



MÁSTER EN ANIMACIÓN

UPV 16^{ED}



MASTER
EN ANIMACIÓN
UPV



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



DEPARTAMENT DE DISENY

PRIME THE ANIMA TION! 13



*New talent
International
Festival*

21 / 25
OCT.

Edita:

Grupo Animación UPV
Departamento de Dibujo,
Universitat Politècnica de València

Dirección de la revista:

Beatriz Herráiz Zornoza
DCADHA, 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
Kunstschochschule für Medien Köln (Alemania)
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
Miguel Vidal Ortega
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Paula Tavares
Escola Superior de Desenho do Politécnico de
Cávado e Ave (Portugal)
Pilar Yébenes
Universidad Europea de Madrid

Comité Científico:

Aramis Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Mercedes Álvarez Sanromá
Universidad Carlos III, Madrid/Valeria Camporesi
Filmoteca Española
Marcelo Dematel
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

Adriana Navarro Álvarez
Universidade da Coruña
María Pagès Rovira
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia, UPC
Sofia Poggi
Universidad de San Andrés (Argentina)
Susana Rodríguez Escudero
Investigadora independiente, España
David Roldán Garrote
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Alfonso Ruiz Rallo
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna,
Tenerife/Samuel Viñolo Locubiche
U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital,
Madrid

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

N^o 21, septiembre 2025. Hacer y deshacer

Maquetación:

Ausiàs Poquet

Soporte técnico y diseño web:

Luis Morcillo Muñoz

Imagen de cubierta:

Imágenes de la dirección artística de la película
Mariposas Negras realizadas
por María Pulido © Tinglado Films

Colaboradores de este número:

Aida Arnal Esteban
Ester Campos Baello
Eva Santin Álvarez
Laura Palau Bravo
Antonio Loriguillo-López
José Antonio Palao-Errando
Enric Burgos
Antonio Castilla Cerezo
Javier Gil Quintana
Rocío Gutiérrez Ortega

Agradecimientos:

Irene Ferrer, Javier Marzal, María Pagès, Florencia Mau-
na, Dácil Roca, Raúl Jambrina y Diego Hernán Rosain



ANIMACIÓN
UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

dp
departament de Dibujo
Universitat Politècnica de València

Editorial
Universitat Politècnica
de València

Naullibres

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:

Beatriz Herraiz Zornoza
Departamento de Dibujo, UPV
Camino de Vera, s/n46022 Valencia (España)
Tel: (00 34) 96 387 74 60
Fax: (00 34) 96 387 74 69 SOLOGNAC 8x25 Fix-Focus

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 -84-19755-70-4

Depósito Legal: V-542-2011

<http://conadeanimacion.upv.es>

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



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





11 EDITORIAL

15 INVESTIGACIÓN

- 16 La arquitectura como instrumento del storytelling en la animación:
el caso de Miyazaki y *El Viaje de Chihiro*

Aida Arnáiz Esteban

- 38 La accesibilidad daltónica en el cine de animación

Ester Campos Baello y Eva Santín Álvarez

- 60 Openings e imagen de marca de los estudios de animación en el contexto
SVOD el caso de los anime Netflix Originals

Antonio Loriguillo López, José Antonio Palao Errando y Laura Palau Bravo

- 90 De Balto a Stubby: la memoria de héroes caninos en el cine de animación

Enric Burgos

- 108 Mostrando el proceso. El ejemplo de *La casa lobo*

Antonio Castilla Cerezo

- 126 "Explorando a Bluey": un estudio de valores educativos

Javier Gil Quintana y Rocío Gutiérrez Ortega

155 ENGLISH INFORMATION

158 NORMAS DE PUBLICACIÓN





EDITORIAL

HACER Y DESHACER



Con A de Animación 21

Hacer y deshacer

La animación es un lenguaje que se nutre de la imaginación, la observación y la constante búsqueda de nuevas formas de expresión. Aunque se tiende a asociar con la industria del entretenimiento, su valor artístico trasciende a esta dimensión puramente comercial. Muchas de las creadoras y creadores vinculados a la animación desarrollan procesos propios en sus proyectos personales en base a la experimentación, el estudio y la exploración de tentativas estéticas y formales con métodos prioritariamente manuales y analógicos. Frente a una industria cinematográfica donde prima lo digital y el resultado en sí, y que trata de ocultar cualquier rastro del proceso, estos sistemas de creación autoral pueden suponer un acto casi rebelde y de resistencia frente a las tendencias mayoritarias. La experimentación expresiva, matérica, procesual o narrativa ha supuesto un motor imparable de creación en la animación, desde sus inicios, no en vano Donald Crafton defiende la visión y habilidad de los animadores y eleva esa distinción para hacerla digna de reconocimiento.

De modo que nuestro primer cuestionamiento es si la presencia visible de rasgos estilísticos personales es viable en una producción cinematográfica de largometraje de animación, o si estos tratamientos pertenecen más bien a cortometrajes o producciones de autor, fuera del circuito comercial mayoritario.

Por otro lado, numerosos creadores en la animación desafían continuamente las convenciones con propuestas estilísticas novedosas e incluso transgresoras, que aportan otras reflexiones, inspiran nuevas creaciones y generan nuevo conocimiento. La animación no surge exclusivamente de una historia, la propia experimentación matérica y expresiva puede impulsar una producción. La exploración, la curiosidad, lo holístico, lo inesperado, la superación creativa, la hibridación, el descubrimiento y la reformulación pueden formar parte de la creación artística y son rasgos manifiestos de que este proceso es reflexivo. Se hace evidente que no es necesario que un sujeto neutral sea el único deseable para investigar sobre el objeto artístico, sino que en la práctica artística no hay separación entre el objeto y sujeto de estudio ni tampoco entre el investigador y su propia práctica artística. La investigación-creación – *practices-based research* –, aplicada a la animación busca trascender la dicotomía tradicional entre la práctica artística y la investigación académica. En lugar de ser disciplinas separadas, se entienden como procesos interconectados, donde la práctica artística se convierte en una metodología de investigación en sí misma, y los resultados artísticos son a su vez formas válidas de producción de conocimiento. Además de los componentes conocidos de la expresión artística, la animación aporta experimentación con la representación del tiempo, el espacio, el movimiento y la narrativa de maneras difíciles de lograr en otros medios. Esto la convierte en un laboratorio ideal para explorar conceptos teóricos a través de la práctica.

El segundo cuestionamiento nos conduce a reflexionar sobre la escasa investigación en animación abordada desde la práctica. La revista *Con A de Animación* nace en el seno de las Bellas Artes y, en los talleres, a menudo observamos procesos dignos de estudio que merecen ser dados a conocer. Así que esperamos alentar el interés en este tipo de investigación, tenemos constancia de su existencia y es innata a un tipo de animación que continuamente se está reinventando.

Hemos *vestido* el actual número gracias a las imágenes cedidas por Tinglado Film de *Mariposas Negras*, realizadas por María Pulido, cuya factura artística ha quedado impresa en cada fotograma del film de David Baute. Cada trazo y cada textura confieren a la película una huella cargada de años de búsqueda y exploración en el estilo pictórico personal. La creadora conserva la costumbre arraigada entre muchos artistas de tomar apuntes diarios en infinitos cuadernos, donde cada boceto supone un estudio de la luz, el color, el volumen, la expresión o el gesto pictórico, una tarea de hacer, deshacer y rehacer que desemboca en la madurez artística, la indagación constante y la superación. María Pulido –egresada del Máster en Animación UPV–, siempre ha destacado por el sentido pictórico y ecléctico de su obra, con una creatividad desbordante y una gran habilidad para el dibujo y la pintura. A través de su trazo, la artista retrata a la perfección cada uno de los dispares paisajes de la película, donde la luz y el color ayudan a adentrarnos en sus atmósferas. De manera que ya tenemos respuesta al primero de los cuestionamientos, hay mucho del estilo de María Pulido en *Mariposas Negras* y esta personalidad contribuye a crear una factura única al film.

Son seis los artículos que presentamos en este número, el primero de los cuales está escrito por Aida Arnáiz perteneciente a la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid. El texto reúne el estudio arquitectónico de *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki 2001) desde un punto de vista antropológico y conceptual, que desvela cuestiones sutiles de la representación del entorno y que contribuyen a crear significados encubiertos perceptibles según el grado de conocimiento del público.

Ester Campos y Eva Santín de la Universidad Complutense y UDIT respectivamente, relatan el estudio de la representación cromática en la animación desde la accesibilidad daltónica, y demuestran cómo la población que sufre de esta afección es incapaz de reconocer las intenciones emocionales que los creadores insuflan en las películas a través de la gama cromática.

Conoceremos los entresijos de los *openings* de los *anime* bajo el paraguas de *Netflix Originals* gracias a las investigaciones de Laura Palau, Antonio Loriguillo y Jose Antonio Palao de la Universidad Jaume I. Este texto se apoya en el sólido conocimiento en la narrativa filmica y la producción japonesa de animación de sus investigadores.

Enric Burgos de la Universitat de València nos vuelve a cuestionar la representación de la animalidad en la animación, esta vez a través de los personajes Balto y Stubby, sus aportaciones nos enfrentan a la imagen tradicional del animal en la animación y cómo hay otro tipo de construcciones más respetuosas y cercanas a la realidad de un animal alejadas del antropocentrismo.

Nos acercamos al particular universo formal de los artistas Cristobal León y Joaquín Cociña de *El diluvio* y creadores *La casa lobo* (2018). Antonio Castilla de la Universidad de Barcelona es el artífice de un texto donde se vincula el tratamiento matérico y procesual tan característico de la película, con los estudios de Gilles Deleuze. Haciéndonos reflexionar sobre la íntima relación del estilo autoral con la animación, hecho que ha propiciado la temática de este editorial.

Y, por último, nos acercamos a los valores educativos en la serie *Bluey* (Joe Brumm, 2018-) a través de las investigaciones de Javier Gil y Rocío Gutiérrez de la UNED.

Aunque no tenemos respuesta al segundo planteamiento, que evidencia la falta de propuestas basadas en la investigación-creación publicadas en *Con A de Animación*, confiamos que a través de estas reflexiones hayamos incitado al estudio en este tipo de metodologías que demuestran que es un motor crucial para el avance del conocimiento en animación. A través de las cuales se fomenta una reflexión crítica continua sobre el propio proceso de investigación y sus resultados, lo que permite un diálogo enriquecedor entre la teoría y la práctica en la animación.

Beatriz Herraiz Zornoza
Directora de la revista





INVE- TIGACIÓN

LA ARQUITECTURA COMO INSTRUMENTO DEL STORYTELLING EN LA ANIMACIÓN:

EL CASO DE MIYAZAKI Y EL VIAJE DE CHIHRO

RESUMEN

La arquitectura ha formado parte de la escenografía teatral y cinematográfica desde sus orígenes. La ambientación de una historia es una parte fundamental para lograr transmitir a la audiencia la atmósfera, situación geográfica, política y social en la que se suceden los hechos. Esta investigación explora el increíble uso que se hace de la arquitectura en la aclamada obra de animación *El viaje de Chihiro*, del ilustrador y director Hayao Miyazaki, para lograr transmitir ideas de forma eficaz. Mediante un análisis de todas las arquitecturas que aparecen en el largometraje se revela cómo esta tiene una fuerte relación con la trama de la historia y sus personajes, siendo empleada como un instrumento cinematográfico fundamental para lograr cautivar a la audiencia.

ABSTRACT

Architecture has been an integral part of theatrical and cinematic scenography since its inception. The setting of a story is a crucial element in conveying to the audience the atmosphere, as well as the geographical, political, and social context in which events unfold. This research explores the remarkable use of architecture in the acclaimed animated film *Spirited Away*, directed by Hayao Miyazaki, to effectively convey a message. Through an analysis of all the architectural elements featured in the film, it is revealed how these structures are deeply intertwined with the narrative and characters, serving as a powerful cinematic tool.



Aida Arnáiz Esteban

Aida Arnáiz Esteban es Arquitecta y Graduada en Fundamentos de la Arquitectura por la ETSA Valladolid (UVA). Ha completado su formación con prácticas de empresa y workshops, llegando a trabajar en proyectos que la han ayudado a desarrollarse en otras disciplinas relacionadas con la arquitectura, entre ellas la escritura y el cine. Apasionada por la animación y la cinematografía, ha dedicado parte de su carrera a explorar cómo estas materias se relacionan con la arquitectura.



Architecture as a storytelling tool in animation:

The case of Miyazaki and *Spirited Away*

PALABRAS CLAVE

Arquitectura, Animación, Estudio Ghibli, Simbología, Análisis.

KEY WORDS

Architecture, Animation, Studio Ghibli, Symbolology, Analysis.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.22328>

Introducción

"Desde mi punto de vista, crear animación significa crear un mundo ficticio. Ese mundo alivia el espíritu de aquellos que se sienten descorazonados y cansados de lidiar con las dificultades de la realidad" (Miyazaki, 2009 [1996]: 22)

La arquitectura o *environment art* desempeña un papel fundamental en la animación, ya que se encarga de crear los escenarios y entornos en los que se desarrollan la acción y los personajes. Este término de *worldbuilding* o mundografía, está más presente en animación que en cine, ya que el ilustrador tiene un mayor control sobre la escenografía y, por tanto, la libertad creativa es mayor. Concretamente en el *anime* se da con más frecuencia el deseo de retratar mundos fantásticos en los que existen distintas leyes físicas o sistemas propios relacionados con la magia —como sucede en *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*

(*Hagane no Renkinjutsushi Fullmetal Alchemist*, Yasuhiro Irie, 2009)—, con la tecnología y la ciencia —como en *Ghost in the Shell* (*Kokaku Kidotai*, Mamoru Oshii, 1995)—, o con la política y economía —creando distopías futuristas o postbélicas como la de *Akira* (*Akira*, Katsuhiro Ôtomo, 1988)—, por lo que requieren de arquitecturas particulares a las necesidades dadas por el argumento para generar una visión acorde a ese mundo ficticio que resulte inmersiva y creíble a la audiencia.

El proceso creativo del arquitecto se asemeja al de los ilustradores y animadores en cuanto que la manera de comenzar para ambos está en el esbozo de una idea representada en una imagen visual. En el caso de Hayao Miyazaki, director y co-fundador del Studio Ghibli, la creación de personajes y de argumentos es algo que se realiza en base a un dibujo inicial, que es el que marca la ambientación de la película y que en ocasiones involucra la concepción de nuevas

LA ACCESIBILIDAD DALTONICA EN EL CINE DE ANIMACIÓN

RESUMEN

El cine de animación ha evolucionado significativamente para integrar el color como un elemento clave en la narrativa y la caracterización de los personajes, ignorando en gran medida la accesibilidad para personas con daltonismo. Este estudio examina cómo el uso del color en películas animadas puede generar barreras visuales para espectadores daltónicos, afectando tanto su comprensión de la trama como su experiencia visual. A partir de ejemplos en películas emblemáticas y la propuesta de los "Principios de Accesibilidad Daltonica", se argumenta la necesidad de incluir prácticas más inclusivas en el diseño visual. Además, se resalta la necesidad de educar a los diseñadores y animadores sobre la accesibilidad visual, lo que no solo ampliaría la audiencia, sino que también enriquecería la creación cinematográfica. Finalmente, se subraya que la inclusión de estas medidas no es solo una cuestión ética, sino una oportunidad para innovar en la industria del cine animado.

ABSTRACT

Animation cinema has evolved significantly to integrate color as a key element in narrative and character development, largely neglecting accessibility for people with color blindness. This study examines how the use of color in animated films can create visual barriers for colorblind viewers, affecting both their understanding of the plot and their visual experience. Using examples from iconic films and the proposal of the "Color Blind Accessibility Principles," the study argues for the need to adopt more inclusive visual design practices. Additionally, it highlights the necessity of educating designers and animators about visual accessibility, which would not only broaden the audience but also enhance cinematic creation. Finally, it emphasizes that implementing these measures is not just an ethical issue but also an opportunity to innovate within the animation industry.





**Ester
Campos Baello**

Universidad Complutense de
Madrid, España

**Eva
Santín Álvarez**

UDIT. Universidad de Diseño,
Innovación y Tecnología, España

Colorblind accessibility

in Animated films

PALABRAS CLAVE

Daltonismo, Accesibilidad visual, Diseño
inclusivo, Percepción Cromática

KEY WORDS

Color blindness, Visual accessibility,
Inclusive design, Color perception

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.22423>

Biografías

Ester Campos. Valencia, 1976. Doctoranda en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Es Diseñadora Gráfica por la EASD, Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia e Historiadora del Arte por la Universidad Complutense de Madrid. Investiga sobre la didáctica del color accesible en Animación y Videojuegos. Imparte docencia en los grados de Animación, Publicidad, Diseño Audiovisual e Ilustración y Diseño Multimedia y Gráfico en UDIT, Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, así como el Ciclo Formativo de Grado Superior de Diseño de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en UDIT. Formación Profesional Superior.

Eva Santín. Madrid, 1984. Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Investigadora en el grupo ECSiT de UDIT, Universidad de Diseño Innovación y Tecnología de Madrid, donde imparte docencia en los grados de Animación, Diseño Audiovisual e Ilustración y Diseño Multimedia y Gráfico, especializándose en las disciplinas de color, dibujo y anatomía. Compagina su labor investigadora y docente con su actividad como artista visual, centrando su producción artística en el ámbito de la obra gráfica y el dibujo contemporáneo.

Introducción

El cine de animación ha evolucionado significativamente desde sus inicios, cuando las producciones eran en blanco y negro y carecían de sonido. Con la introducción del color, sobre todo a partir del uso del Technicolor en la década de 1930, el color se convirtió en un elemento con el que enriquecer la narrativa visual y la caracterización de los personajes. A lo largo del tiempo, la paleta de colores utilizada en las producciones ha buscado crear atmósferas, transmitir emociones y potenciar el desarrollo de la trama. Sin embargo, este enfoque en el uso del color también ha presentado dificultades para los espectadores con daltonismo, una condición que afecta a aproximadamente el 8% de los hombres y al 0,5% de las mujeres a nivel mundial (Colblindor, 2009: s. p.).¹

En su trayectoria, el cine de animación no ha considerado las necesidades de los espectadores daltónicos. Los primeros estudios científicos sobre la visión del color datan del siglo XVIII cuando se comenzó a comprender cómo los defectos en los conos del ojo

afectan la percepción del color. A lo largo del tiempo, la industria de animación no ha centrado suficientemente su atención en cómo los espectadores daltónicos perciben sus películas. Desde los primeros experimentos con el Technicolor hasta las películas más recientes, la accesibilidad daltónica no ha sido una prioridad, ni en la conceptualización ni en la ejecución de las producciones.

El uso predominante del color en la animación, como se evidencia en obras icónicas de Disney y otras grandes productoras como DreamWorks, Pixar o Studio Ghibli, a menudo excluye a aquellos espectadores que no pueden percibir el color de la manera convencional. Estudios recientes han demostrado que, aunque algunos sectores como el diseño gráfico y los videojuegos han comenzado a implementar soluciones para mejorar la accesibilidad para personas daltónicas (Gaskin, 2023: s. p.), el cine de animación no ha adoptado aún medidas significativas para mejorar la accesibilidad para esta audiencia.

01 Impacto del daltonismo en la percepción del cine de animación

El daltonismo se manifiesta con mayor frecuencia en la dificultad para diferenciar tonos de rojo y verde, aunque existen otras formas menos comunes. A pesar de ser un fenómeno conocido desde el siglo XVIII (Maxwell, 1855: 25-29; Helmholtz, 1867: 78-81), el impacto del daltonismo

1 El daltonismo es una condición genética que afecta a la percepción de los colores. Se estima que aproximadamente el 8% de los hombres y el 0.5% de las mujeres en el mundo sufren algún tipo de daltonismo. Esta diferencia se debe a que el daltonismo está ligado al cromosoma X. Los hombres tienen un solo cromosoma X, mientras que las mujeres tienen dos. Por lo tanto, si un hombre hereda el cromosoma X con el gen defectuoso, manifestará la condición. En cambio, una mujer necesitaría heredar dos cromosomas X con el gen defectuoso para ser daltónica.

Existen tres modalidades principales de daltonismo: **Protanopia:** Las personas con protanopia tienen dificultad para distinguir el color rojo, que puede parecer negro, gris o sepia.

Deuteranopia: En este caso, la dificultad radica en distinguir el color verde, que puede confundirse con el rojo y percibirlos en tonos gris o sepia.

Tritanopia: Las personas con tritanopia tienen dificultad para distinguir los colores azul y amarillo. El azul puede parecer verde y el amarillo puede parecer rosa.

agua como en los cielos del pueblo costero donde se emplaza la historia. Los personajes principales están rodeados constantemente por este tipo de tonalidades, que son clave para transmitir la sensación de libertad y descubrimiento que marca la narrativa. El azul y el verde del mar también son símbolos del dualismo entre la vida acuática y la vida en tierra firme, una metáfora de la identidad dual de Luca y sus amigos.

Para espectadores con tritanopia, esta atmósfera submarina puede parecer demasiado homogénea, ya que las diferencias entre los tonos de azul, verde y algunos tonos púrpuras tienden a desvanecerse. Esto afecta la capacidad de percibir los detalles del paisaje marino y puede hacer que los personajes se confundan con el fondo. La sensación de profundidad y los contrastes visuales que hacen que el entorno submarino sea tan vibrante y dinámico se ven comprometidos, reduciendo el impacto visual que la película busca generar.

En general, constatamos que los personajes representados en tonalidades azuladas, púrpuras o rosadas, como los que encontramos en *Frozen: El reino de hielo* (Frozen, Jennifer Lee y Chris Buck, 2013), *Stitch en Lilo y Stitch* (Lilo & Stitch, Chris Sanders y Dean DeBlois, 2002), *Onward* (Dan Scanlon, 2020), y de manera muy llamativa *Peppa en Peppa Pig* (Neville Astley y Mark Baker, 2004-), presentan notables desafíos de accesibilidad visual para espectadores con tritanopia. Estos personajes tienden a fundirse con los fondos, lo que afecta la percepción clara de la acción y las emociones, dado que los contrastes cromáticos, fundamentales para resaltar los personajes, se diluyen.

En este contexto de accesibilidad, *Del Revés* (Inside Out, Pete Docter, 2015) destaca

como un caso donde la narrativa depende del color para transmitir significado, y su efectividad se reduce considerablemente cuando esta información no puede ser procesada por todos los espectadores. La película representa las emociones que guían la vida de Riley a través de personajes que representan diferentes sentimientos: "alegría" (amarillo), "tristeza" (azul), "ira" (rojo), "temor" (lila) y "asco" (verde).¹⁵ Cada una de estas emociones no solo está asociada con una personalidad visual, sino que sus respectivos colores juegan un papel fundamental en la forma en que el espectador las percibe y las relaciona con el desarrollo emocional de Riley.

Además, los recuerdos esféricos que se almacenan en la mente de la protagonista están codificados por colores, de acuerdo con los sentimientos predominantes en cada experiencia. Este sistema de etiquetado cromático permite al espectador seguir visualmente las emociones predominantes en la vida de Riley, al tiempo que proporciona una clara distinción entre las diferentes vivencias que conforman su personalidad.

Para las personas con daltonismo, esta estrategia narrativa basada en el color pierde gran parte de su significado. En el caso de *Del Revés*, el color no es solo un elemento visual, es el auténtico motor de la narrativa. Tal es el simbolismo del color que aquellos con dificultades para distinguir ciertos colores se ven privados de una comprensión completa de la película; la relación entre los colores y las emociones se desvirtúa completamente y la película pierde parte de su impacto emocional y narrativo.

15 A las que se unen "ansiedad" (naranja), "envidia" (turquesa), "vergüenza" (rosa) y "aburrimiento" (morado) en la segunda entrega estrenada en 2024.



Fig. 1. Ejemplos que contraponen el efecto de una visión normativa de algunos fotogramas de las producciones mencionadas (izquierda), frente a su percepción visual emulando el daltonismo protán que tiene dificultades para distinguir las tonalidades rojas (derecha). Las imágenes se acompañan de una paleta de color y un círculo cromático donde se puede apreciar la gran diferencia cromática entre ambas casuísticas.

(Arriba). Escena del baño en *Red* que representa el primer encuentro de Mei con su madre después de su transformación. El encuadre queda dividido perfectamente por la mitad, evidenciando en un solo fotograma la fuerte oposición entre estos dos personajes y sus mundos, rojo y verde respectivamente, que se mantendrá constante a lo largo del film. En la visión protán esta tensión cromática pasa totalmente desapercibida, pierde todo significado. Además, atendiendo al círculo cromático, se observa que la distribución de la paleta de colores cambia radicalmente su alineamiento original.

(Centro). Escena de la pelea en la jungla, en la que aparece un retrato familiar de *Los Increíbles*. La identificación de los personajes es inmediata para una visión normal y, sin embargo, para un protanope esta distinción es prácticamente imposible. Observamos, en la paleta de color, cómo las tonalidades se confunden, y en el círculo cromático se agolpan los tonos que, originalmente, constituían una relación de dobles complementarios. La confusión de los personajes con respecto al entorno es total y absoluta.

(Abajo). Escena de *La Memoria a Largo Plazo* donde se almacenan los recuerdos en *Del Revés*. En la visión deután podríamos interpretar que se han eliminado algunas de las emociones de Riley por la equivalencia entre unas tonalidades y otras.

5.2. Comparación con ejemplos accesibles: ejemplos de buenas prácticas

Aunque muchos largometrajes de animación presentan barreras de accesibilidad para personas daltónicas, algunas producciones, intencionadamente o no, han conseguido crear experiencias más accesibles para aquellos con estas deficiencias visuales.

Frente al traje clásico rojo de Spider-Man, la edición de *Spider-Man: Un nuevo univer-*

so (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Peter Ramsey, Bob Persichetti y Rodney Rothman, 2018) propone una versión más oscura que consigue una silueta más contrastada y reconocible. Además, los fondos se desdibujan y distorsionan, consiguiendo una eficiente separación de los distintos planos de profundidad de la escena. Por otra parte, aunque los entornos urbanos con neones y luces rojas, y la presencia de múltiples personajes que usan el color rojo como elemento clave pueden dificultar la percepción de ciertos momentos de acción, cabe mencionar el apoyo de distintos efectos y recursos ópticos para conseguir una



Fig. 2. Escenas de *Spider-Man: Un nuevo universo* (arriba), *Soul* (centro) y *Los Mitchell contra las máquinas* (abajo). En este caso, observamos que, a pesar de sufrir una gran pérdida de información cromática, la lectura de la secuencia y el interés visual se consigue gracias al uso de figuras contrastadas frente a fondos desenfocados, líneas de contorno definidas, empleo de efectos de iluminación que favorecen el recorte de las siluetas, combinación de recursos gráficos diversos, formas bien delimitadas, entre otros.

gran complejidad visual que aglutina el dinamismo y la frescura de la estética del cómic y del *street art*, así como la fusión de diversos estilos gráficos del 2D correspondiente con los planos dimensionales que componen la trama.

De manera semejante, podemos destacar *Soul* (Pete Docter, 2020), que recurre a una diferenciación en las paletas cromáticas de la vida terrenal, con tonalidades cálidas, menos saturadas; y la dimensión llamada el Más Atrás, habitada por seres trazados por finas líneas de color blanco con una estética absolutamente picassiana, donde predominan etéreos degradados de verdes, azules y malvas. Es, precisamente, la amalgama estilística la que, más allá del valor cromático, otorga una riqueza de recursos gráficos que consigue alejar al espectador daltónico de la monotonía visual.

Frente a *Los Increíbles*, los miembros de la familia de Los Mitchell de *Los Mitchell contra las Máquinas* (*The Mitchells vs. The Machines*, Mike Rianda, 2021), tienen individualmente asignados unos colores en su vestuario dentro de una relación de colores análogos, y una armoniosa integración de los personajes en el entorno de la escena. Si existe un contraste entre el espacio natural, orgánico, con tonalidades más bien cálidas, poco saturadas, tierras y verdes, frente al espacio de las máquinas, con colores rosados, morados y azules.

Sin embargo, la riqueza visual de este largometraje no solo radica en su uso del color, sino en una combinación de recursos gráficos que incorporan con gran coherencia elementos 2D, 3D e incluso imagen real, gif animado, *scrapbooking*, *lettering* y *stickers*, muy acorde con la narrativa y el público objetivo de esta impactante producción audiovisual y el mensaje subyacente de construir puentes de empatía

para superar la brecha generacional. *Los Mitchell contra las Máquinas* captura perfectamente el *zeitgeist*, utilizando una explosión de iconografía visual que conecta con la cultura actual.

06 Propuesta de buenas prácticas de accesibilidad en el color para el cine de animación

Queda demostrado que el diseño del color en el cine de animación es fundamental para construir la narrativa y la atmósfera, así como para asegurar que todos los espectadores, incluidos aquellos con deficiencias visuales como el daltonismo, puedan disfrutar de una experiencia visual plena. Estas decisiones iniciales son clave para garantizar tanto el impacto narrativo como la accesibilidad visual.

Por ello, resulta pertinente aplicar criterios de accesibilidad que permitan diseñar una experiencia inclusiva. *Los 12 principios de la animación* de Thomas y Johnston (1981) han servido como guías para la creación animada durante décadas, lo que demuestra la utilidad del desarrollo de principios heurísticos aplicados a la accesibilidad en el diseño del color.¹⁶

¹⁶ En otras áreas, como la experiencia de usuario, figuras como Jakob Nielsen y otros han demostrado la importancia de establecer principios heurísticos que optimicen la interacción y la percepción visual. Aunque no se trata de adoptar estos principios directamente, su existencia resalta la relevancia de desarrollar pautas específicas en el ámbito del color accesible para el daltonismo en el cine de animación.

La siguiente imagen muestra las combinaciones cromáticas más conflictivas para personas con daltonismo y una simulación de cómo son percibidas.

Parejas de colores conflictivos

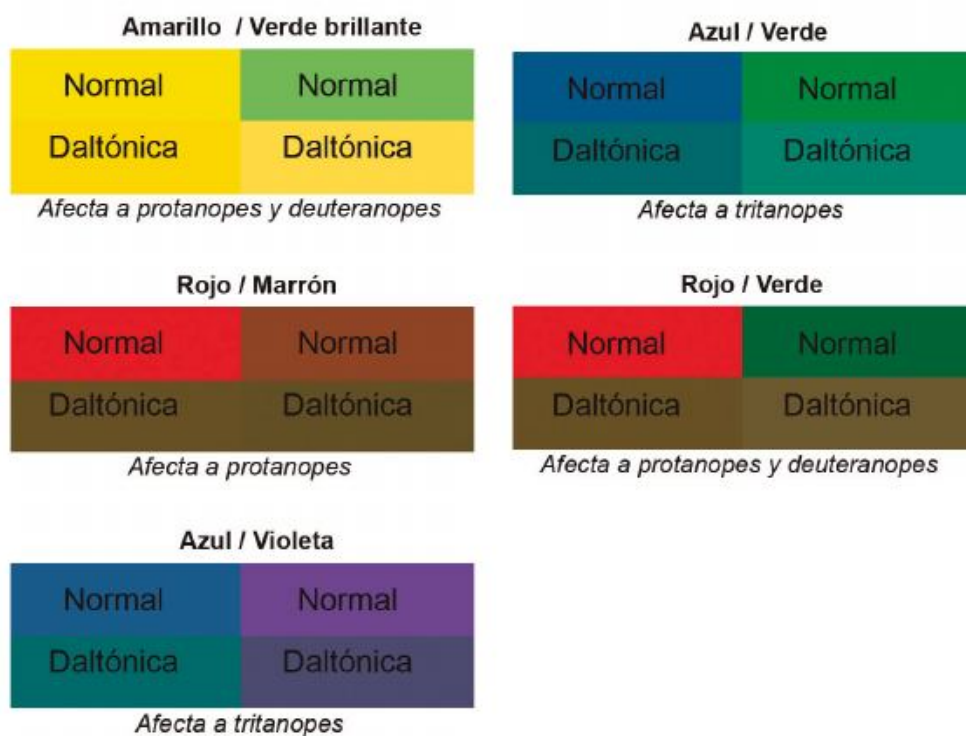


Fig. 3. Combinaciones cromáticas más conflictivas para personas con daltonismo y una simulación de cómo son percibidas.

© Del texto: Las autoras

© De las imágenes: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, Sony Pictures Animation, Columbia Pictures, Marvel Entertainment, One Cool Film Production, One Cool Group Limited, Lord Miller, Ester Campos Baello.

EL CASO DE LOS ANIME NETFLIX ORIGINALS

RESUMEN

Las secuencias de apertura representan algo más que una relación informativa de los contribuyentes de una producción audiovisual. Además de acreditar, los openings ayudan a establecer el tono de una serie y las expectativas de los espectadores con ánimo persuasivo a través de recursos visuales de la puesta en escena y el montaje. En el contexto del audiovisual de las plataformas y de la viralización de clips vía redes sociales, estas breves partículas suponen una excelente oportunidad promocional para los estudios, que exhiben sus mejores valores de producción en vistas a una mejora de su propia imagen de marca. En este artículo proponemos un análisis de dos estudios de caso, los openings de los anime *Netflix Originals Cyberpunk: Edgerunners* (Hiroiyuki Imaishi, Trigger, 2022) y *Devilman Crybaby* (Masaaki Yuasa, Science Saru, 2018). Mediante un estudio formal de perspectiva publicitaria y de gestión de marca se relaciona la función identificativa de estos *openings* con la búsqueda de prestigio por parte de sus estudios responsables en un escaparate de gran alcance: el catálogo global de Netflix.

ABSTRACT

Opening sequences represent more than an informative account of the contributors to an audiovisual production. In addition to crediting, openings help to establish the tone of a series and the viewers' expectations in a persuasive way through visual resources and editing. In the context of audiovisual platforms and the viralisation of clips via social networks, these brief particles represent an excellent promotional opportunity for studios, which showcase their best production values to improving their own brand perception. In this article we propose an analysis of two case studies, the openings of the *Netflix Originals anime Cyberpunk: Edgerunners* (Hiroiyuki Imaishi, Trigger, 2022) and *Devilman Crybaby* (Masaaki Yuasa, Science Saru, 2018). Through a formal analysis from advertising and brand management perspective, the identifying function of these openings is related to the search for prestige by the studios responsible for them in a powerful showcase: the global Netflix catalogue.



**Laura
Palau Bravo**

Universitat Jaume I, España

**Antonio
Loriguillo-López**

Universitat Jaume I, España

**José Antonio
Palao Errando**

Universitat Jaume I, España

Openings and studio branding in the SVoD context.

The case of *Netflix Originals* anime

PALABRAS CLAVE

Animación japonesa; Yuasa; Imaishi; Plataformas de streaming; Adaptación; Videojuego

KEY WORDS

Japanese animation; Yuasa; Imaishi; Streaming platforms; Adaptation; Video game.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.22393>

Biografías

Laura Palau Bravo es graduada en Publicidad y Relaciones Públicas, actualmente estudiante del máster de Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación en la Universitat Jaume I. Ilustradora digital y especializada en creatividad y dirección de arte a través de los cursos: Creatividad Digital e Intensivo de Creatividad por Brother Valencia Escuela de Creatividad.

Antonio Loriguillo López es Profesor Titular de Universidad en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I. Imparte clase en el grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Sus líneas de investigación se centran en el estudio de la narración en el cine y en la ficción televisiva, con especial atención a la animación japonesa. Autor de las monografías *Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa* (Aldeal Global, 2021), *Guía para ver y analizar Perfect Blue* (Nau Llibres, 2020) y editor de *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime* (Bellaterra, 2022).

José Antonio Palao Errando es Profesor Titular de Universidad en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I donde imparte las asignaturas Teoría de la Imagen y Narrativa Audiovisual en el Grado de Publicidad y RR. PP. Ha publicado, entre otros, los libros *La profecía de la Imagen-Mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo* (IVAC, 2004), *Cuando la televisión lo podía todo: Quien Sabe Donde en la cumbre del Modelo Difusión* (Biblioteca Nueva, 2009) y *La interfaz del sentido: la pantalla fílmica entre las demás pantallas*. (Shangrila, 2024), así como artículos sobre cine, televisión e imagen en las para múltiples revistas y libros colectivos.

Introducción

Los *openings* o secuencias de apertura son uno de los mayores activos de la animación comercial japonesa en la era del *streaming* de contenidos y de las redes sociales. Su fórmula es sencilla: noventa segundos en los que presentar al equipo artístico y técnico y, aún más importante, ofrecer una secuencia persuasiva que identifique a los protagonistas, los antagonistas y el mundo ficcional de la serie. La familiaridad de esta estructura narrativa se suele complementar con una animación memorable, un ejercicio consciente orientado a dejar una huella imborrable en las retinas de sus espectadores (Solana y Boneu, 2016: 100-101). A la celebridad y difusión viral de los *openings* del *anime* en comunidades de apreciación *otaku* y redes sociales contribuyen factores como la utilización de canciones del J-Pop (pop japonés) como tema musical, la fluidez de la anima-

ción completa (*sakuga*) en contraste con la habitual experiencia estética de la animación selectiva (Horno López, 2014: 90) y los audaces juegos intertextuales propios del audiovisual postclásico (Palao Errando, 2024: 388-395).

En la última década varias investigaciones sobre estas partículas esenciales que encabezan las series dramáticas televisivas se centran en productos anglosajones (Bort Gual, 2012: 26-60; Pérez-Rufí y Jódar Marín, 2018: 48-50; Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar, 2020: 176-177). Aunque lo apuntado sobre los *openings* del *anime* resulta equiparable a los rasgos de las secuencias de apertura de la animación comercial estadounidense —como el irónico uso de la música (Kutnowski, 2008: 608) y la autoconsciencia explícita derivada del alto número de intertextualidades referidas (Delamorclaz Ruiz, 2016: 10-12)—, la singularidad de la animación japonesa, una de las industrias creativas



Fig. 3. Corazón latiendo dentro de Amon.



Fig. 4. Figuras humanas imploran ayuda.

esta corrupción (Figura 5).¹⁰ Seguidamente, las formas se transforman en una bandada de ojos ovalados que parece observar cómo Akira despliega sus alas para proteger a Miki. Estos

ojos se transmutan en un movimiento concéntrico para formar un rostro, el del impasible Ryo. Su figura gris pasa a aún más oscura por el contraluz que los proyectiles divinos sobre la superficie de la Tierra generan a su espalda (Figura 6). La explosión conduce, por fundido, a una sucesión de láminas de un particular

¹⁰ *Raccord*: continuidad visual, narrativa y temporal entre los planos.

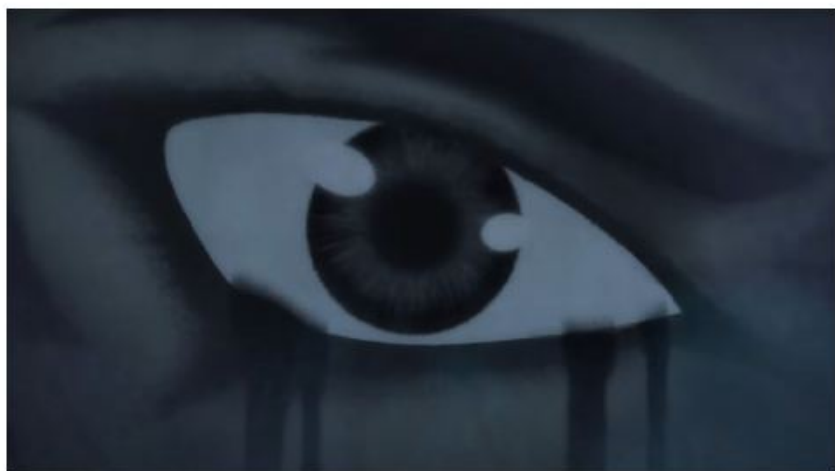


Fig. 5. Lágrimas negras de Akira.



Fig. 6. Ryo y el bombardeo apocalíptico a su espalda.

test de Rorschach en cuyas manchas de tinta se distinguen los rasgos de los demonios relevantes para el argumento (Figura 7). Devilman se alza entonces ante la luna en un poderoso contrapicado (Figura 8) y, a continuación, un vertiginoso *travelling* vertical conduce a las

profundidades de la Tierra, donde refulge la silueta clara de Satan (Figura 9). Finalmente, las lágrimas negras de Miki (Figura 10) —cuyo llanto es presentado por partida doble, una de las veces con el plano invertido en el eje horizontal— caen sobre el poroso fondo gris.



Fig. 7. Representación de demonio reminiscente del test de Rorschach.

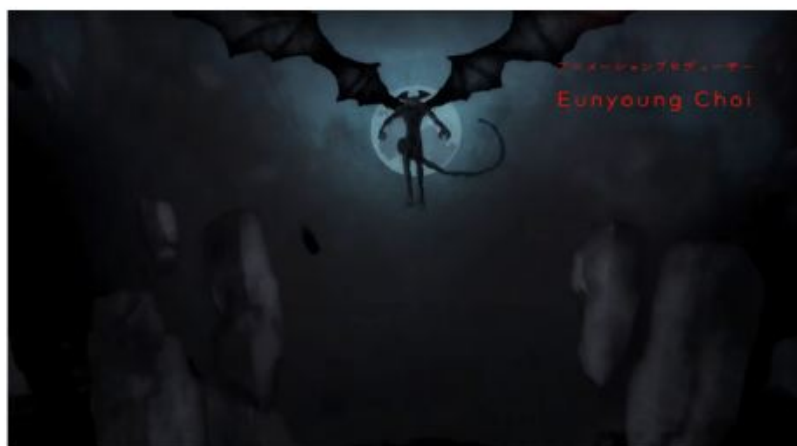


Fig. 8. Contrapicado en contraluz de Devilman.

La amorfa mancha que genera esta lágrima —y sobre la que se inserta el rótulo en rojo de Masaaki Yuasa como director (Figura 11) —se va tornando en las siluetas espalda contra espalda de Akira y de Ryo hasta que el negro ocupa toda la pantalla.

El principal atributo del *opening* es su resonancia con el engranaje discursivo. Visualmente destaca toda la iconografía simbólica de motivos figurativos: el corazón sensible del monstruo, las manos implorantes de la humanidad, los ojos que observan el horror



Fig. 9. Silueta clara de Satan.

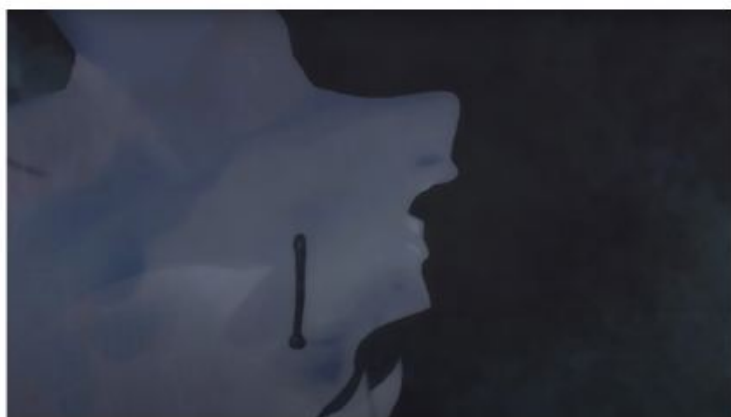


Fig. 10. Lágrima negra de Miki.

y lloran. Estas representaciones son ensalzadas por una composición de la imagen que le otorga el centro del encuadre o los puntos de fuga generados por la puesta en cuadro, predominantemente mediante *travellings* circulares y montaje sintético. Las texturas líquidas son recurrentes y sirven como un aviso para navegantes sobre el contenido escatológico

e impactante de la serie, empezando por las dramáticas gotas de sangre roja que viñetea parte del fotograma inicial donde aparece "A Netflix Originals Series". El rojo —el único color ajeno a la paleta predominantemente desaturada del resto del *opening*— se emplea también en los rótulos para acreditar la labor Science Saru (1'07") y al resto de contribuyentes al

DE BALTO A STUBBY:

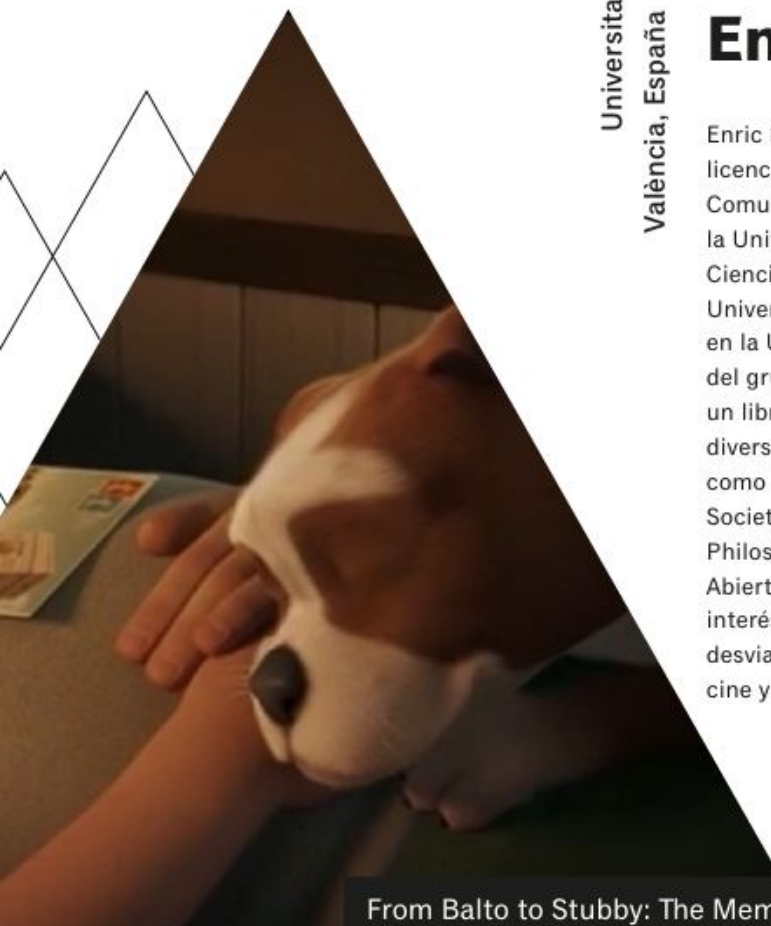
LA MEMORIA DE HÉROES CANINOS EN EL CINE DE ANIMACIÓN

RESUMEN

El presente artículo explora el espacio de memoria animal que emerge en el cruce entre animación de ficción y hechos históricos a partir del estudio de *Balto* (Simon Wells, 1995) y *Stubby, un héroe muy especial* (Sgt. Stubby: An American Hero, Richard Lanni, 2018). Tras una aproximación inicial a la forma en que la producción cinematográfica contemporánea se relaciona con la memoria animal, se lleva a cabo un análisis filmico comparado de ambos largometrajes con el doble objetivo de examinar su vínculo con los hechos recreados y de evaluar la sensibilidad que muestran hacia el animal como figura con presencia histórica. Finalmente, a partir de los resultados obtenidos, las conclusiones consideran el tipo de contribución que cada film ofrece a la memoria animal e interespecie.

ABSTRACT

This article explores the space of animal memory that emerges at the intersection of animated fiction and historical events, through the study of *Balto* (Simon Wells, 1995) and *Sgt. Stubby: An American Hero* (Richard Lanni, 2018). After an initial overview of how contemporary cinematic production engages with animal memory, a comparative film analysis of both features is conducted. The study pursues a dual objective: to examine each film's relationship with the historical events it recreates, and to assess the degree of sensitivity shown toward the animal as a figure with historical presence. Finally, drawing on the results of the analysis, the conclusions address the kind of contribution each film offers to animal and interspecies memory.



Universitat de
València, España

Enric Burgos

Enric Burgos (València, 1976) es licenciado en Filosofía (1998) y en Comunicación Audiovisual (2002) por la Universitat de València y doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Jaume I (2017). Es profesor en la Universitat de València y miembro del grupo de I+D Mediaflows. Es autor de un libro, numerosos capítulos de libro y diversos artículos en revistas científicas como Fotocinema, Communication & Society, L'Atalante, Cinema. Journal of Philosophy and the Moving Image, Área Abierta o Comunicación y Hombre. Su interés investigador se centra en las desviaciones del modelo hegemónico en cine y series de televisión.

From Balto to Stubby: The Memory
of Canine Heroes in Animated Cinema

PALABRAS CLAVE

Memoria animal, análisis filmico, Balto, Stubby, un héroe muy especial, interespecie, antropocentrismo

KEY WORDS

Animal Memory, Film Analysis, Balto, Sgt. Stubby: An American Hero, Interspecies, Anthropocentrism

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.24061>

Introducción. Cine, memoria y animalidad

Cuando se piensa en la relación entre audiovisual y memoria, el documental aparece como el formato más directamente conectado con la tarea de preservar y transmitir el pasado. Su vocación por registrar el mundo real y su nexos con hechos y personajes históricos le han conferido un estatus privilegiado como forma de testimonio y vehículo para la elaboración de memoria, tanto individual como colectiva (Erlil, 2011: 113). Sin embargo, si consideramos la memoria animal —entendida esta como los recuerdos y huellas compartidas entre animales y humanos en experiencias históricas y culturales significativas (Nance, 2015: 3)—, observamos que el documental ha tendido a representar a los animales desde una óptica naturalista o científica, enfocada en su comportamiento, hábitat o conservación y dejando normalmente de lado otras dimensiones vinculadas a su participación en contextos sociales.

Esta visión parcial ha empezado a cambiar en las últimas décadas, en paralelo a un proceso más amplio de transformación del documental que ha ido incorporando nuevas sensibilidades y estrategias expresivas de las que diversos escritos (Nichols, 1994; Bruzzi, 2006: 1-8; Català, 2010; Roselló, Sorolla & Marzal, 2023) han ido dejando progresivamente constancia. En el caso de los documentales sobre animales, este giro ha dado lugar a producciones que se alejan del modelo tradicional para centrarse en la singularidad y agencia del animal no humano, explorando a menudo su papel como sujetos en marcos

históricos concretos y siendo capaces de activar formas más complejas de evocación y reconstrucción del pasado compartido entre especies.

De esta manera, han surgido en los últimos años documentales que rehúyen la antropocentrismo espectacularización de la criatura no humana y observan desde una perspectiva distinta la cotidianidad de animales domésticos en entornos urbanos —*Kedi* (*Gatos de Estambul*) (Kedi, Ceyda Torun, 2016), *Stray* (Elizabeth Lo, 2020), *Space Dogs* (Elsa Kremser & Levin Peter, 2020)— o se acercan a amistades interespecie con una mirada afectiva que privilegia la intimidad emocional y el reconocimiento mutuo —*Jane* (Brett Morgen, 2017), *Lo que el pulpo me enseñó* (My Octopus Teacher, Pippa Ehrlich & James Reed, 2020), *Mascotas* (Pets, Bryce Dallas Howard, 2025). Conviene destacar especialmente documentales como *Proyecto Nim* (Project Nim, James Marsh, 2011) y *Tyke: Elephant Outlaw* (Susan Lambert & Stefan Moore, 2015), destinados a abordar la biografía de un animal específico y evidenciar las tensiones derivadas de su sometimiento a intereses humanos.

Paralelamente, y como un reflejo más de la hibridación entre lo real y lo imaginario, el cine de ficción basado en hechos verídicos ha encontrado también en las experiencias vitales de animales un terreno fértil para rescatar historias singulares, visibilizar formas de agencia no humana e indagar otros lazos afectivos. En lo que va de siglo se han multiplicado las películas que versan sobre animales reales y ensalzan la conexión emocional entre estos y los humanos como *Mi perro Skip* (*My Dog Skip*, Jay Russell, 2000), *Rescate en la Antártida* (*Eight Below*, Frank Marshall, 2006), *Siempre a tu lado* (*Hachi: A Dog's Tale*, Lasse Hallström, 2009), *Red Dog*

vo y actúa como reafirmación del referente histórico. Amén de ilustrar lo narrado, tanto esta fotografía como las siguientes se erigen en testimonio visual, en huellas que legitiman y completan el relato. Por consiguiente, el film no solo homenajea a Stubby como figura heroica, sino que contribuye activamente a su preservación en el imaginario colectivo.

Más allá de establecer este nexo con el archivo, la responsabilidad de *Stubby, un héroe muy especial* con la historia se manifiesta de diversas maneras. Primeramente, los hechos representados —la participación de Stubby en el frente junto al 102º Regimiento de Infantería de los EEUU, su entrenamiento improvisado, su rol como centinela y salvador de soldados o el reconocimiento oficial del Ejército— se ciñen a datos contrastados. Además, la película incluye mapas, uniformes y paisajes que buscan reflejar con fidelidad la Francia devastada por la guerra. Asimismo, la narración en off de Margaret, hermana del soldado Robert Conroy, refuerza el tono testimonial, actuando como puente entre el público y los hechos históricos. Por otra parte, el diseño visual —más contenido y menos caricaturesco— ayuda a lograr un tono más sobrio y cercano al documental en un film que deja clara su intención de respetar la cronología, los escenarios y las implicaciones del conflicto bélico.

Así pues, si bien tanto *Balto* como *Stubby, un héroe muy especial* recurren a procedimientos semejantes para apelar a la memoria colectiva de su protagonista, ambos films divergen notablemente en su grado de fidelidad a la realidad histórica y en el modo de representarla. *Balto* simplifica y dramatiza los hechos, introduciendo al espectador en un episodio histórico a través del lenguaje emocional de la animación y utilizando la figura

del animal como símbolo de valor y sacrificio. La cinta asume desde el inicio su naturaleza de fábula heroica orientada claramente al público infantil y despliega una narrativa de superación personal más cercana a la estructura del cuento que a la crónica. Por contraste, *Stubby, un héroe muy especial* se posiciona como una forma de pedagogía histórica a través de la imagen animada. Clasificada como drama bélico animado y dirigida a un público más amplio, la película resume una constatable voluntad didáctica —aderezada, eso sí, con ostensibles dosis de patriotismo. Su fidelidad al archivo, el uso de imágenes reales y su respeto por la cronología confieren al film un compromiso ético con la memoria que busca alcanzar una mirada empática, pero también informada, sobre el papel de los animales en los conflictos humanos.

02 Agencia, respeto por la animalidad y protagonismo

En *Balto*, la agencia del protagonista es considerablemente central: no solo es el motor de la acción, sino que la película configura una subjetividad compleja en torno a él. Balto experimenta dudas, toma decisiones, se enfrenta a conflictos identitarios —derivados de su condición de mestizo entre perro y lobo— y recorre un arco de transformación individual que responde al modelo clásico del héroe. Esta construcción de agencia se apoya también en recursos formales que nos acercan a su punto de vista, como el uso de planos sub-

jetivos —por ejemplo, aquel en el que Balto, exhausto y desorientado, observa el trineo al borde del abismo— o planos detalle de su rostro y *travellings* a ras de suelo que refuerzan la identificación del público con el protagonista. Asimismo, la ambientación musical acompaña cada momento emocional con énfasis melodramático, subrayando la interioridad del personaje. Sin embargo, esta focalización en la experiencia de Balto no implica un respeto por su animalidad pues, como desarrollaremos en breve, su perspectiva está filtrada por una lógica humanizada.

En *Stubby, un héroe muy especial* la agencia del perro es más discreta, pero también más verosímil desde una mirada etológica. Desprovisto de voz y de un conflicto psicológico interiorizado, Stubby manifiesta su condición de agente con acciones concretas. Algunas de ellas subrayan sus hazañas heroicas —prevenir a la población ante un ataque con gas,

salvar a soldados heridos o ayudar a capturar enemigos— pero otras simplemente ilustran su voluntad de perro —correr tras el tren en el que se marcha Robert o perseguir una rata en la trinchera. El largometraje presenta incluso algunas escenas intrascendentes desde el punto de vista narrativo que refuerzan la volición auténticamente canina de Stubby, como esa en la que el perro arrebató a los soldados el bolinche con el que juegan a la petanca o aquella en la que, movido por el hambre, Stubby se abalanza sobre las salchichas que unos reclutas acaban de cocinar y huye con ellas en la boca (Fig. 3).

Por otra parte, el modo en que ambos títulos perfilan la corporalidad de sus protagonistas engrosa las diferencias en su tratamiento de la animalidad. En *Balto*, el cuerpo del protagonista aparece fuertemente estilizado ya que gesticula, sonríe e incluso corre a dos patas en ciertos momentos. La



Fig. 3. Stubby escapa con su preciado botín (*Stubby, un héroe muy especial*)

musculatura y la postura responden más a los códigos de animación heroica que a los de un animal realista, su rostro está diseñado para mostrar emociones humanas y su lenguaje corporal se adapta a patrones antropomórficos que permiten expresar deseos, temores y afectos inteligibles para un público humano. Tal estetización, característica de la animación 2D tradicional de los años noventa, se hace especialmente patente en la escena en la que Balto se sobrepone a su caída por el precipicio, como veremos a continuación.

Tras haber estado cerca de morir, Balto rompe el manto blanco que lo ha sepultado con su hocico y surge de la nieve como un resucitado. El momento se intensifica con un uso expresivo de la luz y el color cuando un haz cálido irrumpe desde lo alto y lo baña mientras se incorpora (Fig. 4). En contraste con los tonos fríos predominantes, el halo luminoso lo recorta visualmente y le con-

fiere una estatura cuasimítica que queda reforzada con un ángulo contrapicado y una composición centrada en su figura erguida. Justo después, la reanimación de Balto se completará con la aparición epifánica de un majestuoso lobo blanco, signo de la parte de su identidad que hasta entonces había negado. Balto aúlla junto al lobo y, reconciliado consigo mismo, se dispone a acabar de ejecutar su misión.

La antropomorfización de Balto se acentúa con su implicación en un triángulo amoroso con Jenna y Steele. La dinámica romántica que se establece entre los personajes —una convención especialmente explotada en el cine familiar de los noventa— responde plenamente a patrones humanos (Fig. 5). Así, Balto corteja a Jenna y compite con Steele, el antagonista que representa el arquetipo del rival arrogante y cruel, configurado con una vanidad caricaturesca que refuerza el contraste moral.



Fig. 4. El héroe se sobrepone a la adversidad (Balto)



Fig. 5. Balto cortejando a Jenna (*Balto*)

Por su parte, Stubby mantiene una representación corporal más fiel a la anatomía y comportamiento de un perro real. En ello influye el tipo de animación, puesto que el realismo visual que permite el 3D contribuye a consolidar un mesurado tratamiento del cuerpo animal. Su figura no es idealizada ni estetizada y, además, en diversas ocasiones aparece sucio, cansado, herido y, en general, sometido a condiciones adversas que refuerzan su vulnerabilidad. No hay excesivos gestos humanos ni expresividad facial forzada en él y se comunica mediante movimientos de cola u orejas, ladridos y desplazamientos físicos.

Un ejemplo de cuanto estamos manteniendo lo encontramos en la escena en la que el ejército alemán lanza su ataque con gas mostaza. El soldado Conroy muestra a Stubby una máscara anti-gas y este corre hacia las trincheras para avisar a sus compañeros. Una vez allí, Stubby estira con su boca

la máscara anti-gas que un mando militar lleva colgada en el cinturón para que este informe a sus tropas. El perro sigue corriendo para avisar con sus ladridos a quienes no han oído la orden de protegerse ante el inminente ataque y ofrece la máscara a un soldado que se encuentra descansando. Stubby llega al pueblo más cercano y, ladrando insistentemente, logra que sus habitantes se refugien en sus casas. La animación enfatiza especialmente en este pasaje la fisicidad del animal mediante el pelaje erizado, los movimientos rápidos y el uso expresivo del cuerpo, elementos que recalcan su alteridad no humana sin renunciar a la inteligibilidad emocional por parte del público.

El modo en que se plantea el protagonismo del perro en cada película ofrece igualmente relevantes desemejanzas. En *Balto*, el protagonista es el centro absoluto del relato y toda la historia gira en torno a su conflicto, evolución y triunfo. Es más, el

Artículo inscrito en el seno del proyecto Archivos en transición: Memorias colectivas y usos subalternos (programa MSCA-RISE de la Unión Europea, acciones Marie Skłodowska-Curie, ref. 872299).

© Del texto: Enric Burgos

© De las imágenes: Simon Wells, 1995; Richard Lanni, 2018

MOSTRANDO EL PROCESO.

EL EJEMPLO DE LA CASA LOBO

RESUMEN

A lo largo de su filmografía, y en particular en su primer largometraje, titulado *La casa lobo* (2018), Cristobal León y Joaquín Cociña han creado un tipo de imágenes que se caracterizan ante todo por conservar las huellas del proceso de su producción. Este artículo se propone examinar los vínculos que esa opción estilística mantiene con determinados problemas ontológicos, utilizando para ello planteamientos extraídos tanto de la obra de Gilles Deleuze como de cierto número de declaraciones vertidas por estos dos directores chilenos en diversas entrevistas. En el desarrollo de esa investigación ha sido crucial determinar los peligros fundamentales a los que el cine de animación se expone cuando, para abordar dichos problemas, confiere a sus imágenes un carácter orgánico, accidental y precario, así como el análisis de las estrategias específicas mediante las cuales León y Cociña han intentado evitar tales peligros.

ABSTRACT

Throughout their filmography, and in particular in their first feature film entitled *La casa lobo* (2018), Cristobal León and Joaquín Cociña have created a type of images that are characterized first and foremost by preserving traces of the process of their production. This article sets out to examine the links that this stylistic option maintains with certain ontological problems, using approaches drawn both from the work of Gilles Deleuze and from a certain number of statements made by these two Chilean directors in various interviews. In the development of this research it has been crucial to determine the fundamental dangers to which animated cinema exposes itself when, in order to address such problems, it confers on its images an organic, accidental and precarious character, as well as the analysis of the specific strategies by which León and Cociña have tried to avoid such dangers.





Universidad de
Barcelona, España

Antonio Castilla Cerezo

Doctor en Filosofía por la Universidad de Barcelona, de cuya facultad de Filosofía es actualmente profesor agregado. Su investigación se centra en los ámbitos de la estética y de la teoría del arte, con especial atención a la reflexión filosófica sobre la literatura, la pintura y el cine. En relación a este último arte ha publicado dos volúmenes, titulados respectivamente *La imagen-grito*. Estudios sobre cine de terror (2018) e *Ilustración y (anti-)cartoon*. Estudios sobre cine de animación clásico (2023), ambos en la editorial Comares.

Showing the process.

The example of *La casa lobo*

PALABRAS CLAVE

Cine de animación, Cristóbal León, Joaquín Cociña, Gilles Deleuze, Estética, Filosofía

KEY WORDS

Animated film, Cristóbal León, Joaquín Cociña, Gilles Deleuze, Aesthetics, Philosophy

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.21983>

Introducción

Desde 2010, Cristóbal León y Joaquín Cociña han codirigido varias películas de animación, la más extensa y ambiciosa de las cuales es un largometraje de 75 minutos titulado *La casa lobo* (2018). Este film, rodado casi por completo mediante la técnica del *stop motion*, se inspira en los sucesos ocurridos en la Colonia Dignidad, asentamiento fundado en 1961 a unos 350 kilómetros al sur de Santiago de Chile por un exmilitar nazi llamado Paul Schäfer y en el que se cometieron violaciones a menores, entre otras atrocidades. La cinta nos narra la historia de María, una joven que, tras huir de esa Colonia, se refugia en una casa que no deja de transformarse a su alrededor, y en la que encuentra dos cerditos, a los que en su imaginación transforma en niños y con los que intenta formar una familia. Pese a la repercusión que esta película

tuvo en ciertos festivales,¹ apenas se han escrito artículos académicos sobre ella, y por este motivo aquí intentaremos analizarla vinculando sus imágenes no tanto a ese tipo de artículos como, de una parte, a declaraciones vertidas por sus directores en algunas de las numerosas entrevistas que concedieron sobre este trabajo y, de otra, a determinados planteamientos filosóficos, entre los que cabe destacar aquellos que extraeremos de la obra de Gilles Deleuze. Pese a que los textos de este pensador francés a los que dedicaremos mayor atención son los

1 Esta película recibió en 2018 el premio Caligari en el Festival de Berlín, la distinción especial en el Festival de Annecy, el premio especial del jurado en el Festival de La Habana y el galardón como mejor película de animación concedido por los New Mexican Film Critics. Además, en 2019 fue nominada a mejor película de animación en los Premios Platino y ganó el premio del público en el Festival Internacional de Portland. Finalmente, en 2020 fue nominada a mejor película latinoamericana en el Premio Colibrí y la Boston Society of Film Critics le otorgó el premio a Mejor Cinta Animada.

no tiene otro medio para manifestarse que esa perpetua mutación. A esta manera de entender la materia es a la que nos parece que Cristóbal León se refiere cuando explica que una de las cosas que tanto él como Joaquín Cociña quisieron en este film fue

[...] dar la sensación de que todas las cosas están hechas del mismo material. [...] Queríamos que esta película, y por supuesto la casa, estuviera hecha de esa materia mental que avanza y se transforma, como un río o una gran corriente de energía. (Schroeder, 2019)

Avanzando todavía un paso más en el estudio de esta sensación de materialidad que impregna de un extremo al otro las imágenes *La Casa Lobo*, nos ocuparemos ahora de una de las peculiaridades más notables de esta película, a saber: el hecho de que consta de un único plano secuencia –que no fue, sin embargo, rodado de una sola vez, sino fotograma a fotograma– cuyo movimiento, pese a ser continuo, no es uniforme, sino que avanza a tropicónes, como para hacer notar al espectador que ha sido

[...] ejecutado por movimiento de manos. Arrastrar el trípode se considera, en varios manuales oficiales, un pecado en el mundo de la animación. En el caso de Cociña y León, la suciedad del movimiento es bienvenida y termina constituyendo parte de su lenguaje. Más que un movimiento poco logrado, se convierte en una cámara que “repta” en coordinación a la viscosidad del sonido y la fealdad general de los elementos. (Oyarzún, 2018)

Vemos así que, tanto en lo que afecta a los objetos que aparecen a cada momento

en pantalla, como a los movimientos de la cámara, las imágenes de *La Casa Lobo* están marcadas por una extraña presencia/ausencia de la mano de sus creadores. En el primero de esos dos casos –o sea, en los objetos presentes en cada encuadre–, esto último ocurre a través de las muescas, de las huellas que esa mano ha impreso en las figuras modeladas, y que estas retienen en virtud de su carácter material, no completamente descualificado; en el segundo –es decir, en los movimientos del plano–, esta presencia/ausencia se manifiesta en la “suciedad” –esto es, en la imperfección, en la irregularidad– del movimiento de la cámara. Pero ¿será posible designar a estos dos rastros de la acción manual por medio de un único término? Y, si es así, ¿cuál será la palabra más apta para esa designación? Una vez más, en este punto Cristóbal León nos proporciona la pista decisiva, cuando dice que tanto él como Joaquín Cociña imaginan de entrada sus propios films “como películas documentales sobre el proceso de hacer esculturas, dibujos y pinturas, donde han desaparecido los cuerpos o las manos que hacen el trabajo, pero quedan en la película como fantasmas” (cit. en Massardo, 2018). Así pues, los fantasmas son el rastro, la presencia en lo corpóreo y lo visible de aquello que, no obstante, permanece en otro sentido ausente, invisible e incorpóreo. Dicho de otro modo: son los signos de composición que, al poner de manifiesto la acción de la mano en el material concreto o en el movimiento de la cámara que en cada caso tiene lugar, retienen en la imagen los pasos del proceso de la producción de la película, como si de una memoria no subjetiva, sino enclavada el resultado mismo se tratase, mostrando que durante el proceso en cuestión se ha pasado por los metaplasmos –y sorteando, así, el



Fig. 2. Figuras que conservan en sus rostros las huellas de su fabricación en un fotograma de La casa lobo

primero de los dos peligros fundamentales a los que, como hemos indicado, se encuentra expuesta la imagen-proceso (Fig. 2).

03 El segundo peligro y los anclajes

Según vimos, el segundo de esos dos peligros consiste, no ya en negarse a pasar por la catástrofe, es decir, por la alternancia de creación y destrucción, sino en quedar atrapado por esta, emborronando –y volviendo, por consiguiente, monótono– el resultado. En el caso que nos ocupa, esto se traduciría en que el film, a fuerza de entregarse a una sucesión de metaplasmos, termina por convertir estos últimos en unos nuevos *clichés*, agotando la paciencia del espectador. Es de este modo

como pensamos que cabe entender los reproches que han dirigido a *La Casa Lobo* algunos críticos, desde los más moderados –como, por ejemplo, Matt Fagerholm, quien inmediatamente después de señalar que en esa película “tan pronto como sus temas han sido establecidos, se vuelven repetitivos”, añade que “Sin embargo, estas objeciones apenas importan cuando nos enfrentamos a la asombrosamente retorcida grandeza de la animación” (Fagerholm, 2020)– hasta los más contundentes –como Giulana Nocelli, en cuya opinión

[...] avanzado el film, este mundo onírico que se había construido comienza a envilecerse, como si el espectador despertara lentamente del mismo [...]. Y lo que al principio –la animación– hacía de la obra una pieza audiovisual llamativa y visualmente poética, más tarde, al igual que el refugio del bosque para María, se termina convirtiendo en su propia emboscada. (Nocelli, 2019: 86)

“EXPLORANDO A BLUEY”:

UN ESTUDIO DE VALORES EDUCATIVOS

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo el análisis sobre los valores que trasmite la primera temporada de la serie infantil de dibujos animados *Bluey* (Joe Brumm, 2018). Se presenta a través de una investigación mixta que combina el enfoque cualitativo y cuantitativo. Los instrumentos utilizados son la observación y la entrevista semiestructurada. Los resultados ponen de manifiesto que, aunque la mayoría de los valores del sistema educativo están presentes, se observa una menor representación de la justicia, la tolerancia, la inclusión y la solidaridad. A pesar de sus muchos aspectos positivos con valores como disciplina y honestidad, también reproduce estereotipos y actitudes poco deseables. Una vez más se proyecta la importancia de la alfabetización mediática y se pone en valor la serie de dibujos animados *Bluey* como recurso didáctico y objeto de estudio.

ABSTRACT

The objective of this article is to analyze the values transmitted by the first season of the children's cartoon series *Bluey* (Joe Brumm, 2018). It is presented through a mixed research that combines qualitative and quantitative approaches. The instruments used are observation and semi-structured interview. The results show that, although most of the values of the educational system are present, justice, tolerance, inclusion, and solidarity are underrepresented. Despite its many positive aspects, such as discipline and honesty, it also reproduces undesirable stereotypes and attitudes. Once again the importance of media literacy is projected and the cartoon series *Bluey* is valued as a teaching resource and object of study.

**Javier
Gil Quintana**

Universidad Nacional de
Educación a Distancia

**Rocío
Gutiérrez Ortega**

Universidad Nacional de
Educación a Distancia

"Exploring Bluey":

a study of educational values

PALABRAS CLAVE

Valores, dibujos animados, medios de
comunicación, alfabetización mediática, infancia

KEY WORDS

Values, cartoon, television, media, media
literacy, childhood

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.23793>

Biografías

Javier Gil Quintana es Doctor en Educación y Comunicación (UNED); Doctor en Ciencias Sociales y Jurídicas (URJC). Graduado Ed. Infantil y Primaria (UVA); máster "Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento" y máster "Educación y Comunicación en la Red" (UNED); posgrado análisis de medios, producción digital y software libre (UNED). Experto en MOOC, gamificación, adolescentes y influencers. IP del Grupo de Investigación SME-MIU (UNED).

Rocio Gutiérrez Ortega es Diplomada en Magisterio de Educación Infantil por la Universidad de Jaén; Máster de Dependencia e Igualdad en la Autonomía Personal por la Universidad de Jaén; Máster en Comunicación y Educación en la Red (UNED). Educadora en la Escuela Infantil Puzzle de Mancha Real (Jaén).

Introducción

En el contexto de los medios de comunicación, los dibujos animados representan el principal producto de consumo durante la infancia. Las y los niños se convierten en aprendices a través de este medio, adquiriendo patrones de conducta, roles, valores y otros conocimientos, sin considerar la vulnerabilidad de las personas receptoras. Por este motivo, es necesario identificar cuidadosamente las producciones a las que exponemos a la infancia, investigando los valores transmitidos por las series de dibujos animados. Este conocimiento debe ser compartido con los agentes socializadores, con el propósito de establecer regulaciones sobre el contenido y fomentar la alfabetización mediática en entornos familiares y educativos tanto formales como informales. Desde este planteamiento se expone nuestra investigación basada en la serie de dibujos animados conocida como

Bluey. La investigación ha demostrado que esta serie de dibujos animados tiene gran popularidad tanto en la infancia como en la edad adulta. El análisis realizado ha puesto de manifiesto los valores que transmite la serie, y por tanto, la idoneidad para su utilización como recurso didáctico y objeto de estudio en educación infantil y primaria.

El estudio parte de un marco teórico sobre la influencia de los medios, las clasificaciones de valores y su presencia en el sistema educativo. A continuación se presenta la investigación desde un enfoque interpretativo y de metodología mixta, analizando la 1ª temporada de *Bluey* mediante observación y entrevistas semiestructuradas a cinco observadores privilegiados. El análisis de resultados que se presenta seguidamente evidencia que *Bluey* transmite valores alineados con la normativa educativa española. Presentadas las conclusiones al final del estudio se desprenden también limitaciones como es el análisis