the increase in anime consumption and its continual absence in advertising creativity in Spain, specifically, in advertising campaigns for products or services that are not directly related to anime series. An interpretive construction is proposed by means of a focus group with university students that allows us to determine their reactions to advertising campaigns from other countries that use anime narratives. Among other aspects, our results reveal the need to understand the narrative universe of anime, its characters and subtext. Similarly, we believe that there should be aesthetic and audiovisual coherence and shared values between anime and brand so that the public accepts it positively and not as an intrusive element. Finally, we define four main variables on which to design advertising campaigns based on anime narratives.



PALABRAS CLAVE:

Anime, campañas publicitarias, series de animación, universo narrativo, estética audiovisual

KEY WORDS:

Anime, advertising campaigns, anime series, narrative universe, audiovisual aesthetics

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18191>

ALFONSO FREIRE-SÁNCHEZ

Universidad Abat Oliba CEU, Barcelona (España)

JESÚS LÓPEZ-GONZÁLEZ

Universidad Abat Oliba CEU, Barcelona (España)

SARA CARRASCO GARCÍA

Universidad Abat Oliba CEU, Barcelona (España)

Alfonso Freire Sánchez es Doctor en Ciencias de la Comunicación, Licenciado en Publicidad y RRPP y Licenciado en Humanidades. Ha sido profesor colaborador de la Universidad Autónoma de Barcelona, la Universidad Oberta de Catalunya y la escuela ENTI de la Universidad de Barcelona. Actualmente es director de Estudios de Publicidad y RRPP y profesor adjunto en la Universidad Abat Oliba CEU donde imparte asignaturas de Creatividad, Cine y Redacción Publicitaria. Premio Ángel Herrera a la mejor labor docente (2013-2014). Se ha especializado en narrativa audiovisual en cine, publicidad y videojuegos.

Jesús López-González es Doctor en Humanidades. Especialista en Ética y narrativa transmedia, Sostenibilidad audiovisual, RSE y Economía Social y Solidaria. Investigador colaborador en los proyectos de investigación Comumfutures del CEU Abat Oliba y Greenshooting de la Universitat Pompeu Fabra. Productor y realizador audiovisual con más de 15 años de experiencia en el sector audiovisual, socio-colaborador de creaRSA SCCL y voluntario internacional. También ha sido profesor asociado en la Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya y Universitat Internacional de Catalunya. Actualmente es Doctor Colaborador en la Universitat Abat Oliba CEU, donde imparte asignaturas de Cine y Comunicación Audiovisual.

Sara Carrasco García es Graduada en Publicidad y Relaciones Públicas (2018-2022) por la Universidad Abat Oliba CEU de Barcelona. Estudió durante 5 meses en el Institut National des Languages de Luxemburgo y actualmente es Content Creator en Casio España. Organizadora y presentadora de la gala anual de la XVI edición de los GoliADs Awards UAO CEU (2022). Ha obtenido la BEU CEU Mérit por sus logros académicos durante cuatro años. Se ha especializado en la narrativa en series *anime* y su relación con las campañas publicitarias.

las acciones publicitarias de Coca-Cola. Se muestra el valor de la amistad a través de los miembros de la tripulación y el valor de la igualdad con el trato igualitario de los personajes sin tener en cuenta género, raza, aspecto, etc. *One Piece* es un mundo imaginario que te invita a perseguir tus sueños, y para formar parte de este equipo el único requisito es beber Coca-Cola.

1.2. Las series *anime* protagonistas de *Behind the Mac*, de Apple

Desde sus orígenes, Apple ha demostrado ser innovadora en su comunicación comercial y en su discurso publicitario. Sus campañas generan sentimientos en los espectadores, transmitiéndoles inspiración y motivación. Es una de las primeras marcas internacionales en utilizar la narrativa de

un *anime* en una de sus campañas, concretamente en *Behind the Mac*³ (Ads OK Plz, 2020), creada en 2020 en Japón. *Behind the Mac* se centra más en el relato que en el propio producto (Cancelier, 2020). Apple utiliza un conjunto de series de *anime* en lugar de enfocarse en una, decidiendo abarcar la significación del género de forma holística con el objetivo de captar la atención del público japonés utilizando este tipo de narrativa publicitaria. Al tratarse de un conjunto de series diametralmente diferentes entre ellas (Cancelier, 2020), Apple se posiciona como una marca poliédrica capaz de adaptarse a cualquier persona y evocando al público a crear su propia historia a través de sus productos, tal y como se narra en el copy del spot: “Más allá del Mac, nacen nuevas historias una tras otra. Una historia que aún no está en este mundo. Vamos, tú también” (*Behind the Mac*, 2020).



Fig. 2. “One Piece” x Coca-Cola por Risi, A., 2019, YouTube.

Fig. 3. “One Piece” x Fanta por Vett, 2022, Pinterest.

Fig. 4. Campaña “Get a Mac” – *Weathering With You*, por Cancelier, M., 2020. Mundo Conectado.

SOUJIRO, 2021. "La mejor animación de Japón al servicio de la publicidad", en *LOS40* (<https://bit.ly/3PYeloF> [acceso: julio, 2022])

SULBARÁN PIÑEIRO, Eugenio, 2000. "El análisis del film. Entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica", en *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (31), pp. 44-71 (<https://bit.ly/3Q0aTzh> [acceso: julio, 2022])

TENA-PARERA, Daniel, 2018. "Métodos y técnicas de investigación en Relaciones

Públicas y Publicidad", en *Questiones Publicitarias*, 1(21), pp. 33-36 (<http://bitly.ws/zq54> [acceso: julio, 2022])

VARELA-RUIZ, Margarita; HAMUI-SUTTON, Alicia, 2013. "La técnica de grupos focales", en *Investigación en Educación Médica*, 2(5), pp. 55-60 (<http://bitly.ws/zq59> [acceso: septiembre, 2022])

VERGARA-DÍAZ, Pablo, 2009. "El cómic en España: 1977-2007", en *Aposta Revista de Ciencias Sociales*, (42), pp. 1-24 (<http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14509> [acceso: julio, 2022])

Notas

¹ Recibe este nombre por la celebración del florecimiento de los cerezos en primavera.

² Game Player Link. [YouTube]. (17, 02, 2020). *One piece x Nissin Hungry days All Commercial 1 - 4*. [Video]. <https://bit.ly/3vmeqjn>

³ Ads OK Plz. [YouTube]. (11, 03, 2020). *Apple Japan - Behind the Mac* [Video]. <https://bit.ly/3zbs1vh>

⁴ Gucci. [YouTube]. (28, 07, 2021). *Miley Cyrus in Flora Fantasy*. [Video] <https://bit.ly/3vmz7fg>

⁵ Dailymotion (2022). Anuncio de Honda Civic y *Evangelion*. <https://www.dailymotion.com/video/x7t5h8e>

© Del texto: Alfonso Freire-Sánchez, Jesús López-González, Sara Carrasco García.

© De las imágenes: sus autores.

LÍMITES DIFUSOS Y HORIZONTES EXPANDIDOS. CONVERGENCIAS ENTRE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL Y ARTE CONTEMPORÁNEO

VAGUE LIMITS AND EXPANDED HORIZONS.
CONVERGENCES BETWEEN EXPERIMENTAL ANIMATION AND CONTEMPORARY ART

RESUMEN

A pesar de sus patentes diferencias, existe un recorrido compartido por la animación y el arte contemporáneo dentro del ámbito de la animación más experimental. El cine abstracto de la vanguardia alemana de principios del siglo XX surge como efecto de la expansión plástica hacia el formato cinematográfico, abriendo nuevas vías para la animación en el resto de Europa y América al margen de las directrices de los grandes estudios. Hacia mediados de siglo, la animación derivada de dicha experimentación se incluye dentro de ciertas corrientes de cine independiente. Desde los años setenta logra, en cambio, desvincularse progresivamente de los elementos más propios del esquema cinematográfico para incorporar otras variables, situando esa producción en un terreno impreciso. Como muestra de ello, este texto estudiará un conjunto de casos en los que la consonancia entre animación y arte contemporáneo evidencie el espacio común que comparten y las aportaciones al mismo.

ABSTRACT

Despite their obvious differences, animation and contemporary art share a common space within the field of experimental animation. German Avant-Garde's abstract films of the early 20th century emerge as a result of the graphic expansion towards the cinematographic medium, opening new doors to animation in Europe and America, independently from the big studios. In mid 20th century the animation derived from the aforementioned experimentation was adopted by certain trends of independent film. Nevertheless, since the seventies, experimental animation has succeeded in separating itself from the structure most commonly associated to film by incorporating other variables, placing that production in an ambiguous position. To further explore the consonance between animation and contemporary art, this essay delves into some cases that show the space that they share and the contributions that have emerged as a result.



A portrait of Tania Castellano San Jacinto, a woman with dark, curly hair, wearing a green and black striped turtleneck and a dark green sweater. The portrait is framed by a large, dark green triangle. To the left of the triangle, there are several overlapping white triangles of various sizes, some with black outlines, creating a geometric pattern.

TANIA CASTELLANO SAN JACINTO

Universidad de La Laguna,
España

Profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, Área de Dibujo. Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Magister de Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas en la misma universidad. Actualmente pertenece al proyecto de investigación “Materias de la imagen” (MICINN 2021 PID2021-122762NB-I00).

PALABRAS CLAVE:

Animación experimental, arte contemporáneo, convergencias, animación abstracta, público, experiencia

KEY WORDS:

Experimental animation, contemporary art, convergences, abstract animation, audience, experience

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18364>

Introducción

A mediados de siglo XX, cuando el arte adopta el apellido de *contemporáneo*, otras formas de producción considerablemente alejadas de las disciplinas existentes ocupan el espectro artístico. Desmaterializaciones del objeto del arte, asimilaciones de las formas industriales, expansiones más allá de las artes clásicas, un giro conceptual, la presencia del lenguaje y la experiencia como propuesta (Lippard, 2004 [1973], Krauss, 2002 [1983]) transportan las prácticas artísticas de la época hacia un horizonte desvinculado de la producción anterior, en búsqueda de sentido a través de nuevas formalizaciones. Es entonces cuando la relación entre animación y arte contemporáneo se torna algo igualmente susceptible de ser reformulado en este nuevo estado de cosas.

Resulta destacable en ese sentido el ejemplo de cierta producción artística contemporánea surgida alrededor del cambio de milenio, donde la animación se convierte en un elemento protagónico —como en la obra de William Kentridge—, se incorpora dentro de un conjunto de producción de distinta naturaleza —tal y como la plantea Francis Alÿs—, o amplía sus límites a base de evidenciar el proceso de animación sobre soportes de otra índole —como en trabajos de The Barnstormers o Blu—. En la línea de las anteriores, surgen otras formas de animación que son igualmente susceptibles de encuadrarse en el ámbito de la animación experimental,¹ explorando la expansión de la imagen gráfica en mo-

vimiento. Es en todos estos casos cuando animación y arte contemporáneo se dan la mano. En contrapartida, la narrativa, una faceta clásicamente adscrita al campo de la animación convencional, se convierte en otras formas de progresión audio-visual, se pierde en favor de una experiencia sensitiva donde el espacio juega un rol fundamental o se multiplica hacia la disolución de la autoría. Se refuerzan, en cambio, aspectos como la conciencia del proceso, se incorporan elementos como formas de arte de acción y dibujo auto-generativo o se cuestionan aspectos de la animación dentro de su propio medio.

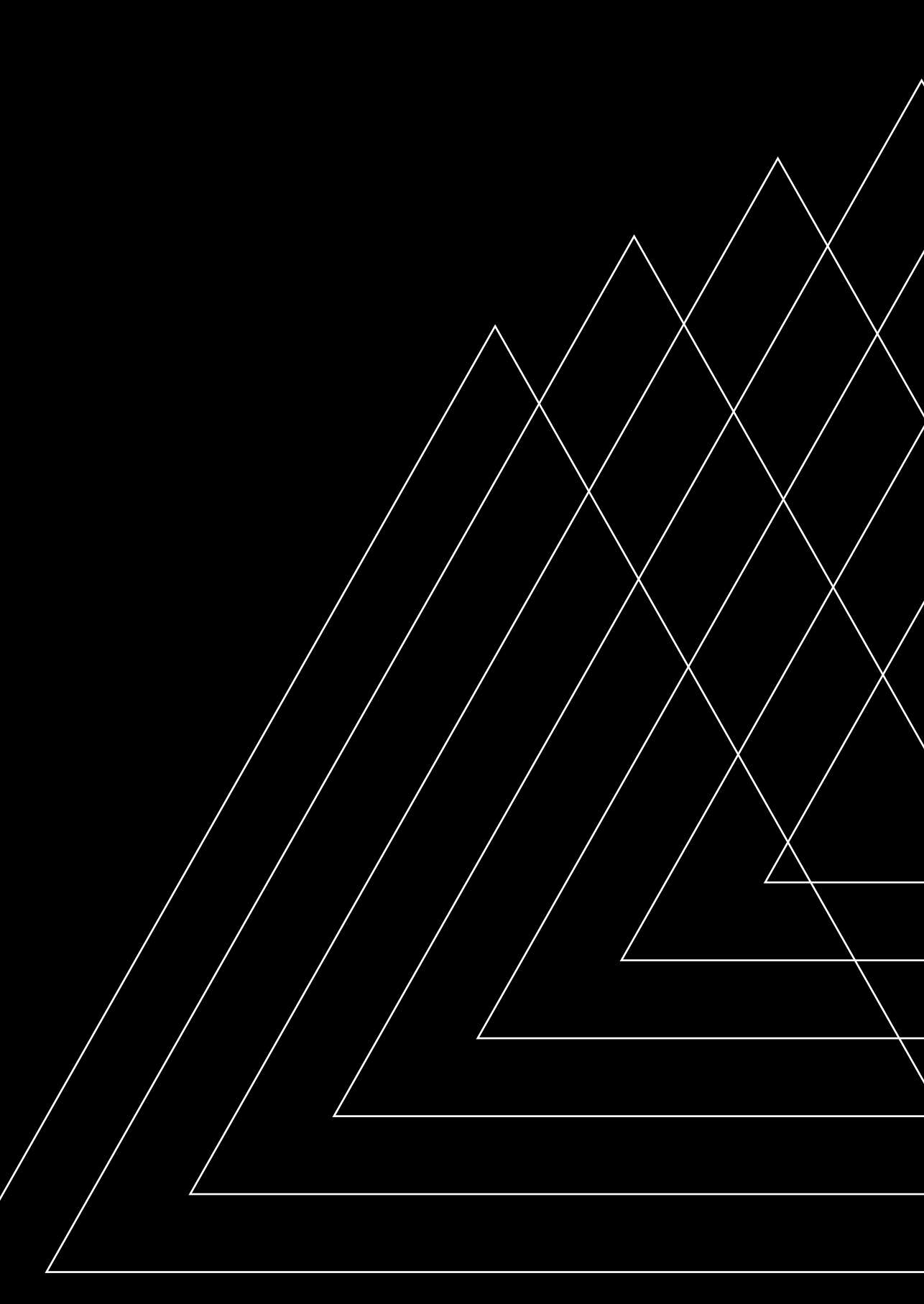
El artículo comienza analizando el cine gráfico abstracto del siglo XX, para después abordar categorías elaboradas a partir de casos concretos donde la animación forma parte de una producción artística contemporánea. Estos mostrarán la transformación de la superficie de proyección en espacio de proyección, la tergiversación de aspectos típicos de la animación, así como nuevas formulaciones de la animación experimental manual y electrónica en el contexto del arte contemporáneo. De este modo se pretende ofrecer una perspectiva del entrelazamiento entre animación y arte contemporáneo en diferentes vertientes, remontándonos a los años veinte del pasado siglo y avanzando hasta nuestros días, gracias al espacio abierto por la animación experimental y a la expansión del planteamiento artístico contemporáneo.

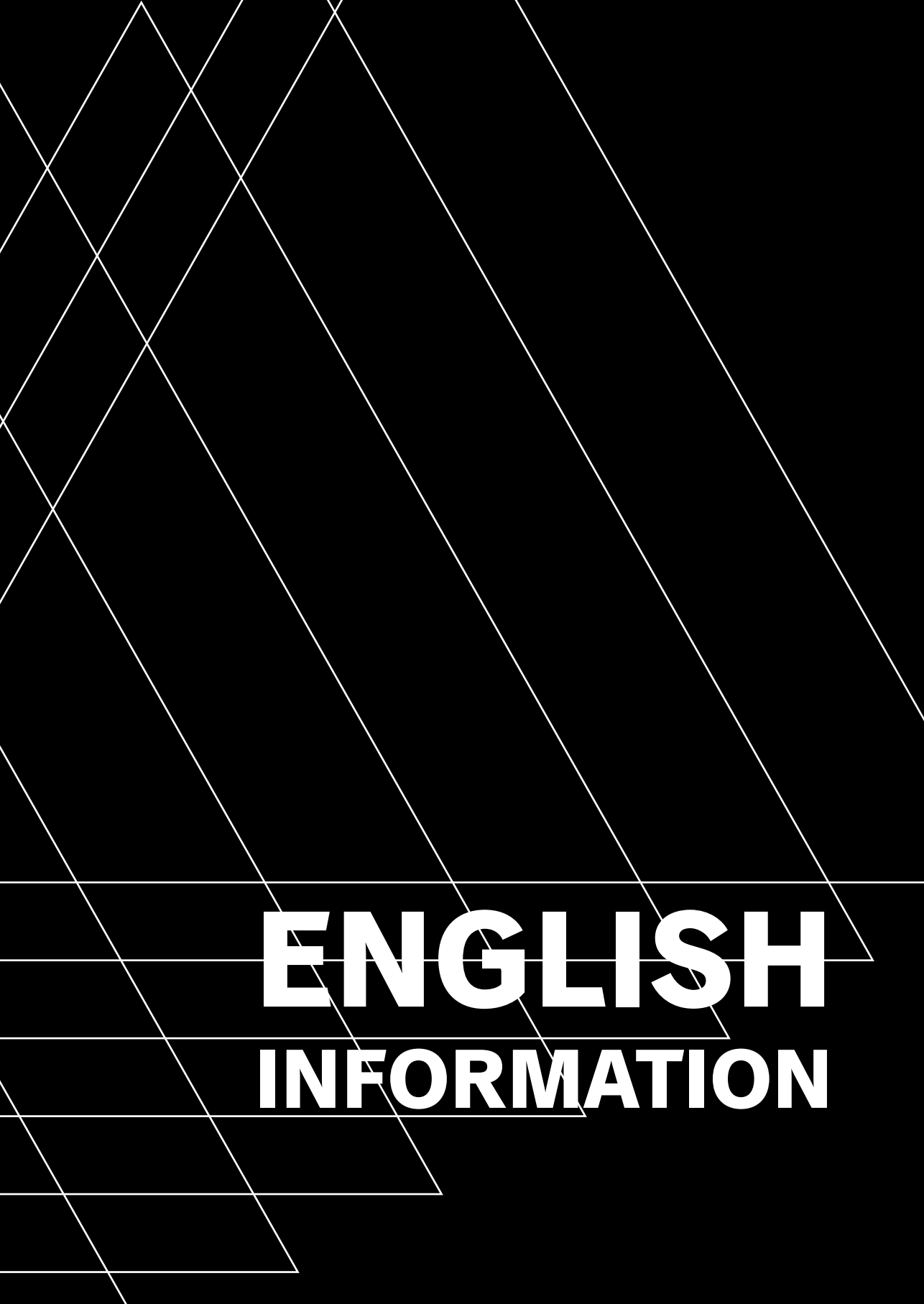


Fig. 1. *Collage of Kandinsky and Disney Figures* (Oskar Fischinger, ca. 1940). Cortesía de The Fischinger Trust.

- ¹² "Me percaté de que si se generaba un movimiento demasiado rápido el visitante se detenía en su recorrido y esperaba como si fuera a ver algo que iba a ocurrir, en vez de observar atentamente al trabajo como si fuera una escultura" (trad. a.).
- ¹³ Se ha de apuntar que, aunque fue creada en 1975, fue a partir de 1977 cuando se proyectó en dos pantallas, tal y como se plantea aquí. Pese a su patente carácter abstracto, el trabajo reivindica la falta de presencia de las mujeres compositoras a lo largo de la historia de la música europea.
- ¹⁴ Hemos de apuntar que un año antes Norman McLaren realiza un experimento sonoro en la misma línea: *Synchromy* (1971). Al igual que en las obras nombradas de Rhodes, en la de McLaren lo que se escucha se relaciona con aquello que se percibe visualmente. Sin embargo, en el caso de *Synchromy* su autor fotografía tarjetas prediseñadas con una serie de patrones que corresponden a notas musicales, imprimiéndolas en la banda de sonido de la película. Al mismo tiempo, traslada las mismas tarjetas a la imagen de cada fotograma, sincronizándolos con el sonido correspondiente. La música sintética resultante será, por tanto, la traducción sonora de los patrones visibles en el filme, coloreados posteriormente de intensos tonos. Otros ejemplos que igualmente emplean formas visuales dentro de la banda de sonido se remontan a la década de los años treinta, con la práctica experimental de Oscar Fischinger en los denominados *Ornamentos sonoros* (*Tönende Ornamente*, 1931-1932).
- ¹⁵ Por esa dimensión doble entabla relación con la obra de Rhodes, compuesta por dos proyecciones de estética similar entre ellas, al mismo tiempo que presenta un patente parecido formal respecto a ella por su alternancia de líneas blancas y negras. Este rasgo lo compartirá además con *Straight and Narrow* (1970), del estructuralista/materialista Tony Conrad.
- ¹⁶ Interviene ese material con las herramientas más esenciales y básicas del cine, como el avance, el retroceso, el corte y la repetición, dando lugar a las siguientes obras audiovisuales: *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993), *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998) y *Deanimated* (2002).
- ¹⁷ Como en *Shadow Cuts* (2010), *Soft Palate* (2010), *Black Holes* (2015) y *Elsewhere* (2016).
- ¹⁸ Como en *Self Control* (2011), *Haunted House* (2011): *Tooth Eruption* (2013) y *Whistle Stop* (2014).
- ¹⁹ "En las animaciones no sólo el fotograma individual es importante, sino también la fragmentación del propio fotograma. [...] mis formas fragmentadas hacen referencia al proceso de producción de las animaciones realizadas mediante la técnica llamada animación sobre acetato [*cel animation*]. Este es un estilo de animación que emplea un equipo de dibujantes en el que cada uno es responsable de un elemento específico: la cabeza, los ojos, las piernas, etcétera. Cada uno de estos se dibuja individualmente en láminas transparentes. Como último paso las láminas se superponen entre sí para crear una imagen completa. Visualmente hablando, lo que hago es eliminar algunas de estas láminas de celuloide del montón de láminas con dibujos de partes del cuerpo y descomponer la imagen hasta conservar varias de sus capas originales. Hablando metafóricamente, estoy des-acetatizando [*de-celíng*] la animación sobre acetato" (trad. a.).
- ²⁰ Aunque ella misma declara en *Anywhere out of the world* (2000) de Parreno que no le importa la versión que se use de su nombre: Ann Lee, AnnLee, AnnLee.
- ²¹ Lo señalamos así ya que los productos derivados del proyecto de Huyghe y Parreno finalmente también tendrían, en cierto sentido, un uso comercial dentro de los circuitos artísticos expositivos.
- ²² Basado en un cómic del mismo nombre y año de Masamune Shirow.
- ²³ Otro tipo de producciones aparte de la animación son, por ejemplo, *Last Call (DO-IT-YOURSELF)* (2002) de Joe Scanlan, quien construye un ataúd con piezas de Ikea y las instrucciones de montaje incluyen a Ann Lee en los esquemas explicativos. O también *Skin of Light* (2001), de Huyghe y Parreno, quienes compusieron un retrato de neón blanco, en la línea de *One Million Kingdoms*, aunque con gesto entrístico. A todo ello se suman las litografías de M/M Paris, que toman forma tanto de diferentes pósteres correspondientes a diversas producciones audiovisuales de las nombradas, como de una especie de papel de pared inspirado igualmente en el personaje y que recubría varios de los muros de exposición.
- ²⁴ Nótese la irónica contradicción de dar fin a la existencia del personaje y bloquear el uso de su imagen en cualquier producto cultural/comercial precisamente en una feria de arte, haciendo de ese evento un subproducto más del proyecto.
- ²⁵ "Pertenezco a cualquiera que sea capaz de proveerme de cualquier clase de material imaginario aparte de este mundo. Soy un personaje imaginario. No tengo espíritu, tan sólo soy una carcasa" (trad. a.).

- ²⁶ Véanse al respecto el artículo de Tania de León Yong “Sobre cómo William Kentrledge llegó a la Luna. Journey to the moon”, en *Con A de Animación* n.º 7, 2017, pp. 38-46; así como mi artículo “La animación en bucle como dibujo vivo. Las repeticiones de Francis Alÿs”, en *Con A de Animación* n.º 10, 2020, pp. 54-75.
- ²⁷ Tal y como plantea el título, Collis tiene como objetivo completar un día entero de duración con la animación. Por lo que, previsiblemente, tal y como sucede, por ejemplo, en *The Clock* (2010) de Christian Marclay, la hora aparecida en *One day...* se sincronizará con el tiempo real del público.
- ²⁸ Desde una perspectiva histórica, estos materiales conectan inevitablemente con las pizarras empleadas por Joseph Beuys, quien igualmente remitía su práctica a un pensamiento gráfico que se materializaba de una forma esquemática sobre ellas. Categorizadas como *dibujos auditivos*, pues acompañaban o eran el resultado de acciones, clases o conferencias, donde existía un discurso hablado, estas visualizaban los anclajes del pensamiento que Beuys desarrollaba en directo. *Figuring Vitality* de Gansterer funciona igualmente en un sentido performático: “experiencing a blackboard as a resonating body and site of knowledge transfer” (Clegg: 139). (“experimentando una pizarra como un cuerpo que resuena y como lugar de transferencia de conocimiento”, trad. a.).
- ²⁹ “el proceso de figurarse algo” (trad. a.).
- ³⁰ El título se trata de un neologismo en alemán, compuesto por *untertage* (subterráneo) y *Überbau* (superestructura), con los que introduce la idea de algo que trasciende más allá de lo visible. Le sigue un subtítulo explicativo, que indica que el dibujo responde a una transección: la manifestación de anotaciones subjetivas de una escucha directa.
- ³¹ Aparte de emplear los sonidos concernientes a la materia registrados y manipulados, este autor añade otros —procedentes de diversos materiales, ambientales, melódicos—, alcanzando una mayor profundidad compositiva. Todo ello remite tanto a un pensamiento no lineal como a un tablero a lo Atlas Mnémósyne de Aby Warburg (Cavanna, 2019).
- ³² Todo ello remite tanto a un pensamiento no lineal como a un tablero a lo Atlas Mnémósyne de Aby Warburg (Cavanna, 2019).
- ³³ Sophie Orlando los categoriza de la siguiente forma: “the studio materials (papel, chalk, water, glass), the found materials (wood, green leaf) and the invited materials (snails and slug)” (Gansterer, 22). (“[...] los materiales del estudio (papel, tiza, agua, vidrio), los materiales encontrados (madera, hoja verde) y los materiales invitados (caracoles y babosa)” (trad. a.). Esta materia a veces también dibuja por sí misma: al dispersarse por efecto del viento, al derramarse, al traspasar superficies. E incluso dibujan los animales que aparecen, al arrastrarse y crear ellos mismos materia, como la baba de caracol.
- ³⁴ La pantalla que se les superpone crea una superficie difusa que ayuda al reconocimiento de las formas. En este mismo sentido funcionan otros trabajos como, por ejemplo, *Grand Central Station 4* (2009) y *3* (2010), así como *Reconstruction series (2002-2009)* y *Edition 25 (Birds)* (2017), presentando estos dos últimos un bloque de resina superpuesto a los leds, que hace las veces de pantalla difusora.
- ³⁵ Trabajo realizado en colaboración con Sarah Bostwick.
- ³⁶ En concreto, *The Snail on the Slope* (1972) en el caso de la primera y *1984* (1949) en el de la tercera. El guión de la segunda, en cambio, es compuesto por el autor y surge de la combinación de *Weekend* (1967) de Jean Luc Godard, *The Radio of the Future* (1921) de Velimir Khlebnikov, *Notes from the Underground* (1864) de Fyodor Dostoyevsky y otros escritos de Caspar David Friedrich.
- ³⁷ “[...] we use the term new media art to denote a rich repertoire of practices based upon the innovative, experimental, direct or indirect application and exploration of emerging technologies” (Todorović y Grba, 2019b: 265). (“[...] empleamos el término arte de los nuevos medios para señalar un rico repertorio de prácticas basadas en lo innovador, lo experimental, la aplicación directa o indirecta y la exploración de nuevas tecnologías”, trad. a.).
- ³⁸ “[...] a menudo se desarrolla como acontecimientos no verbales que tienen el potencial de generar diversas narrativas a través de la experiencia del público” (trad. a.).
- ³⁹ “[...] el impacto expresivo, emocional y cognitivo del arte generativo expande nuestra comprensión de la narratividad al considerar tanto la comprensión de la lógica del sistema y los algoritmos usados en la creación del trabajo como la anticipación por parte del público” (trad. a.).
- ⁴⁰ Precisamente en este se incluye *The transfinite* (2011), del que hablamos al comienzo del artículo.





ENGLISH
INFORMATION

I TOUCH THEREFORE I AM: STOP-MOTION ANIMATION IN THE CONTEXT OF THE ETHICS OF CARE

JORGELINA ORFILA, FRANCISCO ORTEGA

Dr. Jorgelina Orfila and Dr. Francisco Ortega form the collective of art scholars Animation-Duo, which explores the intersections and diffractions between animation and modern and contemporary art. They have published several articles on art history and animation and coordinate the Animation Making Workshops (AMW), a research initiative supported by a federal grant that explores the potential of stop-motion animation as therapeutic and didactic tool. They are also the organizers of the Animation Research Gang, a network of scholars in animation that meets annually at the SWPACA (Southwest Popular/American Culture Association Conference) in New Mexico.

Links:

<http://animationduo.com/>, <http://animationmaking.org/>, <http://animationgang.com/>

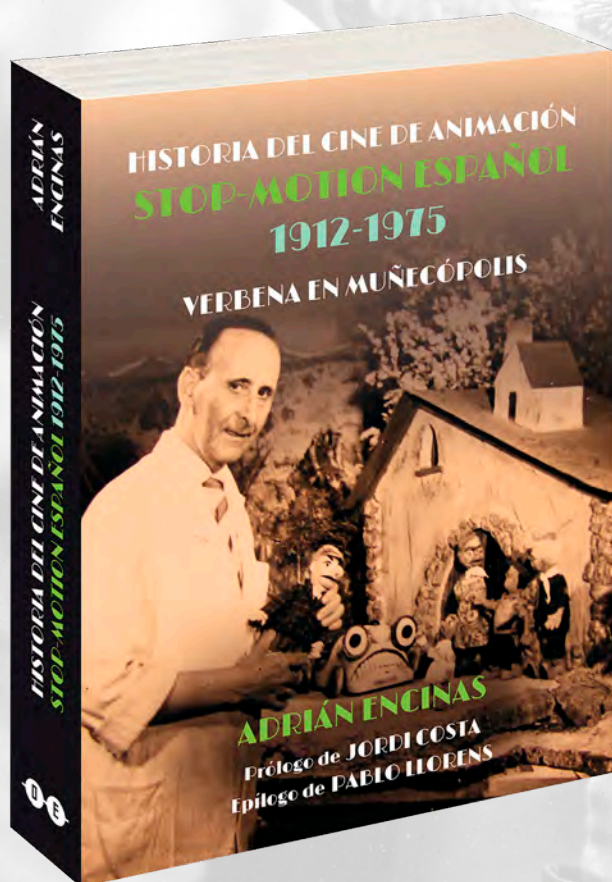
TOWARDS A PHENOMENOLOGY OF ANIMATION FOR INTERDISCIPLINARY RESEARCH

VÍCTOR FRANCISCO CASALLO MESÍAS

Victor Casallo is Professor and Researcher in the fields of ethics, aesthetics and communication in the Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Peru. Doctor and Master in Philosophy by the Pontificia Universidad Católica del Perú. Researcher accredited by CONCYTEC - Perú. Member of the *Red Latinoamericana de Investigaciones en Prácticas y Medios de la Imagen and the Círculo Latinoamericano de Fenomenología*. Recent contributions to books and journals: "*Breaking Bad: autodescubrimiento audiovisual en clave de tragedia*" (Lima, 2017), "La imagen estética en el horizonte de la ética del amor" (Bogotá, 2020) y "Nihilistas y titanes. Temporalidad, alteridad y corporalidad en *Shingeki no Kyojin*" (Lima, 2022).

HISTORIA DEL CINE DE ANIMACIÓN STOP-MOTION ESPAÑOL 1912-1975

VERBENA EN MUÑECÓPOLIS



Un libro de
Adrián Encinas
para Desfiladero
Prólogo de Jordi Costa
Epílogo de Pablo Llorens

·Ofrece código QR para visionar
los cortometrajes comentados

«Un proyecto realmente heroico,
imprescindible en la biblioteca
de todo amante de la animación
con afán completista»
Jordi Costa, del prólogo

«Decenas de nombres y títulos que
desconocía por completo y que
ayudan a poner en valor una técnica
cinematográfica que, aún hoy,
algunos flipados nos negamos
a abandonar»
Pablo Llorens, del epílogo

«Una joya,
un volumen imprescindible»
Jesús Jiménez, RTVE

¡Solicítalo en tu
librería de confianza!

COLECCIÓN
MOVIOLA

www.desfiladeroediciones.com

DE
DESFILADERO EDICIONES

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.

Cada artículo debe redactarse siguiendo las indicaciones del *Manual de Estilo*. Los autores deben utilizar las comillas (“ ”) para las citas textuales (nunca cursiva). A su vez, extranjerismos como *anime*, que no tienen traducción, se deben expresar en cursiva. CAA recomienda el uso de términos en castellano siempre que exista la equivalencia.

Las citas y referencias se indicarán en el texto según el **modelo Harvard** (Autor, año: página), minimizando las notas al final siempre que sea posible, y remitiendo en su lugar al listado de *Referencias*.

En el caso de evocar bibliografía con numeración de página (libros, artículos, PDFs *online*) es imprescindible anotar en la cita la página que se referencia, **siempre**, incluso si se cita libremente, se parafrasea o se maneja una idea general de la obra.

Es asimismo importante utilizar la herramienta de Word para las Notas, que serán siempre **notas al pie**.

Las *Referencias* se elaboran como un listado unitario, con todas las obras listadas alfabéticamente (artículos, libros, tesis, webs, documentos videográficos, etc.), sin separarlas por tipo de fuente consultada. Recuerde que al elaborar las *Referencias* solo deben aparecer en el listado las fuentes citadas **explícitamente** en el cuerpo del artículo o en las Notas —de existir obras de referencia importantes, pero no citadas en el artículo, el autor puede elaborar aparte una *Bibliografía recomendada*—. Es importante señalar que los **documentos videográficos** (películas, documentales, series) solo se incluirán en las *Referencias* si se realiza en el texto una cita textual a diálogos o comentarios que figuren en los mismos.

Indicaciones para elaborar cada tipo de referencia: