



**MÁSTER
EN ANIMACIÓN**
UPV

15ª EDICIÓN
2024 /
2026

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

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

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

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



M A
U P V

dD
departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Máster en
Animación UPV /

+ 34 963877460 /
Facultad de Bellas Artes /

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

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

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

Consejo de Redacción:
Sara Álvarez Sarrat
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
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
Kunsthochschule für Medien Köln (Alemania)
Beatriz Herráiz Zornoza
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Antonio Horno López
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación,
Universidad de Jaén
M^a Ángeles López Izquierdo
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Ignacio Meneu Oset
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Sergio Rodríguez Valdunciel Dep. Dibujo,
Universitat Politècnica de València
Paula Tavares
Escuela Superior de Diseño del Politécnico de Cávado
y Ave (Portugal)
Miguel Vidal Ortega
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Pilar Yébenes
Universidad Europea de Madrid

Comité Científico:
Aramis Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Valeria Camporesi
Filmoteca Española
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 Vità
Dep. Escultura, Universitat Politècnica de València
Javier Marzal Felici
Universitat Jaume I, Castellón
Nadia McGowan
Universidad Internacional de La Rioja
Sofía Poggi
Universidad de San Andrés (Argentina)
David Roldán Garrote
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Alfonso Ruiz Rallo
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna, Tenerife

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

Con A de animación
Nº 18, marzo 2024. *Hechos virtuales*

Coordinación de este número:
María Lorenzo Hernández

Maquetación:
Patricia Lara Hernández

Soporte técnico y diseño web:
Luis Morcillo Muñoz

Imagen de cubierta:
Todo bien (Diana Acién, 2023). © Saltarinas, Diana Acién

Colaboradores de este número:
Tamara Antona-Jimeno
Joseba Bonaut-Iriarte
Nea Ehrlich
Emma Harper
José M^a De Luelmo Jareño
Ángel-José F. Lamosa
Vicente López-Chao
Florencia Mauna
Hannes Rall
Mireya Vicent-Ibáñez
Wibke Weber

Agradecimientos:
Diana Acién, Rocío Benavent, Víctor Bellver, Beatriz Herráiz, Alfonso Freire Sánchez, Sonia Dueñas, Alberto Sanz, Samuel Viñolo, Adrián Encinas, Álex Mendibíl, Carolina Delamorzal.

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>

Consultas: 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: 978-84-19755-19-3
Depósito Legal: V-542-2011

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

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

Nº 18, MARZO 2024
Hechos virtuales

Scopus®







06 EDITORIAL

12 FIRMA INVITADA

- 14 **El auge de la no ficción animada: contexto tecnocultural**
Nea Ehrlich

26 INVESTIGACIÓN

- 28 **El imperio no contraataca. Propaganda y dibujo animado en Alemania (1939-1945)**
José M^a de Luelmo Jareño
- 48 **La adaptación al *anime* de los cuentos de hadas como herramienta de japonización: el caso de *Belle***
Mireya Vicent-Ibáñez, Tamara Antona-Jimeno y Joseba Bonaut-Iriarte
- 68 **Del Videjuego al *Anime*: Hakuoki Shinsengumi Kitan y la modelización de la cultura *otaku***
Florencia Mauna
- 84 **El proceso creativo detrás de la física y mecánica del movimiento animado**
Ángel-José F. Lamosa y Vicente López-Chao
- 108 **Animación en entornos inmersivos: ampliación de las teorías de la autenticidad en contextos educativos, históricos y políticos**
Hannes Rall, Wibke Weber y Emma Harper

134 ENGLISH INFORMATION

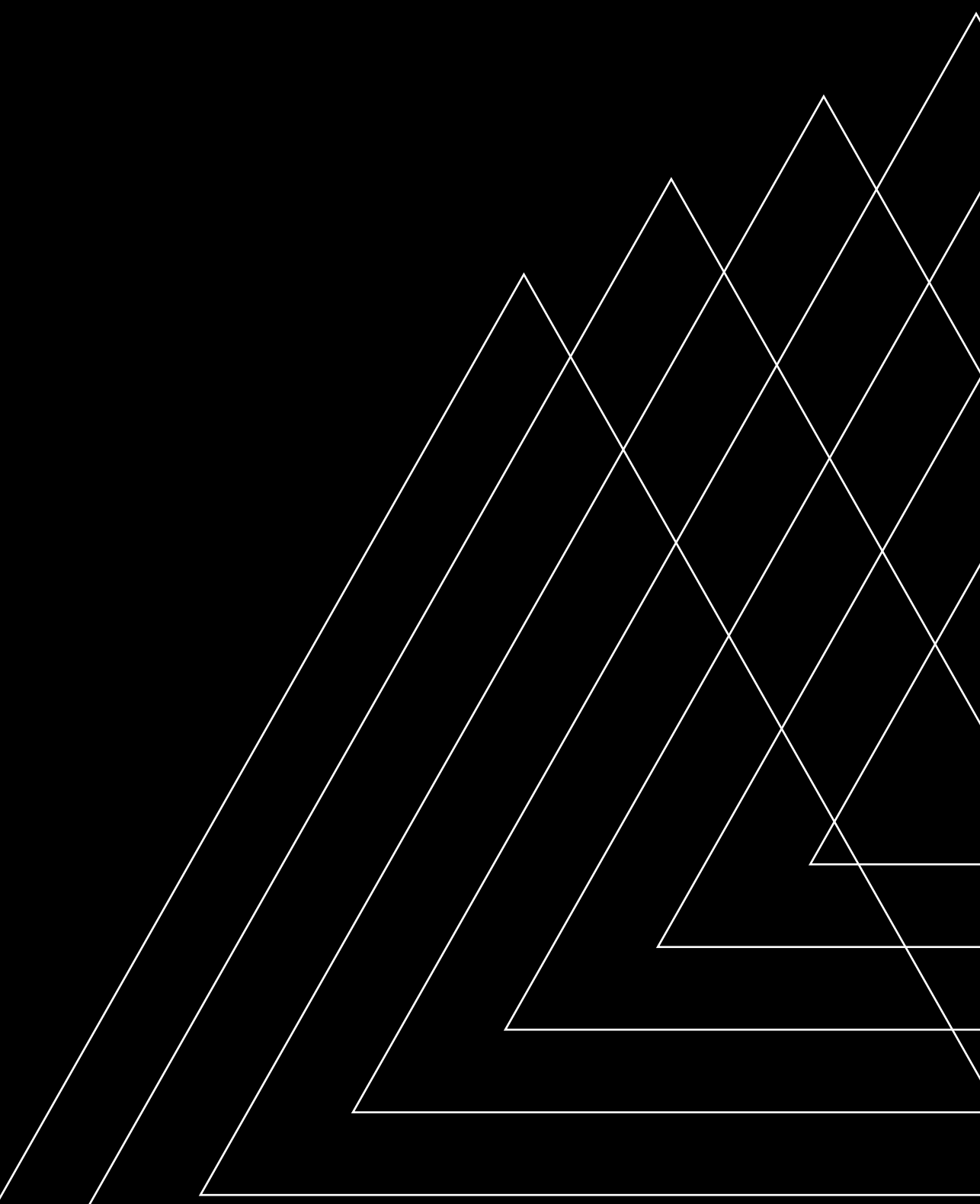
143 NORMAS DE PUBLICACIÓN



EDITORIAL: HECHOS VIRTUALES

Muchas veces los designios de CAA se rigen por meras serendipias, *chiripas* que se decía antes, pero en este número ha coincidido una cantidad considerable de contenidos que giran en torno a la temática virtual.

Lo virtual, lo digital, lo irreal, se confronta hoy con lo real, lo factual. Y, como no puede ser de otro modo, cuando el simulacro está tan bien hecho, ya no tenemos medios para distinguir lo real de lo imaginario. Son los *hechos alternativos* que predicen algunos, como si el oxímoron (la contradicción en el mismo sintagma) no fuera suficiente. “Hechos virtuales” lanza un malicioso guiño a esas triquiñuelas, dignas de un personaje de *cartoon*, pero también nos sirve para constatar lo mismo que decía, apesadumbrado, el alter ego animado de Emilio Martí en su memorable film debut, *Desanimado* (2011): qué importa ser un dibujo animado cuando “ser real es mentira”.





FIRMA

INVITADA

EL AUGE DE LA NO FICCIÓN ANIMADA: CONTEXTO TECNOCULTURAL

THE RISE OF ANIMATED NON-FICTION: TECHNO-CULTURAL CONTEXT

RESUMEN

¿Por qué es la animación una estética tan pivotal en el entorno epistémico actual y cuándo comenzaron los espectadores a aceptar la veracidad de la animación, a pesar de no parecerse en nada al fotorrealismo ni a nada que uno pudiera presenciar directamente? Este artículo explora las razones tecnoculturales del auge de la no ficción animada en los últimos 15 años. El artículo cubre la relación de la no ficción animada con las tecnologías de producción de imágenes y la manipulación de imágenes; cultura documental y de vigilancia; la era de la información y los "big data"; visión artificial, percepción artificial e inteligencia artificial; y finalmente, la virtualización de la cultura.

ABSTRACT

Why is animation such a central aesthetic in today's epistemic environment and when did viewers begin to accept animation's veracity, despite looking nothing like photorealism or anything one would witness directly? This article explores the techno-cultural reasons for the rise of animated non-fiction in the last 15 years. The article covers animated non-fiction's relation to image production technologies and image manipulation; documentary and surveillance culture; the information age and big data; machine vision, machine perception and AI; and finally, the virtualization of culture.

NEA EHRlich

Ben-Gurion University of the Negev (Israel)

Nea Ehrlich es profesora titular en el Departamento de Artes en Ben-Gurion University of the Negev, Israel. Completó su doctorado en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Edimburgo y obtuvo una beca postdoctoral Polonsky para una estancia en The Van Leer Jerusalem Institute. Sus investigaciones han sido publicadas en las revistas *Animation: an Interdisciplinary Journal*, *Studies in Documentary Film* y *Visual Resources*. Es coeditora de la monografía *Drawn from Life. Issues and Themes in Animated Documentary Cinema*, y autora de *Animating Truth*, ambos publicados por Edinburgh University Press. Su trabajo se encuentra en la intersección de la Historia del Arte, los estudios fílmicos, animación, la teoría de los medios digitales, videojuegos y epistemología. Actualmente trabaja en un proyecto sobre arte y robótica, centrándose en la inteligencia artificial y en la visión artificial.

Foto: Dani Machlis

PALABRAS CLAVE:

Documental animado, no ficción, tecnocultura, IA, vigilancia, virtual

KEY WORDS:

Animated documentary, non-fiction, techno-culture, AI, surveillance, virtual

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.20928>

NEON & PARTICIPANT presentan

NOMINADA

GLOBO DE ORO
MEJOR PELÍCULA DE ANIMACIÓN

GANADORA
SUNDANCE
FILM FESTIVAL
WORLD CINEMA GRAND JURY PRIZE
DOCUMENTARY
2021

SECCIÓN OFICIAL
CANNES
FILM FESTIVAL

FLEE

una película de **JONAS POHER RASMUSSEN**

Producción ejecutiva: NEON, PARTICIPANT, NEON FILMS. Producción: NEON FILMS, PARTICIPANT, NEON FILMS. Dirección: JONAS POHER RASMUSSEN. Guión: JONAS POHER RASMUSSEN. Animación: NEON FILMS. Música: JONAS POHER RASMUSSEN. Música de fondo: JONAS POHER RASMUSSEN. Fotografía: JONAS POHER RASMUSSEN. Montaje: JONAS POHER RASMUSSEN. Sonido: JONAS POHER RASMUSSEN. Edición: JONAS POHER RASMUSSEN. Distribución: NEON FILMS, PARTICIPANT, NEON FILMS.

¿Cuándo y por qué la animación migró de una noción (errónea) como medio enraizado en la ficción, a un actual uso generalizado en contextos informativos y de no ficción? ¿Qué nos hace considerar como testigos de acontecimientos aquellas imágenes animadas, no fotorrealistas, que no se asemejan a nuestras experiencias personales? ¿Qué significado encierra sobre el rol de las imágenes y la verdad en la cultura visual actual? Mi último libro, *Animating Truth*, trata sobre documentales animados en la cultura virtual y describe un fenómeno en el que la información arrojada por los documentales animados es merecedora de credibilidad precisamente por la emergencia de las tecnologías de imagen que estamos presenciando, como la cultura virtual y las imágenes mixtas entre lo real y lo digital (a veces llamadas “phygital”, es decir, que integran lo virtual y lo físico).

Este ensayo describe las razones por las que la no ficción contemporánea y los documentales animados se han vuelto tan omnipresentes; también describirá cómo la animación se ha establecido en la cultura virtual como la visualización de un código, lo que la ha convertido en un lenguaje visual esencial para el siglo XXI; y a dónde pueden apuntar este incremento del consumo de información animada.

Permítanme comenzar trazando el contexto de por qué la animación se ha vuelto tan omnipresente en la cultura virtual contemporánea, tanto como imagen que se encuentra entre los ámbitos digitales y la percepción humana, como en su creciente predominio como transmisor de información en contextos epistemológicos

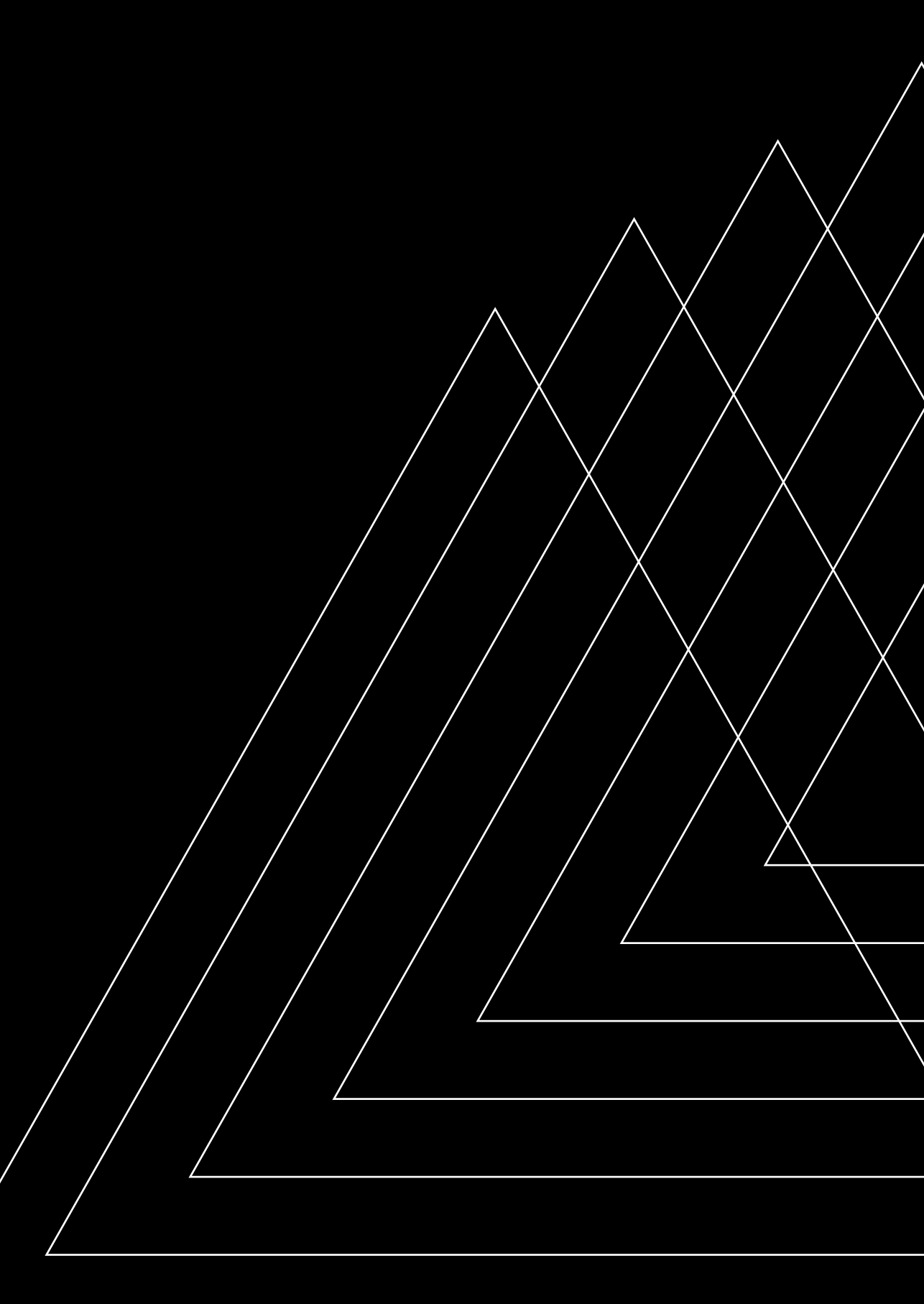
—como se ve en la infografía, el periodismo, documentales, videojuegos serios, simulaciones, visualizaciones de datos, etc.—. De hecho, la animación ha sido considerada central en el campo epistémico de la cultura digital contemporánea (Leslie, McKim, 2017).

Aunque los documentales animados no son un fenómeno nuevo —como señala Cristina Formenti en *The Classical Animated Documentary and Its Contemporary Evolution*—, el número de documentales animados se ha disparado en la última década, al igual que el interés público y la consciencia sobre el subgénero—como se ve, por ejemplo, en los numerosos elogios recibidos por la película *Flee* (Jonas Poher Rasmussen, 2021) (Fig. 1).

Recientemente busqué en Google videos documentales animados y los resultados se acercaron a los 50 millones. Los resultados, el contenido y las definiciones varían, por supuesto, pero eso significa que el documental animado se ha generalizado, convirtiéndose en un fenómeno contemporáneo. Por lo tanto, *el documental animado es más característico de la era actual que de cualquier período anterior*, y las nuevas tecnologías que se involucran en él requieren nuevas teorizaciones y debates, ya que obviamente estamos recibiendo cantidades cada vez mayores de información a través de todo tipo de imágenes animadas, lo que plantea preguntas cruciales sobre los orígenes y la credibilidad de las imágenes, especialmente en esta era de posverdad.

A continuación, se examinarán las razones que explican la reciente proliferación de animaciones de no ficción.

Fig. 1. *Flee*, documental animado de Jonas Poher Rasmussen (2021).





**INVES-
TIGACIÓN**

EL IMPERIO NO CONTRAATAACA. PROPAGANDA Y DIBUJO ANIMADO EN ALEMANIA (1939-1945)

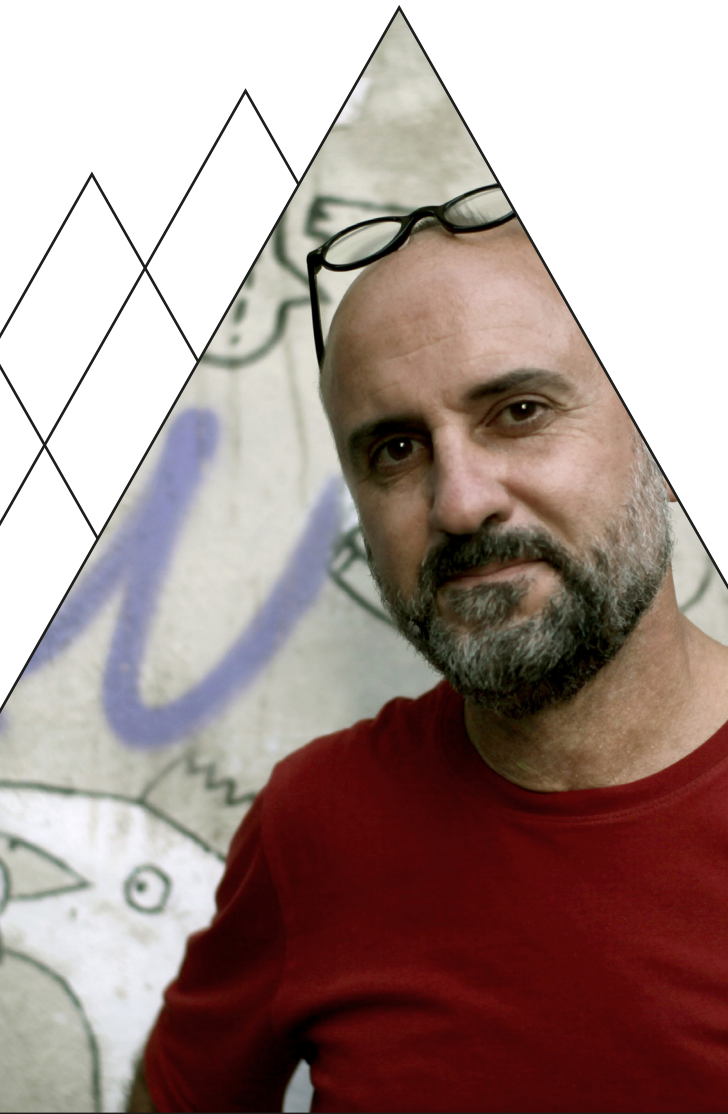
THE EMPIRE DOESN'T STRIKE BACK. PROPAGANDA AND CARTOON IN GERMANY (1939-1945)

RESUMEN

A diferencia de lo sucedido en el escenario bélico, donde desató las hostilidades y mantuvo la iniciativa en varios frentes a la vez, el régimen nacionalsocialista apenas si pudo equipararse a los países aliados en el uso político de la animación a pesar de conceder a la propaganda una importancia excepcional. A la vista de este fracaso, el artículo indaga su marco causal y se adentra para ello en un campo de fuerzas donde instituciones rivalizan con empresas y figuras de talento con oportunistas en la gestación de filmes de tono y calidad muy desigual que rápidamente cayeron en el olvido pero que, dado su valor documental, conviene tomar en cuenta en el marco general de la historia de la animación.

ABSTRACT

In contrast to the war scene, where it unleashed hostilities and maintained the initiative on several fronts at the same time, the National Socialist regime was hardly able to match the Allied countries in the political use of animation, despite the exceptional importance it attached to propaganda. In view of this failure, the article explores the causal framework and delves into a field of forces where institutions compete with companies and talented figures with opportunists in the development of films of very uneven tone and quality that quickly fell into oblivion but which, given their documentary value, should be taken into account in the general framework of the history of animation.



JOSÉ MARÍA DE LUELMO JAREÑO

Universitat Politècnica de València

Profesor Titular en la Universitat Politècnica de València. Es doctor en Bellas Artes y prepara actualmente su doctorado en Filosofía por la Universitat de València. Ha participado en numerosos congresos y proyectos de investigación y realizado estancias de investigación en Alemania e Israel. Los resultados de sus investigaciones han aparecido en revistas científicas de España, México, Chile, Colombia y Brasil, revistas culturales como *Archipiélago*, *Lápiz*, *Pasajes* y *Lars*, y diversas obras colectivas. De forma paralela desarrolla una labor artística que ha fructificado en una veintena de muestras individuales y más de un centenar de carácter colectivo.

PALABRAS CLAVE:

Dibujo animado, animación, propaganda, Alemania, Nazismo, Segunda Guerra Mundial

KEY WORDS:

Cartoon, animation, propaganda, Germany, Nazism, World War Two

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.19747>

LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE LOS CUENTOS DE HADAS COMO HERRAMIENTA DE JAPONIZACIÓN: EL CASO DE *BELLE*

FAIRY TALE ANIME ADAPTATION AS A TOOL OF JAPANIZATION: THE CASE OF *BELLE*

RESUMEN

La adaptación de cuentos de hadas permite mantener vivas las historias a lo largo del tiempo. En la actualidad también puede servir como una herramienta de japonización al permitir introducir elementos propios de la cultura nipona en historias originariamente occidentales. Esta investigación explora ese uso de la adaptación de los cuentos de hadas a través del análisis del *anime Belle*, basado en la clásica historia de *La Bella y la Bestia*. Mediante un análisis comparativo con la popular versión animada de Disney, se han identificado las divergencias más relevantes entre las dos obras. De esta manera, se ha comprobado cómo *Belle* introduce conceptos e ideas concretos que permiten acercar un imaginario concreto sobre Japón y su cultura.

ABSTRACT

The adaptation of fairy tales allows stories to be kept alive over time. Nowadays, it can also be a tool of Japanization by allowing elements of Japanese culture to be introduced into originally Western stories. This research explores that use of fairy tale adaptation through an analysis of the *anime Belle*, based on the classic story *Beauty and the Beast*. Through a comparative analysis with Disney's popular animated version, the most relevant divergences between the two works have been identified. Thus, it has been shown how *Belle* introduces specific concepts and ideas that allow us to approach a specific imaginary about Japan and its culture.



**MIREYA
VICENT-IBÁÑEZ**

Universidad Complutense de Madrid

**TAMARA
ANTONA-JIMENO**

Universidad Complutense de Madrid

**JOSEBA
BONAUT-IRIARTE**

Universidad de Zaragoza



PALABRAS CLAVE:

Anime, cuentos de hadas, japonización, adaptación.

KEY WORDS:

Anime, fairy tale, Japanization, adaptation.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.19774>

DEL VIDEOJUEGO AL ANIME: *HAKUOKI SHINSENGUMI KITAN* Y LA MODELIZACIÓN DE LA CULTURA OTAKU

FROM VIDEO GAME TO ANIME: *HAKUOKI SHINSENGUMI KITAN* AND THE MODELING OF OTAKU CULTURE

RESUMEN

El presente artículo se inscribe dentro de la reflexión sobre la serie de animación japonesa *Hakuoki Shinsegumi Kitan* (Idea Factory, 2010), una adaptación de una saga de videojuegos *otome* con el nombre *Hakouki*. La narrativa se sitúa en la era Edo donde la protagonista, Chizuru, se ve obligada a vestirse de hombre y vivir bajo las reglas de los miembros del *Shinsengumi*, una de las últimas fuerzas policiales del período del Shogunato Tokuwaga. A partir de un enfoque interdisciplinar, analizaremos cómo la animación de esta serie japonesa traduce y modeliza la cultura *otaku* a partir de tres componentes fundamentales: emoción, historia y estética.

ABSTRACT

This article is part of the reflection on the Japanese animated series *Hakuoki Shinsegumi Kitan* (Idea Factory, 2010), an adaptation of an *otome* video game saga with the name of *Hakouki*. The narrative places us in the Edo era where the protagonist, Chizuru, is forced to dress as a man and live under the rules of the members of the *Shinsengumi*, one of the last police forces of the Tokuwaga Shogunate period. From an interdisciplinary approach, we will analyze how the animation of this Japanese series translates and models *otaku* culture based on three fundamental components: emotion, history, and esthetics.





FLORENCIA MAUNA

Universidad Nacional de
Mar del Plata, Argentina

Florencia Mauna (General Acha, 1995) es Profesora en Filosofía por la Universidad Nacional de Mar del Plata, Diplomada en Estudios Coreanos por la Universidad del Salvador y Diplomada en Juegos, Educación y Cultura por la Universidad de Mar del Plata. Actualmente integra el proyecto de investigación "El umbral ontológico de la ficción lúdica" y pertenece al grupo de investigación en Filosofía de la Historia, Epistemología y Semiótica. Actualmente está terminando su tesis de Licenciatura en Filosofía y Semiótica de los videojuegos orientales.

PALABRAS CLAVE:

*Anime, Cultura, Japón, otaku,
Hakuoki Shinsengumi Kitan*

KEY WORDS:

*Anime, Culture, Japan, otaku,
Hakuoki Shinsengumi Kitan*

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.20313>

EL PROCESO CREATIVO DETRÁS DE LA FÍSICA Y MECÁNICA DEL MOVIMIENTO ANIMADO

THE CREATIVE PROCESS BEHIND THE PHYSICS AND MECHANICS OF ANIMATED MOTION

RESUMEN

Este artículo explora y expande el principio de superposición y continuación del movimiento, con el objetivo de proporcionar un enfoque más aplicable y completo a través de la organización y ampliación de sus atributos fundamentales, estableciendo así una base sólida para la investigación. El nuevo enfoque relaciona los elementos esqueléticos, masas secundarias y apéndices con los tres niveles de acción y aborda el aspecto relacionado con la estilización del movimiento. En busca de una metodología más efectiva, se propone un método gráfico que permite analizar y comparar el nivel de estilización de los atributos y nuevos conceptos presentes en este principio. Para comprobar la funcionalidad de esta propuesta, se aplica sobre dos casos prácticos, en los que se consiguen representar y analizar las principales propiedades existentes en las acciones animadas.

ABSTRACT

This article delves into an in-depth exploration and enhancement of the principle of follow through and overlapping action. The primary objective is to present a pragmatic and all-encompassing approach that systematically organizes and augments its foundational components. This innovative framework interconnects the skeletal components, secondary masses and appendages with the tripartite levels of action and addresses the aspect related to the stylization of movement. In the pursuit of a more effective methodology, a graphical tool is designed. This instrument facilitates the systematic analysis and juxtaposition of attribute stylization levels, along with the novel facets of follow through and overlapping action. To validate the utility of this proposal, it is applied to two case studies, representing, and dissecting the principal properties inherent in animated actions.

ÁNGEL-JOSÉ-F. LAMOSA

Facultad de Ciencias de la Comunicación,
Universidade da Coruña

VICENTE LÓPEZ-CHAO

Escuela Técnica Superior de Arquitectura,
Universidade da Coruña



PALABRAS CLAVE:

Principios de animación, superposición y continuación del movimiento, creatividad, comunicación, análisis de la acción, ilusión de la vida

KEY WORDS:

Principles of animation, follow through & overlapping action, creativity, communication, action analysis, illusion of life

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.20240>

ANIMACIÓN EN ENTORNOS INMERSIVOS: AMPLIACIÓN DE LAS TEORÍAS DE LA AUTENTICIDAD EN CONTEXTOS EDUCATIVOS, HISTÓRICOS Y POLÍTICOS

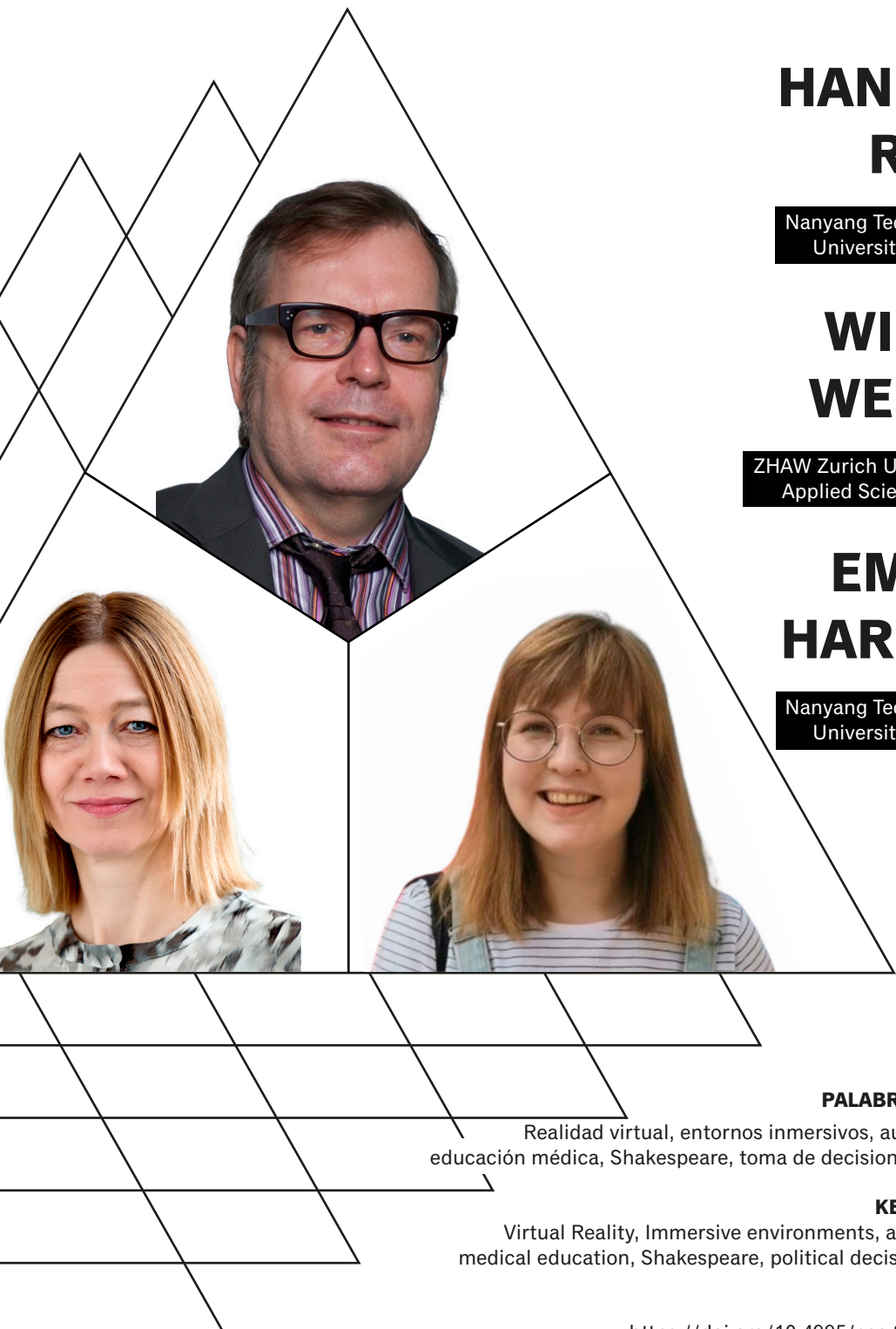
ANIMATION IN IMMERSIVE ENVIRONMENTS: EXPANDING THEORIES OF AUTHENTICITY IN EDUCATIONAL, HISTORICAL, AND POLITICAL CONTEXTS

RESUMEN

En este artículo examinamos y debatimos los posibles factores que pueden desencadenar la autenticidad en los entornos inmersivos animados. Nuestro debate se basa en tres formas de autenticidad, clasificadas como autenticidad *objetiva*, *constructiva* o *simbólica* y *existencial*. Para explorar estas ideas, presentamos tres estudios de casos extraídos de la propia investigación de los autores, que utilizan medios inmersivos en diferentes contextos (educativo, histórico y político). El objetivo es cuestionar cómo se concibe y construye la autenticidad en tres niveles —autenticidad de la narrativa, autenticidad del entorno y autenticidad de la acción— durante el proceso de diseño y producción. Empezamos definiendo el concepto de autenticidad con referencia a trabajos anteriores en los campos del periodismo y el turismo, y luego exploramos su especificación en la realidad virtual animada a través de la discusión de casos prácticos. Una conclusión importante de nuestro análisis es que se necesitan marcadores de autenticidad para que los usuarios puedan verificar la información presentada y confiar en el contenido educativo.

ABSTRACT

This paper examines and discusses potential factors that may trigger authenticity in animated immersive environments. Our discussion draws upon three forms of authenticity, categorized as *objective*, *constructive* or *symbolic*, and *existential* authenticity. To explore these ideas, we present three case studies drawn from the authors' own research deploying immersive media in different contexts (educational, historical, and political). The aim is to interrogate how authenticity is conceived and constructed on three levels — authenticity of narrative, authenticity of environment, and authenticity of action — during the design and production process. We start by defining the concept of authenticity with reference to previous work within the fields of journalism and tourism, and then explore its specification in animated virtual reality through the case study discussion. One important conclusion from our analysis is that authenticity markers are needed to enable users to verify the information presented and trust the educational content.



HANNES RALL

Nanyang Technological
University, Singapur

WIBKE WEBER

ZHAW Zurich University of
Applied Sciences, Suiza

EMMA HARPER

Nanyang Technological
University, Singapur

PALABRAS CLAVE:

Realidad virtual, entornos inmersivos, autenticidad, educación médica, Shakespeare, toma de decisiones políticas

KEY WORDS:

Virtual Reality, Immersive environments, authenticity, medical education, Shakespeare, political decision-making

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024/20603>

Biografías

Hannes Rall (alias Hans-Martin Rall) es catedrático de Estudios de Animación y profesor asociado (Investigación) en la Escuela de Arte, Diseño y Medios de Comunicación de la Universidad Tecnológica Nanyang de Singapur. También es un exitoso director de cortometrajes independientes de animación: sus obras han sido seleccionadas en 845 festivales internacionales y han ganado 80 premios. Sus libros *Animation: From Concept to Production* (2017) y *Adaptation for Animation: Transforming Literature Frame by Frame* (2019) han sido publicados por CRC Press.

Wibke Weber es catedrática de Lingüística de los Medios en la Universidad de Ciencias Aplicadas ZHAW de Zúrich (Suiza). Sus investigaciones se centran en la semiótica visual, el análisis de imágenes, la narración digital, la visualización de datos, el diseño de la información, la multimodalidad y la realidad virtual, y ha publicado varios libros y artículos en revistas especializadas en todas estas áreas. Es coautora del libro de texto *Digital Communication and Media Linguistics* (Cambridge University Press, 2023).

Emma Harper es investigadora asociada en la Escuela de Arte, Diseño y Medios de Comunicación de la Universidad Tecnológica de Nanyang (Singapur), donde colabora en proyectos interdisciplinarios de adaptación a medios inmersivos en los ámbitos de la literatura, la cultura y la educación. Ha trabajado en diversos proyectos en universidades y museos del Reino Unido, China y Singapur, y es licenciada y máster por la Universidad de Oxford.

Introducción

Como su nombre indica, la realidad virtual (RV) es un medio que enfrenta al usuario a una forma simulada de realidad, un entorno en el que la calidad de la inmersión espacial se aproxima a la percepción visual y acústica de la vida *real*. Gracias a la tecnología, los participantes se sumergen física y mentalmente en un mundo tridimensional generado por ordenador y lo experimentan directamente. Slater y Wilbur (1997: 604-5) definen la inmersión como “el grado en que las pantallas de ordenador son capaces de ofrecer una ilusión de realidad inclusiva, extensa, envolvente y vívida a los sentidos de un participante humano”.¹ El poder de la inmersión en la RV puede demostrarse por el hecho de que la mayoría de los usuarios percibirán físicamente a los personajes u objetos de este mundo virtual *como si estuvieran ahí*: obstáculos reales dentro de un espacio en lugar de proyecciones sin cuerpo, que es lo que realmente son (Zhang et al., 2017: 2). El punto crucial aquí es que, posiblemente, hoy en día la realidad virtual se acerca a la percepción sensorial del mundo *real* de una forma que ningún otro medio ha conseguido antes (Sundar et al., 2017; Wang et al., 2021).

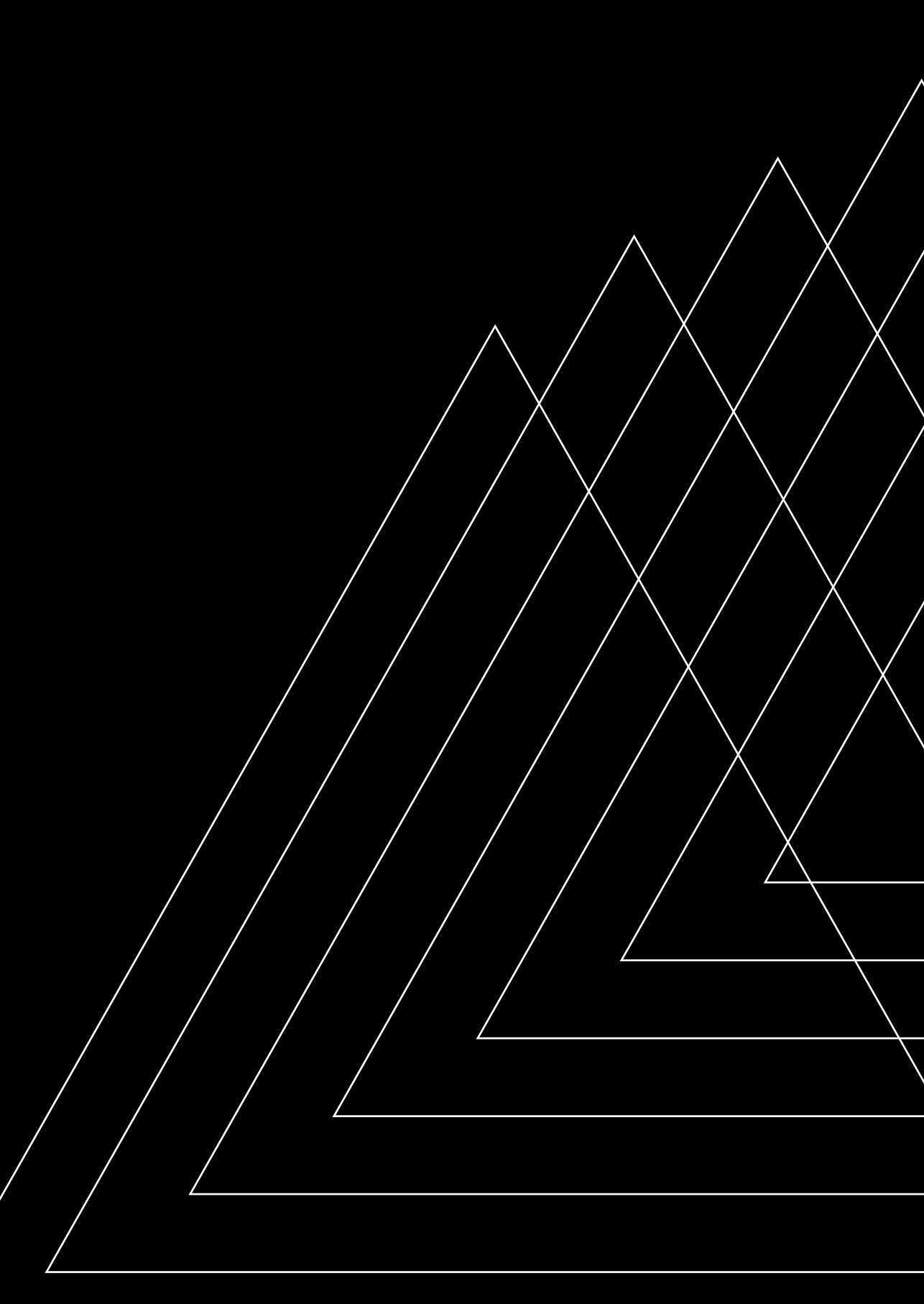
El trabajo previo de los autores sobre el periodismo de cómic y los documentales animados ha destacado que el uso de imágenes fotorrealistas puede ocultar la naturaleza construida de las narrativas debido a su realismo documental (Weber y Rall, 2017: 383). Las fotografías o las películas de acción real no revelan su naturaleza construida y, como tales, suelen asumirse incorrectamente como *auténticas* en cuanto a las historias y los personajes que presentan. Las interpretaciones ilustradas o animadas de la narración, por otro lado, revelan inmediatamente su subjetividad: “se pueden encontrar rastros del autor en

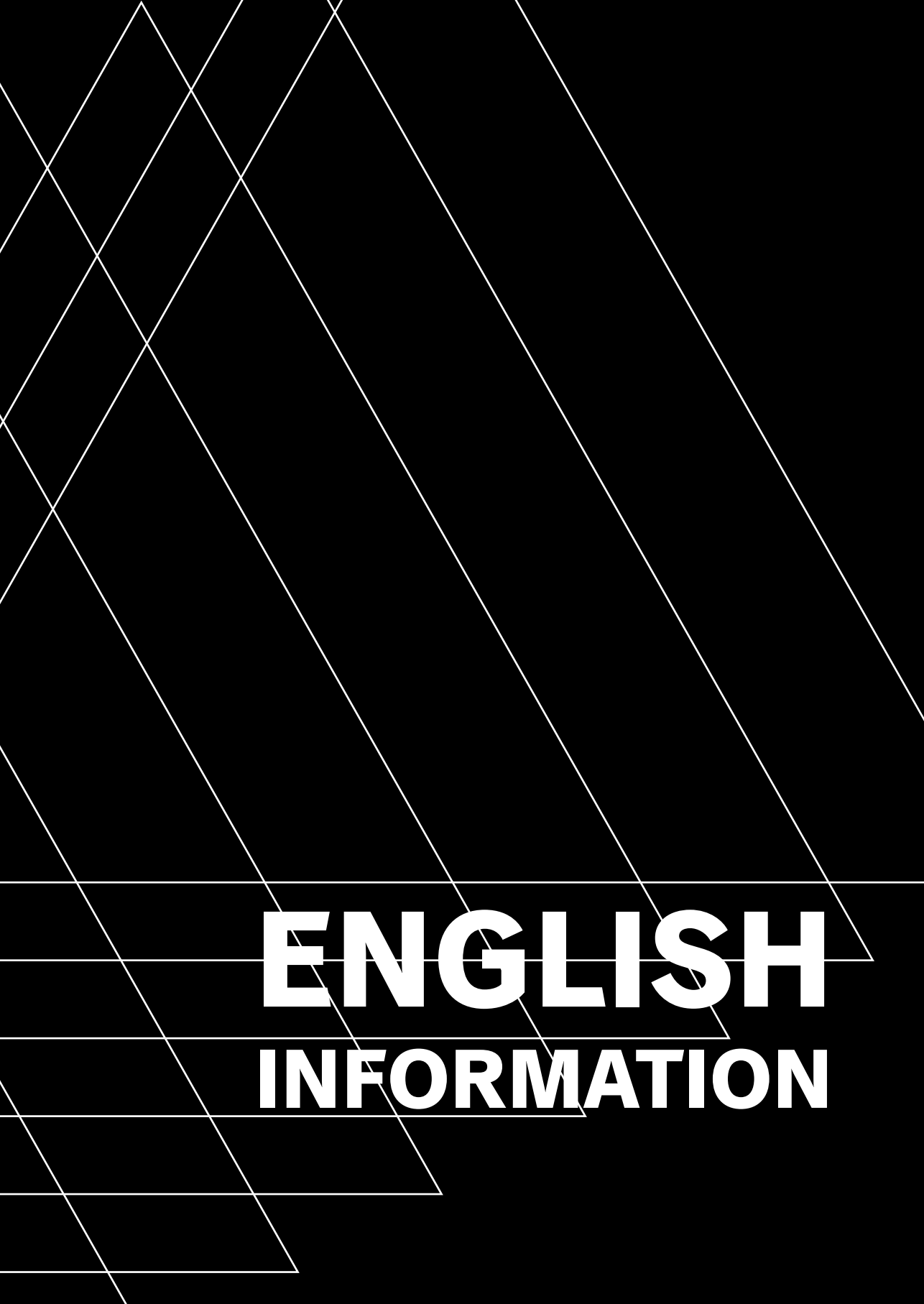
las convenciones estilísticas y los medios visuales de expresión”,² y los lectores son conscientes de que lo que están viendo es una interpretación del autor (Weber y Rall, 2017: 384). Esta idea puede ampliarse y aplicarse al contexto de la RV. Al revelar la mediación que se ha empleado en la creación de la experiencia mediante el uso de la animación, se ofrece más transparencia sobre cómo se concibe y construye la autenticidad.

Se ha asumido ampliamente que la RV puede simular mejor la realidad si maximiza su potencial hacia la visualización fotorrealista (Zibrek et al., 2019). Sin embargo, al encontrarse con un diseño de este tipo en la RV, los usuarios pueden ser manipulados para que renuncien a una distancia crítica y acepten lo visto como *verdadero* a menos que haya indicadores que provoquen una respuesta cognitiva que señale la inverosimilitud de los visuales presentados. Incluso si el fenómeno del “valle inquietante” puede hacer sospechar al público que esa *realidad* puede no ser exactamente lo que pretende ser, una presentación fotorrealista puede aproximarse a ella lo suficiente como para minimizar el impulso de interrogar críticamente la presentación.³

Este planteamiento suscita varias preguntas: ¿Cómo se consigue la autenticidad en los relatos animados de RV? ¿Cómo pueden emplearse la narratividad, las técnicas visuales o las opciones de diseño de modo que los usuarios reconozcan la autenticidad de los hechos y los elementos basados en hechos reales en un entorno inmersivo animado y estilizado?

Este artículo comienza definiendo el concepto de autenticidad y su especificación en la RV. A continuación, describi-





ENGLISH
INFORMATION

THE RISE OF ANIMATED NON-FICTION: TECHNO-CULTURAL CONTEXT

NEA EHRlich

Dr. Nea Ehrlich is a Senior Lecturer in the Department of Arts at Ben-Gurion University of the Negev in Israel. She completed her PhD in the Department of Art History at the University of Edinburgh and was a Polonsky postdoctoral fellow at The Van Leer Jerusalem Institute. Her research appears in *Animation: an Interdisciplinary Journal*, *Studies in Documentary Film* and *Visual Resources*. She is co-editor of *Drawn from Life. Issues and Themes in Animated Documentary Cinema*, and author of *Animating Truth*, both published by Edinburgh University Press. Her work lies at the intersection of Art History, Film Studies, Animation, Digital Media Theory, Gaming and Epistemology. She is currently working on a project on art and robotics, focusing on AI and machine vision.

THE EMPIRE DOESN'T STRIKE BACK. PROPAGANDA AND CARTOON IN GERMANY (1939-1945)

JOSÉ MARÍA DE LUELMO JAREÑO

Professor at the Universitat Politècnica de València, He holds a PhD in Fine Arts and is currently preparing his PhD in Philosophy at the University of Valencia. Has participated in numerous conferences and research projects and has carried out research stays in Germany and Israel. The results of his research have appeared in scientific journals in Spain, Mexico, Chile, Colombia and Brazil, cultural magazines such as *Archipiélago*, *Lápiz*, *Pasajes* and *Lars*, and various collective works. At the same time, he has developed an artistic work that has resulted in some twenty solo exhibitions and more than a hundred group exhibitions.

FAIRY TALE ANIME ADAPTATION AS A TOOL OF JAPANIZATION: THE CASE OF *BELLE*

**MIREYA VICENT-IBÁÑEZ,
TAMARA ANTONA-JIMENO,
JOSEBA BONAUT-IRIARTE**

Mireya Vicent-Ibáñez holds a PhD in Audiovisual Communication from Complutense University of Madrid, a degree in Audiovisual Communication, and two master's degrees, one in Film Studies and the other in Game Studies and Narrative Design. She is currently a Margarita Salas Postdoctoral Researcher at Complutense University of Madrid and is also a visiting researcher at University of Zaragoza. Her current lines of research focus on game studies and digital media. She has several publications in high impact journals such as *Communication & Society* or *Revista de Comunicación Piura*.

Tamara Antona-Jimeno holds a PhD in Audiovisual Communication, Advertising and PR from UCM. She is currently a Lecturer in the Department of Journalism and Global Communication at UCM. She started as a trainee lecturer in the Department of History of Social Communication at UCM (until 2016). She has taught on the bachelor's degree in communication and the International Diploma in Research Culture at UNIR. She has a six-year research period and has participated in competitive research projects related to the history of television and Social Networks and Discourses of Hate.

Joseba Bonaut-Iriarte is a lecturer and researcher at the University of Zaragoza. PhD in Communication (2006) and PhD in Philosophy (2022), he has worked for the last twenty years on the history of television in Spain, the Spanish television and film heritage, as well as the aesthetics and ethics of the cinematographic image in multiple audiovisual works. He has participated in five projects funded by the Ministry of Economy and Competitiveness, as well as in three European projects on film aesthetics. He has been a member of the Spanish Association of Film Historians, NECS and ECREA.