



**MÁSTER
EN ANIMACIÓN**
UPV

17ª EDICIÓN
2026 /
2028

preinscripciones en mayo

masteranimacion.upv.es

masteranimacion@dib.upv.es



M A
UPV

dib
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 /



**PRIME
THE ANIMATION!**

NEW TALENT
INTERNATIONAL FESTIVAL

PTA! 14

NEW TALENT INTERNATIONAL FESTIVAL

**24/31
OCT.**

primetheanimation.upv.es



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
Kuntschochschule 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 Design do Politécnico de
Cávado y Ave (Portugal)
Pilar Yébenes
Universidad Europea de Madrid

Comité Científico:

Aramis Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Mercedes Álvarez
San Román Valeria Camporesi
Universidad Carlos III, Madrid
Valeria Camporesi
Filmoteca Española
Marcelo Dematei
ICSE, Universidad Nacional de Tierra del Fuego (Argentina)
Jaume Duran Castells
ENTI, Universitat de Barcelona
Tania De León Yóng
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
Maria Pagès Rovira
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia, UPC
Sofía 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

Nº22, marzo 2026.
Umbral del movimiento

Maquetación:

Ausiàs Poquet

Soporte técnico y diseño web:

Luis Morcillo Muñoz

Imagen de cubierta:

Fotogramas de los cortometrajes de Fran Gas
© Fran Gas

Colaboradores de este número:

Adrián Encinas
David Serra Navarro
Dácil Roca Vera
Haridán Díaz Mesa
Alfonso Ruiz Rallo
Aramis Guerrero Muñoz
Luis Deltell Escolar
Yazmina Vargas Veleza
María del Mar Rodríguez González
Íñigo Marauri Castillo
Ainhoa Jiménez-Arranz
Luis López Vecino
Acorán Dávila Medina

Agradecimientos:

Nerea Cuenca, Elisabet Fonts, Alfonso Freire, Carmelo Gabaldón, Fran Gas, Álvaro Jiménez Sánchez, Ángel-José-F. Lamosa, Laura Montero Plata, Rolando José Rodríguez De León, Roser Serra Florensa, Montserrat Vidal-Mestre, Samuel Viñolo y Antonio Viñuales

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

Editan:

Editorial Universitat Politècnica de València
Nau Llibres

Distribución y suscripciones:

Nau Llibres
<http://naullibres.com/>
web@naullibres.com
C/Periodista Badia, 10.46010, Valencia (España).
Tel.: + 96 360 33 36

Versión impresa: ISSN 2173-6049

Versión electrónica: EISSN 2173-3511

ISBN: 9 788419 755957

Depósito Legal: V-542-2011

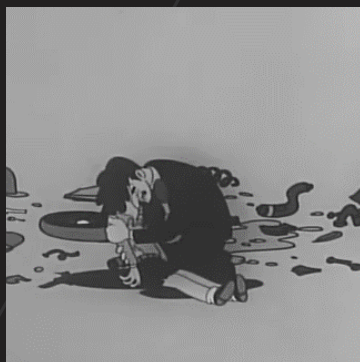
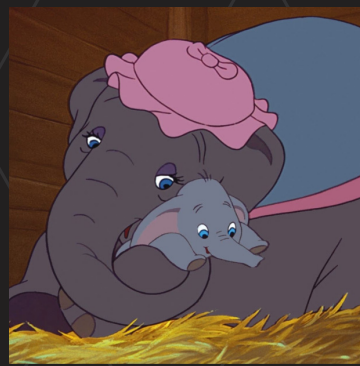
<http://conadeanimacion.upv.es>

<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 FIRMA INVITADA

- 16** Elsy Gumier y el intento de la primera patente del cine de muñecos animados en España

Adrián Encinas

36 INVESTIGACIÓN

- 38** Remezcla expandida: archivos, errores y animación IA

David Serra Navarro

- 54** Madrastras malvadas y madres santas muertas: un análisis de género de la representación de la maternidad en las películas de animación de Disney (1937-2023)

Dácil Roca Vera, Haridian Díaz Mesa y Alfonso Ruiz Rallo

- 76** Evaluación de la conexión emocional con personajes animados: el caso de Bo Peep en *Toy Story*

Elisabet Fonts González y Eva Villegas Portero

- 100** Cartografías de la vulnerabilidad: salud, enfermedad y cuidados en el cine de animación español (1992-2024)

Aramis Guerrero Muñoz y Luis Deltell Escolar

- 128** La construcción de la gordofobia en la infancia en *El Show de Garfield*: narrativas y consecuencias

Yazmina Vargas Veleda, María del Mar Rodríguez González y Íñigo Marauri Castillo

- 150** Re-animando la comunicación política: una revisión histórica de la animación en China y Japón

Ainhoa Jiménez-Arranz

- 176** El worldbuilding y la magia de Hayao Miyazaki

Luis López Vecino

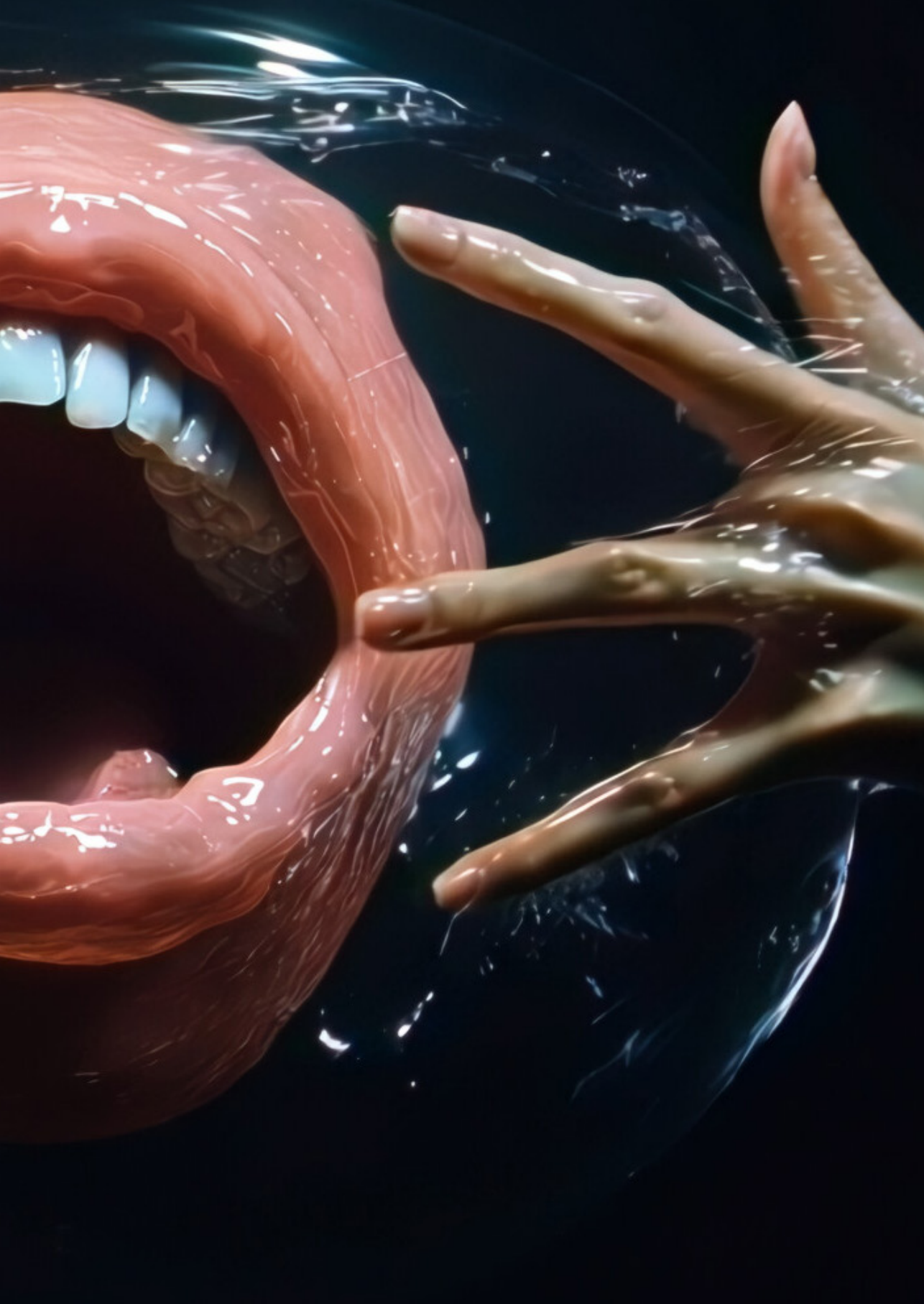
- 194** Representación, diversidad y homoerotismo masculino en los videojuegos: el caso de *Tales of Zestiria*

Acorán Dávila-Medina

216 ENGLISH INFORMATION

222 NORMAS DE PUBLICACIÓN





ELSY GUMIER

Y EL INTENTO DE LA PRIMERA PATENTE DEL CINE DE MUÑECOS ANIMADOS EN ESPAÑA

RESUMEN

A través de un análisis del reciente hallazgo del primer intento de patentar en España un procedimiento de filmación de películas a base de muñecos articulados, se procede a recabar toda la información disponible acerca de Elsy Gumier, pionera del cine de animación español que ha sido prácticamente olvidada por haber realizado todas sus actividades en este campo durante la II República.

ABSTRACT

Through an analysis of the recent discovery of the first patent attempt in Spain for a filmmaking process using articulated puppets, we will gather all available information about Elsy Gumier, a pioneer of Spanish animated cinema who has been practically forgotten because she carried out all her activities in this field during the Second Republic.

Universidad Europea
(UEM), España

Adrián Encinas

Adrián Encinas (Madrid, 1986) inicia su andadura en 2008 con el blog Puppets & Clay, el primero en castellano en dedicarse de forma exclusiva a la stop-motion, técnica a la que ha dedicado tres profusos ensayos de investigación: ¡Bien hecho, Gromit!, Cuarenta años de Aardman Animation (Diábolo Ediciones, 2016), Animando lo imposible, los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945) (Diábolo Ediciones, 2017) y Verbena en Muñecópolis, historia de la animación stop motion española (1912-1975) (Desfiladero Ediciones, 2023). Asimismo, ha escrito los libros Yabba Dabba Doo! La animación ilimitada de Hanna-Barbera (Diábolo Ediciones, 2023) y Los ojos de Mr. Magoo. Los visionarios dibujos animados de la UPA (Diábolo Ediciones, 2024).



Elsy Gumier and the attempt at the first patent for animated puppet cinema in Spain

PALABRAS CLAVE

Cine de muñecos, animación española, patente, stop-motion.

KEY WORDS

Puppet cinema, spanish animation, patent, stop-motion.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24351>

borrase el título del periódico, fotograma a fotograma (Rotellar 1972, 35-36).

La Censura perpetraba así un crimen perfecto, dejando que la copia se perdiera en un almacén para no ser visionada ni entonces, ni hoy ni nunca.

Durante la guerra civil española, Adolfo Aznar inició su andadura por el cine documental subvencionado con *Castilla se libera* (Aznar, 1937), una senda lucrativa que seguirá cultivando durante los años cuarenta con películas promovidas por otros colectivos como el Colegio de Huérfanos de Ferroviarios de España o la Obra Diocesana de Caridad. Al mismo tiempo, prosigue su carrera en la ficción de imagen real con obras de largo metraje como *El milagro del Cristo de la Vega* (Aznar, 1941), que adapta una breve leyenda en verso de José Zorrilla titulada *A buen juez, mejor testigo* (1838), o *El rey de Sierra Morena* (Aznar, 1950), un *biopic* centrado en el bandolero español José María “El Tempranillo” Hinojosa Cobacho (c.1805-c.1833). No obstante, Aznar siente que tiene una espinita clavada debido a la imposibilidad de estreno de *Pipo y Pipa en busca de Cocolín*, y por ello en el año 1944, estando por entonces asociado a la empresa madrileña Cinematografistas Españoles Unidos (CEU), inicia la preproducción de dos cortometrajes de muñecos: *Polín*, *Polita* y *Polvorilla en el bosque encantado* y *La flauta mágica*, de cuyas sinopsis se extrae que Aznar buscaba el acercamiento directo a los cuentos tradicionales, utilizando para ello personajes típicos como niños perdidos en el bosque, brujas, ogros antropófagos y sensibles animalitos dotados de inteligencia.

Para alejarse de cualquier foco, Elsy Gumier se refugió en su Buendía natal. Ya en la década de los cincuenta, volvió a Madrid para

trabajar como ilustradora en la creación de recortables infantiles para la editorial Euramérica, y en el diseño de cientos de postales donde destacaban la presencia de querubines, toreros y trajes regionales, para editoriales como Jherr, Heliotipia Artística Española, Ediciones F. Molina o Ediciones Dominguez, gracias a las cuales lograría un rotundo triunfo en el campo del *souvenir* patrio. Tanto es así que aún hoy se habla de ella, o más bien de su nombre artístico, en foros nacionales e internacionales. Desgraciadamente ese éxito no llamó la atención de ningún periodista de la época, por lo que la vida personal de Elsy Gumier acaba sumida en las tinieblas, haciendo imposible que sepamos cómo fueron los últimos años de vida de esta pionera del cine de animación español.

El único de los implicados en la producción de *Pipo y Pipa en busca de Cocolín* que definitivamente consiguió canalizar a largo plazo sus dotes artísticas en el cine de muñecos animados fue Salvador Gijón. Durante la dictadura franquista realizaría un total de trece cortometrajes —resultando ganador del prestigioso Certamen Internacional de Cine Infantil de Gijón con *Villancicos* (1965)—, gracias a la inestimable ayuda de sus hijos Rafael (1939-2021) y Alberto (1940-2021), y especialmente de su hija María Rosa (1947) y de su mujer Sofía Gómez (1911-2000). Pero esa es otra historia.

Conclusiones

Con unas inquietudes envidiables, Elsy Gumier desarrolló su talento en un buen número de disciplinas artísticas, pero solamente con su faceta como ilustradora durante la dictadura franquista encontró la estabilidad laboral. En

cualquier caso, no lograría en esta etapa política de España el interés de la prensa⁸; aunque seguramente ella buscara la discreción al haber estado asociada a artistas de pensamientos de izquierdas durante la II República —como lo fueron de forma confesa Salvador Bartolozzi y Magda Donato, y de forma un tanto velada Adolfo Aznar y Salvador Gijón.

La otra “victoria” del franquismo fue que el pasado republicano de Gumier quedó enteramente eliminado. De sus trabajos como actriz no quedan copias en Filmoteca Española. De su labor como pionera de los dibujos animados prácticamente no hay rastros, al no tener más datos sobre su trabajo en este ámbito en Francia y al no conservarse ni una sola copia de ese primer cortometraje de dibujos animados sonoro español del que solo sabemos por unos escuetos artículos de prensa —es increíble que ni siquiera se publicasen dibujos de la película o fotografías de la producción en ninguna revista de la época—.

8 Salvo por una intervención fugaz el 27 de noviembre de 1958 en el primer episodio del programa *El Christmas de la semana*, de la recién estrenada Televisión Española. Una emisión que se considera perdida.

Y para colmo, su trabajo como animadora de muñecos en *Pipo y Pipa en busca de Cocolín* tampoco lo podemos disfrutar porque igualmente el destino nos ha privado de copias del mismo...

En el libro *Verbena en Muñecópolis* (Encinas, 2023) llegué a recopilar los datos del párrafo anterior durante muchos años de investigación. Sin embargo, a los pocos meses de su publicación recibí un email que me alertó de ese intento de patente realizado de forma conjunta entre Aznar y Gumier, lo que supuso una doble alegría:

1. Las inquietudes de Gumier iban mucho más allá del trabajo como animadora en la película de Aznar; había una clara vocación de desarrollar una actividad a largo plazo con la técnica de los muñecos animados.
2. Este hallazgo demuestra que todavía pueden aparecer nuevos datos biográficos y profesionales que ayuden a realizar una radiografía de Elsy Gumier mucho mejor de la aquí expuesta.

Referencias bibliográficas

- ABC. 1936. «Cartelera madrileña», 12 de enero de 1936.
- Aznar, A. y Elisa Gumier. 1936. *Un procedimiento de filmación de películas a base de muñecos articulados en posiciones fijas, que se cambian paulatina y sucesivamente*. Patente de España ES 0140902, solicitada el 26 de mayo de 1936 y expedida el 16 de septiembre de 1936. <https://consultas2.oepm.es>.
- Celuloide Madrileño. 1936. 14 de marzo de 1936.
- Cinegramas. 1936. 19 de enero de 1936, n.º 71.
- Del Amo, Antonio. 1934. *Popular Film*, 18 de enero de 1934. n.º 338.
- Defensor de Córdoba, El. 1934. 5 de mayo de 1934. n.º 11.546.
- Encinas, Adrian. 2023. *Verbena en Muñecópolis. Historia del cine de animación stop-motion español (1912-1975)*, Valencia: Desfiladero Ediciones.
- Films Selectos. 1933. 25 de noviembre de 1933, n.º 163.
- Hernández, Javier y Pablo Pérez. 2000: *El cine de Adolfo Aznar, huellas de una ausencia*, Zaragoza: Diputación Provincial de Zaragoza.
- Hoja oficial del lunes. 1934. 29 de octubre de 1934, n.º 205.
- Popular Film. 1935. «Informaciones», 18 de julio de 1935, n.º 465.
- Rotellar, Manuel. 1972. *Aragoneses en el cine 3*, Zaragoza: Ayuntamiento de Zaragoza.
- Voz de Aragón, La. 1933. 3 de octubre de 1933.
- Voz de Aragón, La. 1937. 17 de mayo de 1937.

Bibliografía complementaria

- Pemán, José M^a. 2002. *Adolfo Aznar, escultor y cineasta (1900-1975)*, La Almunia de Doña Godina: Asociación de Amigos del Cine Florián Rey.
- Rosa, Emilio de la e Hipólito Vivar Zurita. 1993. *Breve historia del cine de animación en España*, Teruel: Animateruel.

© Del texto: Adrián Encinas.

© De las imágenes: colección particular de Adrián Encinas.



INVES- TIGACIÓN

REMEZCLA EXPANDIDA

ARCHIVOS, ERRORES Y ANIMACIÓN IA

RESUMEN

Este artículo explora el uso de la inteligencia artificial generativa en la creación audiovisual, especialmente en el campo de la animación, entendida como un proceso de cocreación entre humanos y máquinas. Se analizan las implicaciones estéticas y epistemológicas de trabajar con datos en lugar de luz, destacando el papel del error y la aleatoriedad como motor creativo. A través de obras que ejemplifican esta investigación aplicada, se plantea una práctica artística que resignifica archivos históricos mediante estrategias de apropiación, remezcla generativa y estructuras rizomáticas. Lejos de una visión tecnocéntrica o distópica, se propone un enfoque crítico y especulativo que abra nuevos modos de sensibilidad y producción de conocimiento. Una reflexión posthumanista que se desarrolla sobre una IA que no sustituye al autor, sino que actúa como socio simbiótico, catalizador de nuevas subjetividades y de narrativas colectivas que emergen entre la opacidad algorítmica y la intervención humana.

ABSTRACT

This paper explores the use of generative artificial intelligence in audiovisual creation, especially in the field of animation, understood as a co-creation process between humans and machines. The aesthetic and epistemological implications of working with data instead of light are analyzed, highlighting the role of error and randomness as creative drivers. Through works that exemplify this applied research, an artistic practice is proposed that redefines historical archives through strategies of appropriation, generative remix, and rhizomatic structures. Far from a technocentric or dystopian vision, a critical and speculative approach is proposed that opens up new modes of sensitivity and knowledge production. This posthumanist reflection focuses on an AI that does not replace the author, but rather acts as a symbiotic partner, a catalyst for new subjectivities and collective narratives that emerge between algorithmic opacity and human intervention.





Universitat de
Girona, España

David Serra Navarro

Artista visual e investigador. Profesor Serra Húnter en la Universitat de Girona. Se interesa por la exploración especulativa de la IA. Ha publicado en diversas revistas internacionales y participado en numerosos congresos relacionados con las Humanidades Digitales. Entiende la tecnología como un medio que se cuestiona a sí mismo en un proceso de construcción de nuevos significados. Su producción audiovisual híbrida, bajo el álter ego Kenneth Russo, se ha expuesto en Arts Santa Mònica, Loop Festival, CCCB (BCN), Rome Art Week'24, AI International Film Festival (San Diego), K-AIFF'24 (Gyeonggi-do), Festival Internacional de la Imagen (Colombia) y ARE'25 FilmEU (Sofía).

Expanded Remix: Files,
Bugs, and AI Animation

PALABRAS CLAVE

la generativa, epistemología visual, cocreación, animación ia, estética del error.

KEY WORDS

Generative ai, visual epistemology, co-creation, ai animation, aesthetics of error.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24314>

Conclusiones

La incorporación de la inteligencia artificial (IA) en los procesos de creación audiovisual, y particularmente en el ámbito de la animación, no puede entenderse únicamente como un avance técnico o una mejora en los flujos de trabajo. Más allá de su funcionalidad instrumental, la IA se revela como un medio expresivo capaz de redefinir las nociones de autoría, subjetividad y creatividad. En este contexto, la animación generada mediante IA se configura como un espacio de negociación entre la lógica algorítmica y la sensibilidad humana, donde los datos reemplazan a la luz como materia prima de la imagen, y donde el error —que no representa una anomalía— se convierte en motor epistemológico y poético.

Lejos de una visión distópica centrada en la deshumanización, este enfoque propone una lectura crítica y situada de la IA como herramienta de cocreación, que puede amplificar tanto las posibilidades expresivas como las desigualdades preexistentes. Así, la atención al sesgo algorítmico, la procedencia de los datos y la representación de las subjetividades subalternas resulta clave para desarrollar una práctica responsable y consciente. La producción audiovisual con IA, tal como se presenta en las investigaciones como *Nature, Seeds, Phagocytes, Myth of the Cave* o

Vampirizing with AI, encarna una estrategia de reescritura crítica y simbiótica que transforma materiales existentes en nuevas formas narrativas, vinculadas tanto al *remix* como a la estética del “reAldy-made” contemporáneo.

La metáfora del rizoma —sin centro, sin jerarquía, abierta a conexiones múltiples— es útil para describir tanto los procesos de creación con IA como las estructuras narrativas resultantes. En este marco, el archivo, la tecnología y la imaginación se entrelazan para dar lugar a una animación especulativa, donde la opacidad algorítmica no es un límite sino una posibilidad. La IA, comprendida no como una entidad autónoma generadora de significados sino como una interfaz relacional, permite reimaginar los vínculos entre imagen, cuerpo, historia y afecto desde una lógica posthumanista.

En definitiva, este artículo sitúa el error (*glitch-ai*), la ambigüedad y la apropiación como ejes de una nueva sensibilidad creativa en el diálogo con la máquina que no busca controlar el resultado, sino abrirlo a lo inesperado en un acercamiento a la intersubjetividad mediada. Frente a la promesa de eficiencia y perfección técnica de la IA, se reivindica un enfoque crítico y experimental de estas prácticas colaborativas donde la animación se convierte en un campo fértil para pensar otras formas de conocimiento, representación y subjetividad.

Referencias bibliográficas

- ANANTRASIRICHA, Nantheera y BULL, David (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial intelligence review*, 55(1), pp. 589-656. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>
- AUDRY, Sofian (2021). *Art in the Age of Machine Learning*. MIT Press <https://doi.org/10.7551/mitpress/12832.001.0001>
- BANH, Leonardo y STROBEL, Gero (2023). Generative artificial intelligence. *Electron Markets*, 33(1), pp. 1-17. <https://doi.org/10.1007/s12525-023-00680-1>
- BISWAS MELLAMPHY, Nandita (2021). Humans "in the Loop"? Human-Centrism, Posthumanism, and AI. *Nature and Culture*, 16(1), pp. 11-27. <https://doi.org/10.3167/nc.2020.160102>
- BOURRIAUD, Nicolas (2009). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- BOURRIAUD, Nicolas (1998). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- CHOI, Suk Kyoung; DIPOLA, Steve; TÖYRYLÄ, Hannu (2021). Artistic style meets artificial intelligence. *Journal of Perceptual Imaging*, 4, pp. 020501-1 – 020501-14. <https://doi.org/10.2352/J.Percept.Imaging.2021.4.2.020501>
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix (1988) [edición original en francés de 1980]. *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- FINN, Ed (2018). *La búsqueda del algoritmo. Imaginación en la era de la informática*. Barcelona: Alpha Decay
- GOMBRICH, Ernst Hans (1984 [1979]) *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*. London: Phaidon
- HASSLER-FOREST, Dan (2016). *Science fiction, fantasy, and politics: Transmedia world-building beyond capitalism*. London: Rowman & Littlefield.
- HOLZNER, Niklas; MAIER, Sebastian; FEU-ERRIEGEL, Stefan (2025). Generative AI and Creativity: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *arXiv preprint arXiv:2505.17241*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.17241>
- JIA, Haoran (2024). The application and impact of artificial intelligence in the field of animation as well as the existing disadvantage. *Transactions on Computer Science and Intelligent Systems Research*, 5, pp. 660-671. <https://doi.org/10.62051/xcknvf87>
- JIRONZA HIDALGO, Jheimy (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. *Ñawi*, 8(2), pp.165-177. <https://doi.org/10.37785/nw.v8n2.a9>
- LANIER, Jaron (2011). *Contra el rebaño digital: un manifiesto*. Madrid: Debate
- MANOVICH, Lev (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press. [Recuperado, 17 Junio de 2024 de <https://manovich.net/index.php/projects/ai-aesthetics>]
- MARBURGER, Marcel René (2024). Inteligencia artística frente a inteligencia artificial. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 34, pp. 1-7.
- MARTÍN PRADA, Juan (2024). Visual Artistic Creation in the Face of the Challenges of Artificial Intelligence. Creative Automation and Ethical Questions. *Eikón / Imago*, 13, e90081. <https://doi.org/10.5209/eiko.90081>

MADRASTRAS MALVADAS Y MADRES SANTAS MUERTAS:

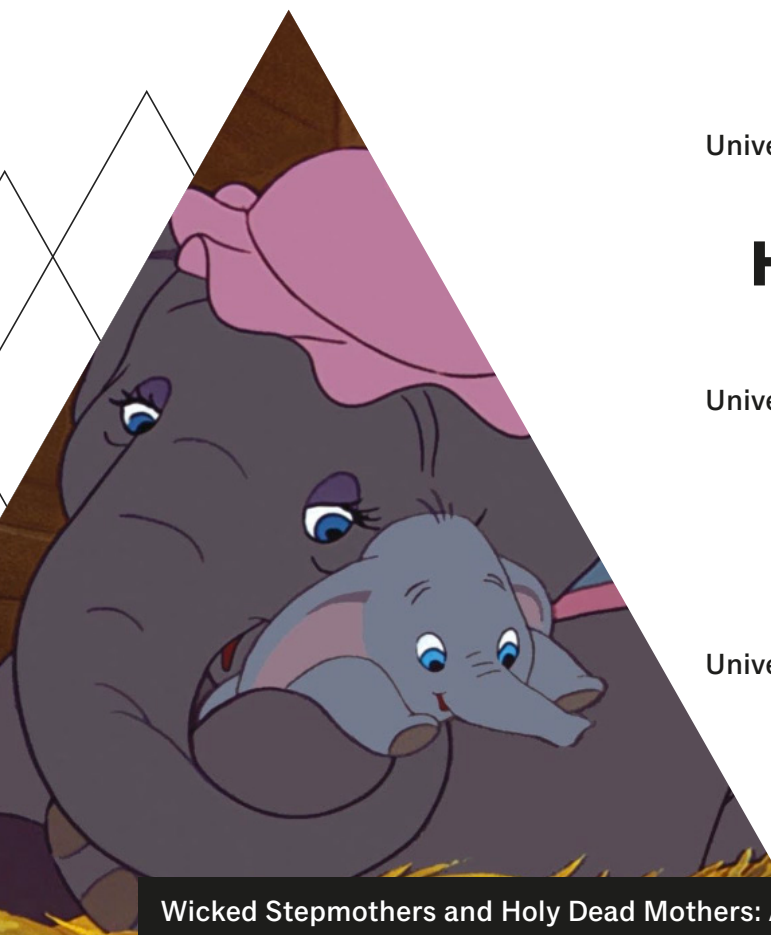
UN ANÁLISIS DE GÉNERO DE LA REPRESENTACIÓN DE LA MATERNIDAD EN LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN DE DISNEY (1937-2023)

RESUMEN

Este estudio analiza la representación de la maternidad en los largometrajes animados de Disney. A partir de un enfoque mixto, que combina análisis cualitativo de contenido y un estudio cuantitativo, se examina un corpus de 50 películas producidas entre 1937 y 2023. El objetivo es investigar la evolución de los arquetipos maternos, su comparación con las figuras paternas y el impacto de estas narrativas en la construcción de roles de género y modelos familiares. Los resultados muestran un marcado sesgo patriarcal: predominan estereotipos tradicionales y la experiencia materna se reduce a la ausencia o la antagonización, en un contexto de desigualdad estructural donde, de todo el corpus analizado, solo una película –Frozen, 2013– fue dirigida o codirigida por una mujer. No obstante, en la última década se advierte un desplazamiento hacia representaciones más complejas de la maternidad y hacia estructuras familiares diversas, en sintonía con los debates sociales contemporáneos sobre igualdad de género y diversidad cultural, lo que evidencia la capacidad del cine animado de moldear imaginarios sociales.

ABSTRACT

This study analyzes the representation of motherhood in Disney animated feature films. Using a mixed-methods approach, combining qualitative content analysis with quantitative study, it examines a corpus of 50 films produced between 1937 and 2023. The aim is to investigate the evolution of maternal archetypes, their comparison with paternal figures, and the impact of these narratives on the construction of gender roles and family models. The findings reveal a persistent patriarchal bias: traditional stereotypes dominate, and maternal experience is often reduced to absence or antagonism, within a context of structural inequality where, across the entire corpus, only one film –Frozen, 2013– was directed or co-directed by a woman. However, over the last decade, there has been a gradual shift towards more complex portrayals of motherhood and more diverse family structures, in line with contemporary social debates on gender equality and cultural diversity. This evolution highlights the role of animated cinema in shaping social imaginaries.



**Dácil
Roca Vera**

Universidad de La Laguna, España

**Haridian Díaz
Mesa**

Universidad de La Laguna, España

**Alfonso
Ruiz Rallo**

Universidad de La Laguna, España

Wicked Stepmothers and Holy Dead Mothers: A Gender Analysis of the

Representation of Motherhood in Disney Animated Films (1937-2023)

PALABRAS CLAVE

Representación, maternidad, animación,
dibujo, diseño, género.

KEY WORDS

Representation, motherhood, animation,
drawing, design, gender.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24695>

narrativas de migración y conflicto generacional, reflejando una apuesta por la inclusión cultural y social.

En conjunto, esta evolución revela un movimiento gradual desde representaciones rígidas y dicotómicas hacia figuras y estructuras familiares más diversas. La persistencia de ciertos estereotipos demuestra que la desigualdad estructural en la autoría y la producción sigue limitando el alcance de estas transformaciones. Sin embargo, las aperturas observadas en la última década apuntan a un cambio de paradigma, donde la maternidad y la familia en el cine animado de Disney empiezan a representarse como espacios de complejidad, agencia y pluralidad, en sintonía con los debates contemporáneos sobre género e identidad.

Conclusiones

Los resultados de este estudio confirman que, en más de la mitad del corpus analizado (50,6%), las figuras maternas en el cine animado de Disney han sido representadas desde la ausencia o la negatividad, ya sea como madres fallecidas, sacrificadas o como figuras antagonistas. En particular, la desaparición violenta o trágica de la madre aparece en un 27,8 % de las películas, consolidando una narrativa del sacrificio materno que elimina su agencia narrativa. Estos arquetipos, anclados

en visiones dicotómicas de la feminidad, han contribuido a consolidar imaginarios sociales sobre género y familia que reproducen estereotipos y limitan la complejidad de la experiencia materna.

Sin embargo, el análisis también revela un desplazamiento gradual hacia representaciones más plurales. Películas recientes introducen madres con agencia, vínculos maternos afectivos y modelos familiares diversos, en sintonía con los debates contemporáneos sobre igualdad de género y reconocimiento de la diversidad cultural. Este cambio, aunque parcial, apunta a la capacidad del cine animado de reconfigurar los referentes simbólicos de maternidad, feminidad y cuidados.

La investigación muestra, además, que la presencia de mujeres y de voces diversas en los equipos creativos resulta decisiva para abrir narrativas alternativas. Garantizar la equidad de género en los puestos de liderazgo no solo es un imperativo ético, sino también una condición para enriquecer el repertorio cultural de la animación y ofrecer referentes más inclusivos a las audiencias.

De cara a futuras investigaciones, resulta necesario profundizar en un análisis interseccional que considere la articulación del género con la raza, la clase, la orientación sexual o la diversidad funcional. Solo así será posible comprender con mayor precisión el papel de la animación en la configuración de imaginarios culturales sobre los roles parentales y las estructuras familiares en sociedades diversas.

Referencias bibliográficas

- BUTLER, Judith, 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Nueva York: Routledge.
- CANTILLO VALERO, Carmen, 2018. "Las princesas Disney y la construcción de Humanidades Digitales 'silenciadas' en el cine de animación", en *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 8(2), pp. 83-102. <https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/375/375>
- CHENAULT, Wesley, 2007. *Working the Margins: Women in the Comic Book Industry*. Thesis, Georgia State University. <https://doi.org/10.57709/1062217>
- COLLINS, Patricia Hill y BILGE, Sirma, 2020. *Intersectionality*. 2.ª ed. Cambridge: Polity.
- CUENCA ORELLANA, Nerea, 2020. "Las madres ayudantes y los padres héroes: una revisión a la progenitura ¿indiferenciada? de Pixar", en HUERTA VIESCA, María Isabel, RODRIGO MARTÍN, Luis y PADILLA CASTILLO, Graciela (coords.), *Límites en la comunicación actual*. Madrid: Pirámide, pp. 79-92.
- DAVIS, Amy, 2007. *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- DE LAURETIS, Teresa, 1984. *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press. https://monoskop.org/images/c/ce/De_Lauretis_Teresa_Alice_Doesnt_Feminism_Semiotics_Cinema_1984.pdf
- DE LAURETIS, Teresa, 1987. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington: Indiana University Press. <https://keepypsisblack.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/02/lauretis-teresa-de-technologies-of-gender-essays-on-theory-film-and-fiction.pdf>
- DOANE, Mary Anne, 1987. *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*. Bloomington: Indiana University Press.
- DOUGLAS, Susan J. y MICHAELS, Meredith W., 2004. *The Mommy Myth: The Idealization of Motherhood and How It Has Undermined All Women*. Nueva York: Free Press.
- FAN, Jinzhi, 2023. "An analysis of the mother-daughter relationship in the film *Turning Red* from a feminist perspective", en *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 10(1), pp. 193-199. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/10/20230170>
- FRAUSTINO, Lisa Rowe, 2015. "Nearly Everybody Gets Twitterpated: The Disney Version of Mothering", en *Children's Literature in Education*, 46, pp. 127-144. <https://doi.org/10.1007/s10583-015-9250-6>
- GUPTA, Megha, 2024. "Global Animation Market Size, Share and Trends Analysis Report - Industry Overview and Forecast to 2032", en *Data Bridge Market Research*, marzo 2024 (https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-animation-market?srsltid=AfmBOorGwxS-Bf-2mOIHtnMusX-mOppWNiOANZDv2eMFDP028_BIBuMUu [Acceso: julio, 2025]).
- HARP, Dustin, LOKE, Jaime y BACHMANN, Ingrid (eds.), 2018. *Feminist Approaches to Media Theory and Research*. Cham: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90838-0>
- HAYS, Sharon, 1996. *The Cultural Contradictions of Motherhood*. New Haven: Yale University Press.

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN EMOCIONAL CON PERSONAJES ANIMADOS: EL CASO DE BO PEEP EN *TOY STORY*

RESUMEN

Este artículo examina la transformación del personaje Bo Peep en *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019), como caso de estudio para analizar los vínculos afectivos entre el público y los personajes femeninos en el cine de animación. A través de una metodología híbrida que combina análisis narrativo, teoría fílmica feminista y enfoques de experiencia de usuario, se explora cómo la evolución simbólica de Bo Peep es percibida por los espectadores y qué emociones activan su rediseño. Los resultados obtenidos mediante encuestas y talleres cualitativos, revelan una valoración ambivalente: aunque el nuevo rol de Bo Peep como heroína independiente genera identificación positiva, también se percibe una desconexión narrativa que afecta a su credibilidad emocional. El estudio aporta herramientas para evaluar la eficacia simbólica de los personajes animados desde una perspectiva crítica e interdisciplinar, contribuyendo al análisis de la representación de género en la animación institucional contemporánea.

ABSTRACT

This article examines the transformation of the character Bo Peep in *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019) as a case study to analyze the emotional bonds between audiences and female characters in animated cinema. Through a hybrid methodology combining narrative analysis, feminist film theory, and user experience approaches, the study explores how Bo Peep's symbolic evolution is perceived by viewers and what emotional responses her redesign elicits. The findings based on surveys and qualitative workshops, reveal an ambivalent reception: while Bo Peep's new role as an independent heroine fosters positive identification, a perceived narrative discontinuity undermines her emotional credibility. This study provides tools to evaluate the symbolic effectiveness of animated characters from a critical and interdisciplinary perspective, contributing to the broader discussion on gender representation in contemporary institutional animation.





Elisabet Fonts González

Universidad Politècnica de
Catalunya, Centre d'Imatge i la
Tecnologia Multimèdia, España

Eva Villegas Portero

Universidad Politècnica de
Catalunya, Centre d'Imatge i la
Tecnologia Multimèdia, España

Evaluating Emotional Connection with Animated Characters: The Case of Bo Peep in *Toy Story*

PALABRAS CLAVE

Animación, experiencia de usuario, representación de género,
identificación emocional, actualización de personajes, narrativa audiovisual

KEY WORDS

Animation, user experience, gender representation,
emotional identification, character updating, audiovisual storytelling

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24312>

éxito si el cambio se articula con continuidad simbólica, diálogo intertextual y coherencia emocional. No basta modificar atributos superficiales: es clave conectar con el vínculo emocional acumulado por la audiencia.

Los talleres de experiencia de usuario (Norman, 2005) revelan que el rediseño de Bo Peep genera una “disonancia emocional de diseño”: su nueva imagen autónoma no se alinea con la memoria afectiva del espectador, provocando un quiebre narrativo. Jessie, en cambio, ofrece un arco evolutivo coherente, facilitando una identificación más sostenida. Muchos participantes mostraron más simpatía por Jessie, pese a valorar el intento ideológico de Bo Peep. Este caso evidencia los límites del empoderamiento simbólico en franquicias, donde los cambios visuales no siempre se acompañan de transformaciones estructurales, generando una recepción ambivalente (Tasker y Negra, 2007: 57).

Conclusiones

El análisis del rediseño de Bo Peep en *Toy Story 4* ofrece una oportunidad privilegiada para reflexionar sobre la intersección entre representación de género, recepción emocional y narrativas animadas contemporáneas. Los resultados obtenidos a partir de metodologías mixtas de talleres cualitativos con técnicas centradas en el usuario y encuestas comparativas permiten identificar patrones de identificación emocional y cuestionamientos simbólicos que trascienden la mera actualización estética del personaje. Entre los hallazgos principales, destaca la fuerte conexión afectiva de los participantes con la nueva Bo Peep, especialmente en lo relativo a su autonomía, capacidad de decisión y

liderazgo narrativo. Sin embargo, también emergen resistencias vinculadas a la percepción de una evolución poco integrada narrativamente, lo cual refleja una tensión entre forma y contenido: el rediseño es celebrado por su simbolismo, pero cuestionado por su ejecución abrupta (Banet-Weiser, 2018; R. Gill, 2016: 610-612; Hains, 2014). En suma, la comparación entre Jessie y Bo Peep permite concluir que la eficacia emocional de una transformación simbólica no depende únicamente de su pertinencia ideológica, sino también y especialmente de su integración narrativa. La experiencia emocional del espectador requiere procesos progresivos, conflictos internos, continuidad diegética y resonancia afectiva. Bo Peep genera admiración, pero Jessie genera identificación. Finalmente, la necesidad de adoptar enfoques narrativos más complejos en el rediseño de personajes clásicos, especialmente cuando la memoria afectiva del espectador actúa como eje central de la experiencia estética. El reto no radica solo en representar mujeres empoderadas, sino en construir las de forma emocionalmente verosímil. Para ello, los estudios de animación pueden enriquecerse con teorías sobre empatía mediada, disposición afectiva y experiencia de usuario, analizando cómo se articulan y se reciben los vínculos entre representación, narrativa y emoción.

Desde una perspectiva teórica, el estudio permite confirmar la relevancia de los conceptos de identificación y empatía mediada para comprender la respuesta del espectador ante personajes animados. La figura de Bo Peep, reconfigurada como heroína autónoma, activa mecanismos complejos de proyección y resonancia emocional, pero también confronta al público con sus propias expectativas sobre la verosimilitud del desarrollo de personajes

femeninos (Maldonado, 2020: 102). Este fenómeno se refuerza al contrastarla con figuras como Jessie o Barbie, cuya construcción narrativa ha sido más gradual. En el plano metodológico, el estudio valida el valor heurístico de aplicar técnicas de evaluación de experiencia de usuario al análisis cultural y narrativo. Esta integración permite no solo explorar lo que se representa, sino cómo se percibe, siente y resignifica dicha representación (Plantinga, 2009: 281). La triangulación entre métodos experienciales y cuantitativos ofrece una lectura más completa del impacto de los cambios simbólicos en la animación contemporánea. Esta aproximación transdisciplinar permite no solo describir fenómenos de recepción, sino también evaluar su intensidad, coherencia y resonancia simbólica en contextos culturales determinados. Por último, esta investigación plantea una reflexión crítica sobre el lugar de las transformaciones simbólicas en el cine de animación comercial (Marzal Felici y Gómez Tarín, 2007: 66). La demanda de representacio-

nes femeninas más complejas y activas es una exigencia legítima del público actual, pero su implementación narrativa requiere coherencia interna, profundidad simbólica y continuidad emocional. Solo así es posible construir personajes que no solo encarnen el cambio, sino que generen vínculos sostenibles con las audiencias y contribuyan a una representación más plural, significativa y emocionalmente auténtica (Fonts, 2025: 83; Lauretis, 1987: 1-30; Schellong, 2019).

Este estudio abre nuevas líneas de investigación, como el análisis comparativo de personajes femeninos resignificados Elsa (*Frozen*, Jennifer Lee, Chris Buck, 2013), Raya (*Raya and the Last Dragon*, Carlos López Estrada, Don Hall, 2021) o Mirabel (*Encanto*, Byron Howard, Jared Bush, 2021), y la influencia de variables como edad, género o formación en su recepción. También se plantea explorar el vínculo entre animación, nostalgia y experiencia de usuario, así como el papel del diseño visual en la construcción de la empatía.

Bibliografía

- ALVAREZ-Gayou, J. (2003). "Cómo hacer investigación Cualitativa". En *Fundamentos y metodología*. <https://doi.org/http://www.ceppia.com.co/Herramientas/Herramientas/Hacer-investigacion-alvarez-gayou.pdf>
- BANET-WEISER, S. (2018). *Empowered*. <https://doi.org/10.1215/9781478002772>
- BELL, E., Haas, L., y SELLS, L. (1995). *From mouse to mermaid : the politics of film, gender, and culture*. Indiana University Press.
- CHAN, M. (2010). *Mental Models*. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/mental-models/>
- COCCA, Carolyn. (2016). *Superwomen: gender, power, and representation*. Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Inc.
- COHEN, J. (2001). "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters". En *Mass Communication & Society*, 4(3), 245–264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- DAVIS, A. M. (Amy M. (2006). *Good girls and wicked witches: women in Disney's feature animation*. John Libbey Pub.
- FONTS, E. (2025). "Revolución femenina en Pixar: La Influencia de Domee Shi y Turning Red en la Representación de Género y Diversidad en la Animación". En *Con A de Animación*, 20(20), 76–97. <https://doi.org/10.4995/CAA.2025.22389>
- FURNISS, Maureen. (2017). *Art in Motion*. John Libbey Publishing.
- GILL, Rosalind. (2016). "Post-postfeminism?: new feminist visibilities in postfeminist times". En *Feminist Media Studies*, 16(4). <https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1193293>
- GILL, R., 2006. *Gender and the Media*. Cambridge: Polity Press.
- GILLAM, K. y WOODEN, S. R. (2008). "Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar". En *Journal of Popular Film and Television*, 36(1), 2–8. <https://doi.org/10.3200/JPFT.36.1.2-8>
- MARZAL FELICI, J. J., & GÓMEZ TARÍN, F. J. (Coords.). (2007). *Metodologías de análisis del film*. Edipo.
- GONEN, E. (2009). Number 2 Design Thinking Article 8 2019 Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. *Markets, Globalization & Development Review*, 4(2). <https://doi.org/10.23860/MGDR-2019-04-02-08>
- GRODAL, T. Kragh. (2009). *Embodied visions: evolution, emotion, culture, and film*.
- HAINS, R. C. (2014). *The princess problem: guiding our girls through the princess-obsessed years*. Sourcebooks.
- LAURETIS, T. (1987). *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction* (Indiana University Press, Ed.).
- MALDONADO Parra, M. (2020). "El papel de la mujer en el cine de animación de Pixar". En SKOPOS. *Revista Internacional de Traducción e Interpretación*, 10. <https://doi.org/10.21071/skopos.v10i.12758>
- MCQUARRIE, E. F. y KRUEGER, R. A. (1989). "Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research". En *Journal of Marketing Research* (Vol. 26, Issue 3). <https://doi.org/10.2307/3172912>
- MCROBBIE, Angela. (2012). *The aftermath of feminism: gender, culture and social change*. SAGE.

- MULVEY, L. (1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema". En *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/SCREEN/16.3.6>
- NORMAN, D. (2016). "A Framework of using UX Persuasion as a Tool to Motivate People for using ICT Systems". En *Journal of Basic and Applied Engineering Research* (Vol. 3, Issue 12). <http://www.krishisanskriti.org/Publication.html>
- NORMAN, D. (2002). "Emotion & design". *Interactions*, 9(4), 36–42. <https://doi.org/10.1145/543434.543435>
- PIFARRÉ, M. y TOMICO, O. (2007). "Bipolar laddering (BLA): A participatory subjective exploration method on user experience". En *Proceedings of the 2007 Conference on Designing for User Experiences, DUX'07*. <https://doi.org/10.1145/1389908.1389911>
- PIFARRÉ, M., SORRIBAS, X. y VILLEGAS, E. (2009). "BLA (Bipolar Laddering) Applied to YouTube. Performing Postmodern Psychology Paradigms in User Experience Field". En *Advanced Technologies*. <https://doi.org/10.5772/8233>
- PILLING, Jayne. (1999). *A reader in animation studies*. John Libbey.
- PLANTINGA, C. R. (2009). *Moving viewers: American film and the spectator's experience*. University of California Press.
- POTTS, A. y COOLEY, J. (2019). *The art of Toy story 4* (Chronicle Books).
- SCHELLONG, M. (2019). *Pixar's SparkShorts Ignite More Diversity in Animation | KQED*. <https://www.kqed.org/pop/111128/pixars-sparkshorts-ignite-more-diversity-in-animation>
- SCHMIDT-ATZERT, Lothar. (1985). *Psicología de las emociones*. Herder.
- SOLOMON, C., Walt Disney Company., & Pixar (Firm). (2010). *The art of Toy story 3*. Chronicle Books.
- STOVER, C. (2013). "Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess". En *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research from Claremont Graduate University*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.5642/lux.201301.29>
- TASKER, Yvonne. y NEGRA, Diane. (2007). *Interrogating postfeminism : gender and the politics of popular culture*. Duke University Press.
- SOTO-Sanfiel, M. T., Aymerich-Franch, L., y Ribes Guàrdia, F. X. (2010). "Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones". En *Psicothema*, 22(4), 822–827.
- WELLS, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.
- WOLF, N. (1991). *El mito de la belleza* (Continta Me Tienes, Ed.).
- ZILLMANN, D. (2006). "Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition". En *Conference: Proceedings of the Second International*. <https://doi.org/10.1145/958720.958735>

CARTOGRAFÍAS DE LA VULNERABILIDAD: SALUD, ENFERMEDAD Y CUIDADOS EN EL CINE DE ANIMACIÓN ESPAÑOL (1992–2024)

RESUMEN

En las últimas décadas, la animación española ha dibujado un mapa de cuerpos vulnerables que enferman, que cuidan o que aprenden a coexistir con la fragilidad. Este artículo propone una cartografía de dichas representaciones entre 1992 y 2024, partiendo de un diseño metodológico mixto —cualitativo—cuantitativo— junto a una ficha de análisis fílmico *ad hoc* (que ha sido validado por un enfermero clínico y un especialista en audiovisual). El corpus lo integran 56 largometrajes, seleccionados de un total de 162 títulos identificados en la base del Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), lo que permite observar cómo la enfermedad, la discapacidad y la muerte se inscriben en la narrativa actual. Los resultados muestran un viraje sintomático en los últimos años, que intensifica la presencia de la enfermedad como motivo argumental. En ese desplazamiento emerge, además, una perspectiva de género relativa al protagonismo de los cuidados, con una mayor presencia, bien sea única o compartida, por personajes femeninos. Este trabajo sostiene que las películas de animación operan como dispositivo cultural para pensar los imaginarios de la salud y enfermedad.

ABSTRACT

Over the past decades, Spanish animation has mapped vulnerable bodies that fall ill, that provide care, or that learn to live with fragility. This article proposes a cartography of such representations between 1992 and 2024, based on a mixed methodological design—qualitative and quantitative— together with an *ad hoc* film analysis sheet (validated by a nurse and an audiovisual specialist). The corpus comprises 56 feature-length films, selected from a total of 162 titles identified in the database of the Institute of Cinematography and Audiovisual Arts (ICAA), allowing for an examination of how illness, disability, and death are inscribed in contemporary narrative forms. The results reveal a symptomatic shift in recent years, marked by an intensified presence of illness as a central narrative motif. Within this shift, a relative feminization of caregiving roles also emerges. This study argues that animated films function as a cultural device through which imaginaries of health and illness can be critically examined.

**Aramis
Guerrero Muñoz**

Universidad Complutense
de Madrid, España

**Luis
Deltell Escolar**

Universidad Complutense
de Madrid, España

**Cartographies of Vulnerability: Health, Illness,
and Care in Spanish Animated Cinema (1992–2024)**

PALABRAS CLAVE

Cine animación, enfermedad, cine español,
salud, vejez, vulnerabilidad.

KEY WORDS

Animated film, illness, spanish cinema,
health, aging, vulnerability.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24520>

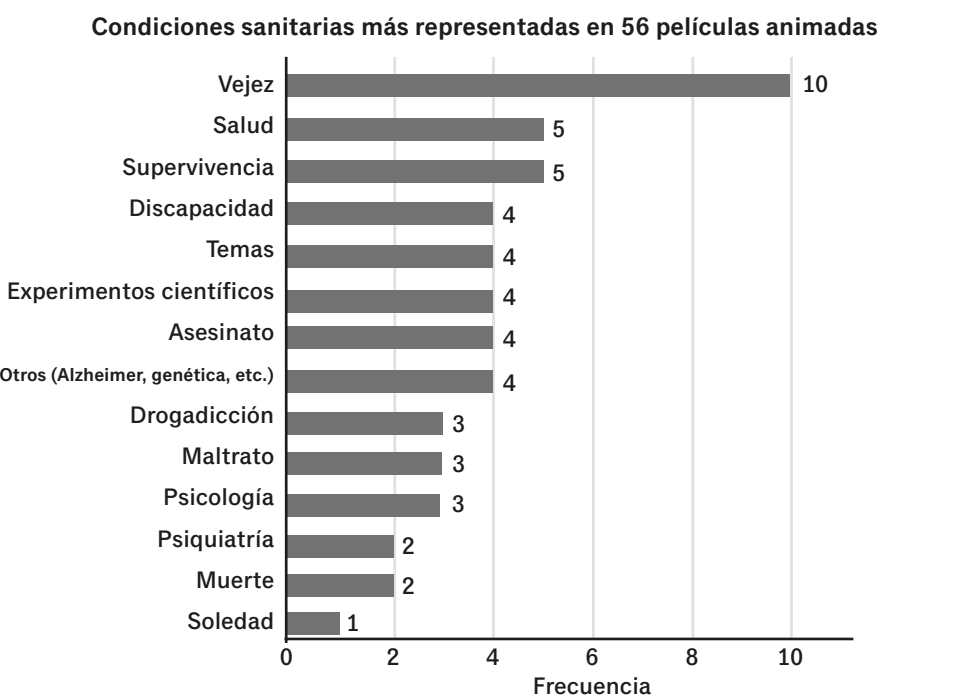


Tabla 10. Gráfico patologías más frecuentes en los filmes de animación españoles 1992-2024.

je animado conflictos complejos, muchas veces sanitarios, desde claves simbólicas o emocionales.

7.8. Intersecciones protagónicas

El cruce entre condición sanitaria y tipo de personaje/género permite extraer datos cualitativos relevantes:

1. La psicología y los trastornos mentales son más comunes cuando hay protagonistas masculinos adultos en contextos urbanos.

- 2. Las películas con mujeres protagonistas tienden a centrarse en la discapacidad, la drogadicción o las enfermedades raras, revelando una inclinación hacia temas que relacionan lo corporal y lo social.
- 3. En los relatos fantásticos o futuristas, las condiciones médicas tienden a metaforizarse: experimentos científicos, congelación, longevidad, etc.
- 4. Los animales protagonistas, en especial en entornos naturalizados o comunitarios, permiten hablar de temas de forma delicada y didáctica.

7.9. Repunte pospandémico: más títulos, más densidad

Uno de los hallazgos estructurales es el aumento de películas vinculadas a la enfermedad/vulnerabilidad tras la COVID: 18 de 56 ($\approx 32\%$) se estrenaron entre 2020 y 2024. No se trata solo de volumen, también cambia el registro narrativo: en buena parte de estos títulos la enfermedad pasa de motivo episódico a arquitectura de la trama, funcionando como detonante.

Tres lecturas:

1. Eco social: la pandemia instala un horizonte de duelo, ansiedad sanitaria y reordenación de vínculos que la animación metaboliza.
2. Madurez del medio: lo sanitario deja de ser tabú o mero subtexto y entra al centro del discurso, habilitando tonos más reflexivos.
3. Función pedagógica: el cine animado opera como dispositivo de elaboración simbólica y alfabetización sanitaria ante un trauma colectivo reciente.

“Health communication is a way of promoting health behaviours and attitudes, and sustaining them over a period of time aimed at positive health outcomes packaged in ways that the target population can relate to and comply with” (Bora, 2020: 3)⁹. En suma, el ciclo

pospandémico refuerza la capacidad del lenguaje animado para tratar materias complejas sin perder accesibilidad ni potencia visual.

Estos resultados muestran que la animación española ha pasado de bordear la enfermedad a integrarla como un eje estructurante de los relatos, especialmente en el ciclo pospandémico, donde se incrementan tanto el número de títulos como la densidad narrativa del padecimiento.

Al mismo tiempo, los resultados sobre género matizan la tradicional feminización del cuidado. Pese a la brecha persistente en la autoría, cuando la trama gira en torno a la enfermedad aumenta de forma significativa la presencia de mujeres en dirección y guion, así como el equilibrio entre protagonistas masculinos, femeninos y corales.

El tamaño del corpus —162 largometrajes, 56 con presencia de enfermedad— responde tanto al deseo de exhaustividad, como a la necesidad de detectar virajes estructurales (repunte pospandémico, centralidad de la vejez o el reequilibrio de género) que difícilmente emergerían a partir de estudios de caso aislados.

De este modo, los hallazgos corroboran, por un lado, la pertinencia de aplicar marcos como vulnerabilidad y cuidado al análisis del cine animado y, por otro, abren líneas para futuras investigaciones sobre terapia narrativa, usos pedagógicos del audiovisual en contextos sanitarios y circulación transmedia de estos imaginarios de la fragilidad.

Conclusiones

Así, se observa que la animación española sí ha tematizado la enfermedad y lo ha hecho con creciente densidad narrativa: del total

⁹ Trad. a.: La comunicación en salud es una forma de promover comportamientos y actitudes saludables, y de mantenerlos a lo largo del tiempo con el objetivo de lograr resultados positivos en la salud, presentados de manera que la población objetivo pueda relacionarse y cumplir con ellos (Bora, 2020: 3).

Referencias bibliográficas

- ABAD VILA, Miguel y MAYOR SERRANO, María Blanca, 2019. "Arrugas (2011) de Ignacio Ferreras. La enfermedad de Alzheimer a través del cómic y del cine", en *Revista de Medicina y Cine*, 15 (4), pp. 237247. Doi: 10.14201/rmc2019154237247
- BENAVIDES FERNÁNDEZ, Mario, 2023. "La enfermedad como metáfora: un enfoque desde la hermenéutica de Paul Ricoeur", en *Enclaves del pensamiento*, 17 (33), e602. Doi: 10.46530/ecdp.v0i33.602.
- BORA, Abhijit, 2020. "Cinema as a Tool for Health and Risk Communication: Issues and Challenges", en *Global Media Journal – Indian Edition*, 12 (2). DOI:
- CANET, Fernando; VALERO, Miguel Ángel y CODINA, Lluís, 2016. "Quantitative approaches for evaluating the influence of films using the IMDb database", en *Communication & Society*, 29 (2), pp. 151172. Doi: 10.15581/003.29.2.151172.
- DE LA GUARDIA GUTIÉRREZ, Mario Alberto y RUVALCABA LEDEZMA, Jesús Carlos, 2020. "La salud y sus determinantes, promoción de la salud y educación sanitaria", en *Journal of Negative and No Positive Results*, 5 (1), pp. 8190. Doi: 10.19230/jonnpr.3215.
- ESCUADERO, Carolina, 2024. "Elvis Riboldi, introducción al TDAH en la animación infantojuvenil", en *Con A de animación*, 19, pp. 134153. Doi: 10.4995/caa.2024.20996.
- ESQUIROL, Josep Maria, 2021. *Humano, más humano: una antropología de la herida infinita*, Barcelona: Acantilado.
- FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ENFERMEDADES RARAS, 2018. *Asume un reto poco frecuente: Proyecto de sensibilización para la educación secundaria. Memoria curso escolar 2017–2018*, (<https://lc.cx/sXT6EJ> [Acceso: agosto, 2025]).
- FERRERAS, Ignacio, 2011. *Arrugas*, España: Perro Verde Films, Cromosoma TV Produccions.
- FREIRE-SÁNCHEZ, Alfonso y VIDAL-MESTRE, Montserrat, 2024. "Editorial: Animamente", en *Con A de animación*, 19, pp. 611. Doi: 10.4995/caa.2024.22490.
- FREIRE-SÁNCHEZ, Alfonso y LOPERA-MÁRMOL, Marta, 2025. "Deconstruction of the superhero subgenre in *The Boys*: A social satire through characters with mental disorders", en *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*. DOI: 10.1177/1749602025136001
- GARCÍA-MARTÍNEZ, Jesús y MORENO MORA, David, 2021. "El trabajo con películas en psicoterapia", en *Recursos Audiovisuales en Psicoterapia*, 22 (86/87), pp. 520. DOI: 10.33898/rdp.v22i86/87.314.
- GARCÍA SÁNCHEZ, José Elías; TRUJILLANO MARTÍN, Ignacio y GARCÍA SÁNCHEZ, Enrique, 2008. "Medicina y cine ¿por qué?", en *Revista de Medicina y Cine*, 1, pp. 12.
- GHEBREYESUS, Tedros Adhanom; MPEMBA, Chido y MURTHY, Vivek, 2025. "Soledad y aislamiento: la amenaza oculta para la salud mundial que ya no podemos desoír", en *Organización Mundial de la Salud*, 14 de julio de 2025 (<https://www.who.int/es/news-room/commentaries/detail/loneliness-and-isolation-the-hidden-threat-to-global-health-we-can-no-longer-ignore> [Acceso: agosto, 2025]).
- GIL, Silvia L., 2025. "Filosofía de la vulnerabilidad", en *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 95, pp. 7184. Doi: 10.6018/daimon.531681.

- GRAND ELÓPEZ, Víctor y PÉREZ GARCÍA, Álvaro, 2016. "Personajes de animación con discapacidad a través de una perspectiva educativa", en *Creatividad y Sociedad*, 25, pp. 259-283. Doi: 10.25267/CreatSoc.2016.v25.15.
- GUERRERO MUÑOZ, Aramis. (2026). "Narrativas animadas en educación sanitaria: potencial del cine de animación en la formación de pacientes y su entorno". *Revista de comunicación y salud*, 16, 1–20. <https://doi.org/10.35669/rcys.2026.16.e384>
- GUARINOS GALÁN, Virginia (coord.), 2023. *El envejecimiento en las series de ficción. Roles, estereotipos y resignificaciones*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- HERREROS, Benjamín, 2017. *El enfermo en el cine*, Madrid: T & B Editores.
- HYDÉN, LarsChrister, 1997. "Illness and narrative", en *Sociology of Health & Illness*, 19 (1), pp. 486-9. DOI: 10.1111/j.14679566.1997.tb00015.x.
- INE, 2024. "Estadística de defunciones según la causa de muerte", en *Instituto Nacional de Estadística*, fecha exacta entrada (<https://www.ine.es/dyngs/Prensa/pEDCM2024.htm> [Acceso: agosto, 2025]).
- INSST, 2025. *Años potenciales de vida perdidos por fallecimiento en accidente de trabajo (APVP)*, en *Instituto Nacional de Seguridad y Salud en el Trabajo*, fecha exacta entrada (<https://www.insst.es/el-observatorio/indicadores-evolutivos/accidentes-de-trabajo-y-otros-danos-a-la-salud/años-potenciales-de-vida-perdidos-por-fallecimiento-en-accidente-de-trabajo-apvp> [Acceso: enero, 2026]).
- JADAD, Alejandro R. y O'GRADY, Laura, 2008. "How should health be defined?", en *BMJ*, 337, a2900. Doi: 10.1136/bmj.a2900.
- LAVADO LANDEO, Lincoln, 2020. "Uso del cine como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los doctorados de medicina y ciencias de la salud", en *Horizonte Médico (Lima)*, 20 (3), E1306. Doi: 10.24265/horizmed.2020.v20n3.09.
- LOPERA MÁRMOL, Marta (2022). The Representation and reception of mental and neurological disorders in British-US coming-of-age dramedy TV series. Universitat Pompeu Fabra. <http://hdl.handle.net/10803/687587>
- LOUREIRO, Chelo, 2021. *Valentina*, España: Abano Produccións, El Gatoverde Producciones, Sparkle Animation.
- McKEE, Robert, 2011. *El guion. Story*, Barcelona: Alba Editorial.
- MEDRANO, Juan, 2014. "DSM5, un año después", en *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 7 (4), pp. 171-177. DOI: 10.1016/j.rpsm.2014.09.001.
- MARTÍN GARCÍA, Teresa; MARCOS RAMOS, María y GONZÁLEZ DE GARAY, Beatriz, 2022. "Representación de la vejez en el cine español: un estudio de personajes mayores de 65 años en películas contemporáneas", en *Razón y palabra*, Vol. 26, N° 113. pp. 357-372. DOI: <https://doi.org/10.26807/rp.v27i113.1862>.
- MARTÍNEZ PÉREZ, Natalia; CUENCA ORELLANA, Nerea y DUEÑAS MOHEDAS, Sonia, 2024. "La representación de la inteligencia emocional a través de la serie de ficción surcoreana Yumi's Cells", en *Con A de animación*, 19, pp. 72-91. DOI: 10.4995/caa.2024.21015.
- MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE, 2021. *Catálogo de cine español: Valentina*, Madrid: ICAA.
- NOVOA GONZÁLEZ, Zaida, 2024. *Discapacidad e inclusión social en la animación del siglo XXI. Análisis de los largometrajes proyectados en España*, Granada: Universidad de Granada.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA GORDOFOBIA EN LA INFANCIA EN *EL SHOW DE GARFIELD*: NARRATIVAS Y CONSECUENCIAS

RESUMEN

La gordofobia no es innata, sino aprendida a través de interacciones sociales y contextos culturales. Este fenómeno se arraiga desde la infancia, influenciado por contenidos mediáticos que refuerzan actitudes negativas hacia los cuerpos diversos. Dado que el cine y las series son herramientas clave en el aprendizaje y la construcción de valores durante la infancia, resulta crucial analizar los mensajes que transmiten. Este artículo examina el episodio siete de *El show de Garfield (Problemas con la báscula, Netflix infantil)*, donde se humilla y ridiculiza al personaje principal por el tamaño de su cuerpo, fomentando estereotipos gordofóbicos. A través de un análisis filmico, se exploran las representaciones de la gordura y los posibles impactos en la audiencia infantil, destacando la importancia de un acompañamiento adulto crítico para contrarrestar mensajes perjudiciales y promover una visión positiva sobre la diversidad corporal.

ABSTRACT

Fatphobia is not innate but learned through social interactions and cultural contexts. This phenomenon takes root during childhood, influenced by media content that reinforces negative attitudes toward diverse bodies. Since films and series are key tools in learning and shaping values during childhood, analyzing the messages they convey is essential. This article examines episode 12 of *The Garfield Show* ("Weighty Problem," Netflix kids), where the main character is mocked and ridiculed for his body size, promoting fatphobic stereotypes. Through a film analysis, the representations of fatphobia are explored, along with their potential impact on young audiences. The article emphasizes the importance of critical adult guidance to counteract harmful messages and foster a positive perspective on body diversity.





Yazmina Vargas Veleda

Investigadora predoctoral en formación
(Universidad del País Vasco, Facultad Ciencias
Sociales y de la Comunicación), España

María del Mar Rodríguez González

Investigadora predoctoral en formación
(Universidad del País Vasco, Facultad Ciencias
Sociales y de la Comunicación), España

Íñigo Marauri Castillo

Profesor Agregado (Universidad del
País Vasco, Facultad Ciencias Sociales
y de la Comunicación), España

The construction of fatphobia in *The Garfield*

Show: narratives and consequences

PALABRAS CLAVE

Gordofobia, diversidad corporal,
infancia, estereotipo, garfield.

KEY WORDS

Fatphobia, body diversity,
childhood, stereotype, garfield.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24281>



Figura 6: John se da cuenta de que la báscula estaba equivocada

1. Escenas donde Garfield aparece comiendo.
2. Uso de términos despectivos hacia Garfield relacionados con su peso (como “gordo”, “fofo”, “gordinflón”, “bola de masa”, entre otros).
3. Ocasiones en las que Garfield pide comida.
4. Menciones sobre poner a Garfield a dieta o hacer ejercicio para adelgazar.
5. Momentos en los que Garfield está tumbado, durmiendo o descansando.
6. Escenas en las que Garfield corre (ya sea jugando, huyendo o haciendo travesuras).
7. Comentarios, chistes o burlas sobre el cuerpo de Garfield o sus hábitos alimenticios.

Durante la visualización, se contabilizaron los casos en los que Garfield o el resto de los personajes encajaban en alguno de estos elementos. Por ejemplo, Garfield aparece

comiendo en 32 ocasiones, mientras que los otros personajes, aunque también comen en escenas grupales (como cenas o sesiones de cine), no se les muestra con tanta frecuencia ni énfasis. Según investigaciones previas (Piñeyro, 2019: 102-105; Tovar, 2018: 50-51 y Contrera y Cuello, 2016: 27 y 41), las representaciones recurrentes de personajes gordos comiendo refuerzan estereotipos que asocian la gordura con el consumo excesivo y poco saludable. En el caso analizado, Garfield aparece de manera frecuente comiendo alimentos como la lasaña, pizza y dulces. Además, el protagonista pide comida explícitamente 21 veces, mostrando que su principal motivación parece girar en torno a la alimentación.

Con relación al estilo de vida sedentario atribuido al personaje, se contabilizó que Garfield pasa tumbado, durmiendo o descansando en 31 ocasiones, frente a las 23 en las que se le muestra corriendo o en movimiento. Este contraste refuerza la asociación entre el sedentarismo y la gordura, una narrativa problemática que también subrayan autores como Piñeyro (2019: 102-105). En consecuen-

cia, a Garfield se le amenaza con ponerle a dieta o se le presiona para realizar ejercicio en 12 ocasiones a lo largo de la temporada.

El ítem más frecuente y relevante es el uso de comentarios despectivos hacia Garfield. En total, se contabilizaron 19 ocasiones en las que se le llama “gordo” o términos equivalentes en tono insultante. Además, se registraron 48 comentarios, chistes u observaciones críticas hacia su cuerpo o la cantidad de comida que consume. Estos comentarios no solo refuerzan estereotipos negativos, sino que también pueden ser interpretados como mensajes dañinos para un público infantil. Por ejemplo, en un episodio, un personaje dice: “Si consigues estar una hora sin comer, estaré un mes sin venir a verte”, frase que trivializa la burla hacia el peso de Garfield como un elemento humorístico. En otra escena, Garfield es encontrado en un contenedor de basura y una madre comenta a su hija que “seguramente pensaron que estaba demasiado gordo”, lo cual sugiere que un cuerpo gordo carece de valor o merece ser descartado.

Conclusiones

El análisis del episodio “Problemas con la báscula” de *El Show de Garfield*, así como de su primera temporada, ha servido para constatar que los contenidos de animación dirigidos al público infantil, como es el caso de estudio, incluyen mensajes gordóforos que sirven para perpetuar comportamientos discriminatorios y estigmatizantes que tienen continuidad en la vida adulta. A través de la narrativa, el humor y las interacciones entre los personajes, se presenta la gordura como un defecto que debe ser corregido y ridiculizado, per-

petuando la gordofobia de forma explícita e implícita. Este mensaje normaliza la vigilancia constante sobre el cuerpo y la obsesión por el peso como valores aceptables y hasta deseables. Este hallazgo es coherente con los resultados obtenidos en investigaciones previas (Tzoutzou et al., 2020; Rowe, 2019).

Como se ha podido comprobar en los resultados del análisis filmico elaborado, el episodio, en particular, se apoya en elementos que resaltan actitudes discriminatorias hacia los cuerpos gordos, como la patologización de la gordura desde una autoridad médica. A Garfield se le diagnostica un “exceso de peso” como si fuera un problema de salud urgente, lo que simplifica la salud a un único parámetro e ignora el carácter multifactorial del peso corporal, algo sobre lo que la comunidad científica ya ha alertado (Rubino et al., 2020).

Por otro lado, los constantes insultos, burlas y comentarios despectivos hacia Garfield convierten su cuerpo en un objeto de humor y desprecio. Frases recogidas en el análisis como “estás tan gordo que necesitas una grúa para levantarte” o el uso de una báscula parlante que lo ridiculiza en sueños ejemplifican cómo la serie utiliza su peso como recurso cómico principal. Estas escenas no solo refuerzan estereotipos negativos hacia los cuerpos grandes, asociándolos con la pereza, glotonería y falta de control, sino que también presentan estas actitudes como aceptables y divertidas, algo que las audiencias infantiles podrían normalizar e incluso replicar en sus propias interacciones.

Además, la narrativa del episodio refuerza la idea de que la gordura debe ser corregida a través de dietas estrictas y ejercicio forzado, mostrando estas medidas como una especie de castigo inevitable para los cuerpos que no cumplen con los estándares normativos. In-

cluso el diseño del episodio, en el que Garfield parece aceptar la necesidad de “cambiar”, perpetúa la noción de que los cuerpos gordos solo son válidos si se moldean para ajustarse a las expectativas sociales.

Los hallazgos de este análisis subrayan la importancia de reflexionar sobre cómo los contenidos infantiles moldean las percepciones y valores de las audiencias jóvenes. La exposición a mensajes que patologizan la gordura ridiculiza los cuerpos no normativos y refuerzan que la cultura de la dieta puede tener efectos perjudiciales en el desarrollo infantil. Estos mensajes no solo fomentan la discriminación hacia los demás, sino que también contribuyen al desarrollo de una relación negativa con el propio cuerpo, aumentando el riesgo de problemas de autoestima, “*bullying*” y trastornos alimentarios.

Por ello, es fundamental que los creadores de contenidos infantiles asuman una mayor responsabilidad en las narrativas que transmiten. Las series y programas dirigidos a la infancia deben promover valores de respeto, inclusión y diversidad. En lugar de perpetuar la gordofobia, estos contenidos tienen el potencial de educar a las audiencias jóvenes sobre la aceptación y el valor intrínseco de

todos los cuerpos, independientemente de su tamaño o forma. Este enfoque no solo contribuiría a un desarrollo más sano y equilibrado, sino que también fomentaría una sociedad más empática e inclusiva.

Finalmente, este análisis pone de manifiesto la necesidad, tal y como defiende Taberner (2023, 29-33) de acompañar al público infantil durante el consumo de contenidos mediáticos, especialmente aquellos que, como *El Show de Garfield*, pueden transmitir mensajes problemáticos. Es responsabilidad de los adultos contextualizar y cuestionar estas narrativas, ayudando a las nuevas generaciones a desarrollar un pensamiento crítico y una actitud positiva hacia sus propios cuerpos y los de los demás. De esa forma, se colaborará en evitar una visión obsesiva sobre el propio cuerpo, visión que fomenta la creencia de que el valor personal depende del peso, un mensaje dañino para el desarrollo infantil (Piñeyro, 2019: 149-153; Tovar, 2018: 14-15). En este sentido, es crucial seguir trabajando hacia la construcción de contenidos culturales que celebren la diversidad corporal y desafíen los prejuicios, contribuyendo así al bienestar y la autoestima de la infancia.

Referencias bibliográficas

- ADELARDI, Lucía, 2022. "Bullying, gordofobia y salud mental", en *Revista límbica*, 3(4), pp. 21-28.
- ALONSO, Guillermo, 2018. "Garfield, 40 años después: historia del gato nihilista que hizo millonario al hijo de unos granjeros", en *El País*, https://elpais.com/elpais/2018/08/07/icon/1533641807_689394.html [Acceso: 12/2024]
- ALVES DOS SANTOS, Maria Edivania, e MEZZAROBIA, Cristiano. (2023) "Cinema/filme no contexto educacional para problematizar questões relacionadas ao estigma do corpo gordo.", en *Práxis Educacional* 19, n.º 50
- AMORÓS PONS, A. y COMESAÑA COMESAÑA, P. (2013). "El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales", en *Historia y Comunicación Social*, 18, 75-85. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44227
- AROCENA, Carmen, y MARZÁBAL, Iñigo (eds.), 2016. *Películas para la educación. Aprender viendo cine, aprender a ver cine*. Madrid: Cátedra.
- CALDERONE, Mónica, 2004. "Sobre violencia simbólica en Pierre Bourdieu", en *La Trama de la Comunicación*, vol. 9, pp. 59-65 Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Argentina. UNR Editora
- COOPER, Charlotte, 2016. *Fat Activism. A radical Social Movement*. Bristol. HammerOn Press.
- CONTRERA, Laura y CUELLO, Nicolás, 2016. *Cuerpos sin patrones. Resistencias desde las geografías desmesuradas de la carne*. Buenos Aires: Madreselva.
- CRESPI I ASENSIO, Elena, (2025). *Alimentar a la bèstia. Pressió estètica i ordre patriarcal*. Barcelona: Tigre de paper
- FARRELL, Amy Erdman, 2021. *Fat Shame: stigma and the fat body in American culture*. Nueva York: NYU Press.
- GANCITANO, Maura, 2024. *Espejito, espejito. La tiranía de la belleza*. Barcelona: Ático de los libros.
- GONÇALVES GOMES, Luiz Claudio, 2015. "Antropomorfismo en la ilustración gráfica", en *Ilustrafic*. 2º Congreso Internacional de Ilustración, Arte y Cultura Visual. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, pp. 192-199. DOI: 10.4995/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015/267.
- GONZÁLEZ GONZÁLEZ, Celina, MARTÍNEZ GÓMEZ, Eduardo, y PEREIRA DOMÍNGUEZ, María del Carmen, 2018. "Cine de animación y educación, Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas", en *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, Vol.7(2-3), pp. 99-126.
- GORDO, Jaime, 1999. "Las figuras terroríficas de la televisión y la mitología en los sueños. Televisión, sueños y angustia en los niños", en *Comunicar*, 12, pp. 198-203.
- GUICHOT REINA, Virginia, y MERINO DELGADO, María Auxiliadora, 2016. "Los cortometrajes de animación como herramienta didáctica para trabajar la educación en valores en educación infantil", en *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, (25), 119-132. <https://doi.org/10.12795/CP.2016.i25.09>
- JIMÉNEZ MORALES, Mònika, 2006. "Cuando Barbie se come a Garfield. Publicidad y

RE-ANIMANDO LA COMUNICACIÓN POLÍTICA:

UNA REVISIÓN HISTÓRICA DE LA ANIMACIÓN EN CHINA Y JAPÓN

RESUMEN

El final del XX ha transformado la proyección exterior de los Estados, alejándose del poder coercitivo en favor del poder blando que destaca su atractivo cultural. En este contexto, la diplomacia cultural emerge como un pilar clave de las relaciones internacionales.

Este fenómeno se vincula desde sus inicios con Japón y el anime, a través de su estrategia *Cool Japan*, a la que progresivamente se han sumado otros países asiáticos, como China con sus *Main Melody Films*. Así, la animación se ha transformado en un vehículo de influencia internacional y una herramienta clave de comunicación política.

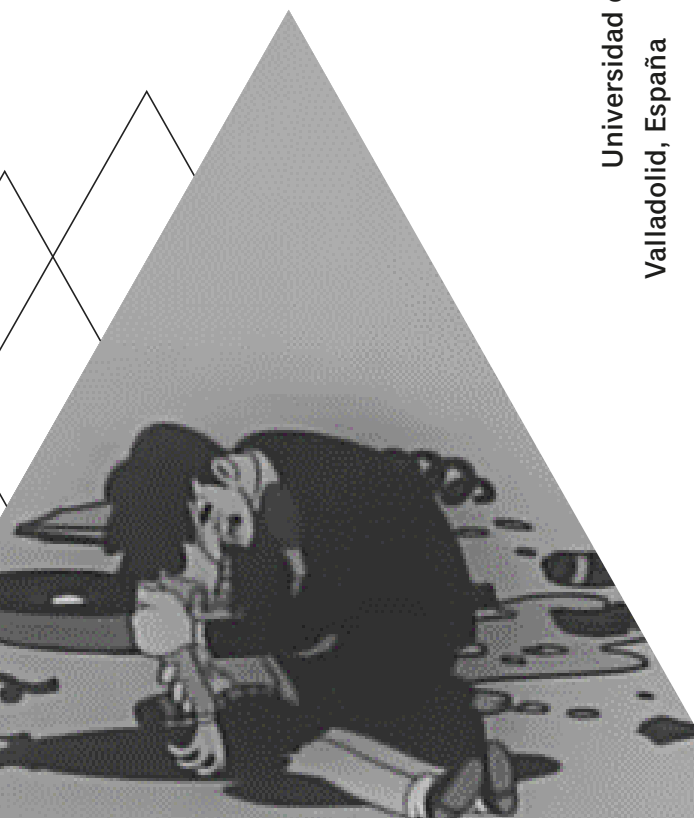
Este artículo realiza una revisión histórica de la industria de la animación en China y Japón, con el objetivo de establecer las sinergias entre su evolución y los intereses políticos de cada país. A través del análisis de casos paradigmáticos, se pretende evaluar el poder de la animación como herramienta de comunicación política.

ABSTRACT

The end of the 20th century transformed the international projection of states, shifting away from coercive power in favor of soft power rooted in cultural appeal. In this context, cultural diplomacy has emerged a key pillar of international relations.

This phenomenon has been closely associated from the outset with Japan and anime, through its *Cool Japan* strategy, and has gradually been embraced by other Asian countries, such as China with its *Main Melody Films*. Thus, animation has become both a vehicle for international influence and a key tool for political communication.

This article provides a historical review of the animation industry in China and Japan, with the aim of identifying the synergies between its development and each country's political objectives. Through the analysis of paradigmatic cases, it seeks to evaluate the power of animation as an instrument for political communication.



Universidad de
Valladolid, España

Ainhoa Jiménez-Arranz

Ainhoa Jiménez-Arranz es investigadora predoctoral en la Universidad de Valladolid. Graduada en Periodismo (UVa) y con un máster en Comunicación y Relaciones Internacionales por la Universidad Camilo José Cela, desarrolla su tesis doctoral sobre las nuevas estrategias de comunicación en China y Japón, en el marco de un contrato FPU23. Su investigación se centra en la diplomacia cultural, el poder blando y la marca país. Sus líneas de estudio incluyen industrias culturales, medios de comunicación, nuevos líderes de opinión, desinformación y polarización en el contexto internacional. Forma parte del GIR Nuevas Tendencias en Comunicación (NUTECO).

Re-Animating Political Communication: A Historical Review of Animation in China and Japan

PALABRAS CLAVE

China, japon, anime, donghua, comunicación política, diplomacia cultural.

KEY WORDS

China, japan, anime, donghua, political communication, cultural diplomacy.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24634>

Tabla 5. Síntesis de la evolución de los periodos analizados. Elementos clave de cada periodo en China y Japón.

Periodo	China	Japón
1920–1945	Inicio animación e influencia japonesa <i>Orientación nacional</i> Folclore asiático Animales antropomórficos Influencia japonesa <i>Princess Iron Fan (1941)</i>	Inicio animación: educación y propaganda <i>Orientación nacional e internacional</i> Propaganda bélica y educación Folclore y actualidad Animales antropomórficos <i>Momotaro: Sacred Sailors (1945)</i>
1950s	I Edad Dorada: estilo minzu <i>Orientación nacional e internacional</i> Temática previa Experimentación estilo Libertad para crear bajo control gubernamental <i>Havoc in Heaven (1961–1964)</i>	Anime: medio de evasión y esperanza <i>Orientación nacional e impacto internacional</i> Eliminación propaganda Tradición y entretenimiento: folclore asiático <i>The White Snake Enchantress (1958)</i>
1960s	Anime realista: propaganda comunista <i>Orientación nacional</i> Realismo: ideales socialistas y educación Héroe revolucionario Niños obreros y minorías étnicas <i>Heroic Sisters of the Grassland (1965)</i>	Anime: proyección internacional <i>Orientación internacional</i> Bases del anime actual: TV, tecnología y aspiraciones japonesas Adaptado al público internacional <i>Astro Boy (1963)</i>
1970s	II Edad Dorada: recuperación del estilo <i>Orientación internacional</i> Recuperación animación 50s combinada con héroe proletario <i>Nezha conquers the dragon king (1979)</i>	Edad Dorada del anime japonés <i>Orientación internacional</i> Tradición y modernidad: folclore y tecnología Diversificación y consolidación <i>Space Battleship Yamato (1974)</i>

2.4. Aproximación a la actualidad

Aunque Li (2021) señala que la obra *Lotus Lantern* (Guang Xi Chang, 1999) fue la que puso fin al periodo de estancamiento de la animación china, habrá que esperar a la segunda década del siglo XXI para que adquiera impulso —recaudando 20 380 millones de yuanes (CNY)— y alcance a países como Japón o Corea del Sur (Wei *et al.*, 2023: 222-227). No obstante, su éxito en parte estará desligado de los ideales del gobierno chino, ya que algunos de los *donghuas* —animación china— que conquistarán a la audiencia internacional, como *Grandmaster of Demonic Cultivation* (Xiong Ke, 2018-2021) o *Heaven Official's Blessing* (Li Haoling y Hu Ya, 2020-2024), mostrarán contenido LGBTQ+. Aunque estas obras ya se enfrentaban a la censura, en los últimos años se ha producido un mayor control, retrasando que lleguen al público (Hu, *et al.*, 2024: 232-235). A su vez, los personajes mitológicos se han asentado como auténticos protagonistas de su diplomacia cultural, destacando Sun Wukong —*The Monkey King* (Kwok-Man Keung y Jing Wong, 2020) o *Wukong Warrior* (Mili Pictures, 2025) y Nezha —*Ne Zha 1* (Yu Yang, 2019) y 2 (Yu Yang, 2025) o *New Gods: Nezha Reborn* (Ji Zhao, 2021)—, con adaptaciones más allá de la animación que permiten emplearlos como embajadores culturales de China.

Con Japón consolidado como maestro del poder cultural, su industria produce infinidad de obras —según el *Anime Industry Report 2024*, en 2023 se emitieron en televisión 232 nuevos y 68 continuaciones, además de estreñarse 80 títulos en el cine—. Pero, se pueden mencionar algunas de las estudiadas por autores como Horno (2022): *Attack on Tittans* (Tetsuro Araki *et al.*, 2013-2023) y *Demon Slayers* (Haruo Sotozaki *et al.*, 2019-2024).

Conclusiones

Las décadas exploradas permiten identificar las raíces comunes entre las industrias chinas y japonesas, observando cierto estilo compartido marcado por la tradición y las relaciones entre ambos países. Aunque se identifica una evolución acorde con sus objetivos políticos, su contexto histórico presenta diferencias significativas:

El *anime* japonés se constituye como vehículo de sus objetivos nacionales y exteriores a nivel político y tecnológico. Inicialmente se emplea para proyectar sus aspiraciones ideológicas y expansionistas en Asia y se transforma en una herramienta formativa y propagandística del gobierno. Obligada a eliminar el contenido nacionalista, durante la ocupación estadounidense, la animación se centra en retratar una nueva visión del país más positiva y esperanzadora que combinará tradición y tecnología. Aunque dirigida a su propio mercado, pronto esta representación también se exportará para recomponer sus relaciones diplomáticas en la región asiática, pero hasta finales de los 90 deberá conformarse con la recepción favorable de Occidente. Su éxito global consolidará a la animación como una herramienta de proyección internacional que potencia su poder cultural.

La industria china sentó las bases de la estética narrativa y visual de la animación asiática, siendo pionera con el primer largometraje animado de la región. Pero también se ha visto condicionada por la injerencia nipona y se ha caracterizado por el control externo e interno: durante la ocupación, la animación constituye un soporte a la resistencia china y al sentimiento antijaponés. Después asiste al desarrollo de un estilo propio para plasmar y exportar la cultura china, que será interrumpi-

do por un mayor control gubernamental y que la transformará en un recurso para difundir el mensaje del Partido Comunista, orientado a los intereses nacionales. No siento posible recuperar su impulso y su vinculación con la política exterior hasta los años 70 y 80. Pese a su agitada evolución y los obstáculos encabezados por Japón, la animación china experimenta un auge mundial, en el que conviven producciones que desafían los ideales gubernamentales con obras que los encarnan.

En definitiva, la animación se ha entendido desde su origen en ambos países como una herramienta de comunicación política, principalmente dirigida al mercado nacional y asiático. Primero como parte de la estrategia propagandística del Japón Imperialista y de la resistencia china a su invasión, después como recurso de la China Comunista, y finalmente como un elemento clave de la construcción de su imagen regional e internacional y el fortalecimiento de su poder blando.

Referencias bibliográficas

- AMANO, Ikuho, 2014. "From mourning to allegory: Post-3.11 Space Battleship Yamato in motion", en *Japan Forum*, vol. 26, nº3, pp. 325-339. <http://dx.doi.org/10.1080/09555803.2014.915868>.
- ASHBAUGH, William, 2010. Contesting Traumatic War Narratives: Space Battleship Yamato and Mobile Gundam" en David C. Stahl y Mark Williams (eds), *Imag(in)ing the War in Japan: Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*, Boston, MA: Brill, pp. 327-353.
- ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS (AJA), 2024. *Anime Industry Report 2024*, Tokyo: AJA. Disponible en <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>.
- BAN, Toshio, y TEZUKA PRODUCTIONS, 2016 [1992]. *The Osamu Tezuka Story. A life in manga and anime*, Trad. Frederik L. Schodt. Berkeley: Stone Bridge Press. (*Tezuka Osamu Monogatari*, Tokio: Asahi Shinbunsha).
- BIRLEA, Oana-Maria, 2023. "Soft Power: 'Cute Culture', a persuasive strategy in Japanese Advertising", en *Trames*, vol. 27, nº3, pp. 311-324. <https://doi.org/10.3176/tr.2023.3.07>.
- BOBROWSKA, Olga, 2019. "Seeking Truth in Facts: Historicizing Animation", en BRUCKNER, GILIĆ, LANG, SULJIĆ y TURKOVIĆ (eds.), *Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb*, New York: Bloomsbury Academic, pp. 61-82.
- BOBROWSKA, Olga, 2023. *Chinese Animated Film and Ideology, 1940s-1970s: Fighting Puppets*. Boca Raton: CRC Press.
- BONILLO FERNÁNDEZ, Claudia, 2019. "¿Ja-pón, el país del anime? El despertar de China y Taiwán como las nuevas potencias animadas", en *Análisis y Pensamiento Iberoamericano sobre China. Jiexi Zhongguo*, vol. 33, pp. 61-67.
- BUKH, Alexander, 2014. "Revisiting Japan's Cultural Diplomacy: A Critique of the Agent-Level Approach to Japan's Soft Power", en *Asian Perspective*, vol. 38, nº3, pp. 461-485. <https://doi.org/10.1353/apr.2014.0019>.
- CHENG, Shaopeng, 2022. *The New Generation in Chinese Animation*, London New York: Bloomsbury Academic.
- CHENG, Tang. y WAN, Laiming, 1961-1964. *Havoc in Heaven*, China: Shanghai Animation Film Studio.
- CHENG, Tang. y YUNDA, Qian., 1965. *The Heroic Sisters of the Grasslands*, China: Shanghai Animation Film Studio.
- CLEMENTS, Jonathan y IP, Barry, 2012. "The Shadow Staff: Japanese Animators in the Tōhō Aviation Education Materials Production Office 1939-1945" en *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 7, nº 2, pp. 189-204. <https://doi.org/10.1177/1746847712438137>.
- DU, Daisy Yan, 2017. "Suspended animation: The Wan Brothers and the (In)animate Mainland-Hong Kong Encounter, 1947-1956" en *Journal of Chinese Cinemas*, vol. 12, nº2, pp. 140-158. <http://dx.doi.org/10.1080/17508061.2017.1322783>.
- FLEURY. Jean Sénat, 2023 [2023]. *Primera guerra sino-japonesa (1894-1895)* [s.l.]:Ediciones Nuestro Conocimiento (*Première guerre sino-japonaise (1894-1895)*, [s.l.]:Éditions universitaires européennes).

EL WORLDBUILDING Y LA MAGIA DE HAYAO MIYAZAKI

RESUMEN

Este artículo analiza la noción de *soft worldbuilding* en la obra cinematográfica de Hayao Miyazaki, con especial atención a las películas producidas por Studio Ghibli. Se parte de una revisión del concepto de worldbuilding y de su evolución en la narrativa fantástica para diferenciar entre los enfoques hard y soft. A través de estudios de caso —*Mi vecino Totoro* (1988), *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001) y *El castillo ambulante* (2004)— se examina cómo Miyazaki construye mundos abiertos, ambiguos y sugestivos, donde lo fantástico emerge como una extensión natural de lo cotidiano. La investigación destaca tres ejes fundamentales: la ambigüedad narrativa, la centralidad de los personajes y la integración de lo ordinario con lo extraordinario. Se concluye que el *soft worldbuilding* de Miyazaki no solo funciona como estrategia estética y narrativa, sino también como vehículo crítico, capaz de articular reflexiones medioambientales, pacifistas y sociales.

ABSTRACT

This article analyzes the notion of *soft worldbuilding* in the cinematic work of Hayao Miyazaki, with a particular focus on the films produced by Studio Ghibli. It begins with a review of the concept of worldbuilding and its evolution in fantasy narratives, distinguishing between hard and soft approaches. Through case studies —*My Neighbor Totoro* (1988), *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001), and *Howl's Moving Castle* (2004)— the article examines how Miyazaki creates open, ambiguous, and suggestive worlds where the fantastic emerges as a natural extension of the everyday. The analysis highlights three key dimensions: narrative ambiguity, the centrality of characters, and the integration of the ordinary with the extraordinary. The study concludes that Miyazaki's *soft worldbuilding* functions not only as an aesthetic and narrative strategy but also as a critical vehicle, capable of articulating environmental, pacifist, and social reflections.





Worldbuilding and magic of Hayao Miyazaki

Escuela Politécnica Superior de Zamora,
Universidad de Salamanca, España

Luis López Vecino

Luis López Vecino es graduado en Animación por la Universidad Europea de Madrid (2022), realizó el máster en Escritura e Industria Literaria con el Grupo Planeta (2023) y el máster en Comunicación audiovisual: Investigación e innovación en la Universidad de Salamanca (2024). Ha trabajado como diseñador 3D en la adaptación de espacios para personas con discapacidad y como artista en el coloreado, texturizado y creación de imágenes accesibles para personas invidentes en la exposición El ojo de la ballena, una muestra de fotografía científica expuesta en varios museos de España. destacando el Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid, donde estuvo desde septiembre de 2024 hasta mayo de 2025 alcanzando 500.000 visitantes. Actualmente realiza el doctorado en la Universidad de Salamanca. Es Profesor en la Universidad de Salamanca en el grado de Desarrollo de Aplicaciones 3D Interactivas y Videojuegos. Su ámbito de investigación principal está relacionado con la narrativa creativa y la semiótica.

PALABRAS CLAVE

Worldbuilding, magia,
fantasía, narrativa.

KEY WORDS

Worldbuilding, magic,
fantasy, narrative.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24748>

najes generan una consistencia experiencial antes que enciclopédica.

La magia, en este contexto, no opera como mecanismo técnico ni como sistema formalizado, sino como dimensión relacional del mundo. No irrumpe para explicar ni para resolver, sino para intensificar la percepción de lo ordinario. En términos formalistas, podría afirmarse que Miyazaki convierte el *worldbuilding* en un procedimiento de desfamiliarización: lo cotidiano se vuelve significativo no por espectacularidad, sino por densidad sensorial. El espectador no recibe un manual del mundo, sino una invitación a habitarlo.

Asimismo, la aparente ambigüedad ontológica de sus criaturas —dioses, espíritus, artefactos animados— no implica ausencia de estructura, sino una coherencia implícita basada en tensiones simbólicas recurrentes: naturaleza y técnica, infancia y madurez, memoria y pérdida, comunidad e individualidad. En este sentido, el mundo no se construye como cosmos reglado, sino como ecosistema ético. La magia no domina el mundo humano; por el contrario, es vulnerable a él. Su

degradación funciona como metáfora de la violencia ecológica, industrial y bélica, desplazando la fantasía del terreno de la evasión al de la crítica.

Frente a la tendencia contemporánea hacia universos totalizadores y sistemas mágicos exhaustivamente articulados, la obra de Miyazaki propone una alternativa: mundos donde el misterio no es carencia de información, sino condición de posibilidad de la experiencia estética. El *soft worldbuilding* se revela, así como una forma de resistencia narrativa ante la saturación explicativa, reivindicando el silencio, la sugerencia y la ambigüedad como valores constructivos.

En última instancia, la magia en el cine de Miyazaki no constituye un elemento externo al mundo, sino una cualidad latente de la realidad misma. Su filmografía sugiere que lo extraordinario no se opone a lo cotidiano, sino que emerge de él cuando la mirada se detiene y se vuelve atenta. De este modo, sus universos no solo se contemplan: se experimentan, se recuerdan y, en cierta medida, continúan habitándose más allá de la pantalla.

Referencias bibliográficas

- ATTEBERY, Brian, 2022. *Fantasy: How It Works*. Oxford: Oxford University Press.
- BAJTÍN, Mijail, 1989. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- BEARD, Mary, 2016. *SPQR: A History of Ancient Rome*. Londres: Profile Books.
- BELTRÁN ALMERÍA, Luis, 2019. "La querella del realismo", en *Teoría(s) de la novela moderna en España: revisión historiográfica*. Oviedo: Genuvee, pp. 67-83.
- BENZA LL., M., 2014. "Mito, multi-naturalismo y percepción". *Anthropía*, nº 12, pp. 119-121.
- CAMPBELL, Joseph, 1949. *The Hero with a Thousand Faces*. [s.l.]: Pantheon Books.
- DE CAMP, Lyon Sprague, 1976. *Literary Swordsmen and Sorcerers: The Makers of Heroic Fantasy*. Sauk City: Arkham House.
- CARROLL, Lewis, 2010. *Alicia en el País de las Maravillas*. Madrid: Alianza Editorial.
- ECO, Umberto, 1981. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- ECO, Umberto, 1996. *Seis paseos por el bosque narrativo*. Barcelona: Lumen.
- El castillo ambulante*. 2004. [Película] Dir. Hayao Miyazaki. Japón: Studio Ghibli.
- El viaje de Chihiro*. 2001. [Película] Dir. Hayao Miyazaki. Japón: Studio Ghibli.
- GEORGE, Andrew R., 2007. "The Epic of Gilgamesh: Thoughts on genre and meaning", en N. Weeks y J. Azize (eds.), *Gilgamesh and the World of Assyria*. Lovaina: Peeters, pp. 37-66.
- HICKSON, Tim, 2021. *On Writing and Worldbuilding Vol. II*. Polonia: Amazon Fulfillment.
- JACOBSEN, Thorkild, 1978. *The Treasures of Darkness: A History of Mesopotamian Religion*. New Haven: Yale University Press.
- KAFKA, Franz, 2003. *El castillo*. Madrid: Cátedra.
- KLAEBER, Friedrich, 1922. *Beowulf and The Fight at Finnsburg*. Nueva York: D. C. Heath & Co.
- La princesa Mononoke*. 1997. [Película] Dir. Hayao Miyazaki. Japón: Studio Ghibli.
- LEWIS, Clive Staples, 1950. *Las crónicas de Narnia*. Londres: Geoffrey Bles.
- MAAS, Sarah J., 2015-presente. *Una corte de rosas y espinas*. Madrid: Crossbooks.
- MABIE, Hamilton Wright, 1891. *Under the Trees and Elsewhere*. Nueva York: Dodd, Mead and Company.
- MENDLESOHN, Farah, 2002. "Towards a Taxonomy of Fantasy", en *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 13, nº 2, pp. 169-183.
- MENDLESOHN, Farah, 2009. *A Short History of Fantasy*. Faringdon: Libri Publishing.
- Mi vecino Totoro*. 1988. [Película] Dir. Hayao Miyazaki. Japón: Studio Ghibli.
- MIYAZAKI, Hayao, 2002. *Spirited Away's first European screening at the animation festival Nouvelle* [Entrevista] (7 enero 2002).
- NAPIER, Susan J., 2005. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Nausicaä del Valle del Viento*. 1984. [Película] Dir. Hayao Miyazaki. Japón: Studio Ghibli.
- Nicky, la aprendiz de bruja*. 1989. [Película] Dir. Hayao Miyazaki. Japón: Studio Ghibli.
- RICHE, Donald, 2001. *A Hundred Years of Japanese Film*. Nueva York: Kodansha International Ltd.
- ROWLING, Joanne K., 1997-2007. *Harry Potter*. Barcelona: Salamandra.
- SANDERSON, Brandon, 2010-presente. *El archivo de las tormentas*. Barcelona: Nova.

REPRESENTACIÓN, DIVERSIDAD Y HOMOEROTISMO MASCULINO EN LOS VIDEOJUEGOS: **EL CASO DE *TALES OF ZESTIRIA***

RESUMEN

Existe cierta polémica sobre la posible homosexualidad del protagonista del videojuego *Tales of Zestiria* (Bandai Namco, 2015), Sorey, y de su mejor amigo, Mikleo. Este artículo explora la clase de relación que existe entre ambos, primero revisando la literatura científica sobre diversidad sexual y luego analizando elementos del juego y productos afines para determinar la profundidad de su vínculo. Los resultados se ponen en relieve posteriormente con el tratamiento de la homosexualidad en la cultura y videojuegos japoneses. Determinamos que los personajes están configurados a partir de mitos del amor romántico, roles de género y elementos homoeróticos pero sin la existencia de una declaración expresa. Pese a esto, concluimos que Sorey y Mikleo son un ejemplo del potencial que tiene el videojuego comercial para incluir personajes LGTBQ+ cuya sexualidad no es usada para generar comicidad o encarnar roles sociales no deseables.

ABSTRACT

There is a controversy surrounding the possible homosexuality of the main character of the video game *Tales of Zestiria* (Bandai Namco, 2015), Sorey, and his best friend Mikleo. This article's aim is to explore their relationship, first by reviewing scientific literature on sexual diversity and then analyzing elements within the game and related products to determine the depth of their bond. The results are then compared with the treatment of homosexuality in Japanese culture and video games. We determine that the characters are built upon romantic love myths, gender roles and homoerotic elements but lack a direct love declaration. Despite this, we conclude that Sorey and Mikleo are an example of the potential that commercial video games present to include LGTBQ+ characters whose sexuality is not solely used as comic relief or to embody undesirable social roles.



Universidad de Las Palmas
de Gran Canaria, España

Acorán Dávila-Medina

Acorán Dávila-Medina es doctorando en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). Su tesis versa sobre las representaciones y estereotipos de la masculinidad, particularmente la no heterosexual, en los videojuegos. Ha sido profesor en la misma universidad de lengua, literatura y cultura inglesas y profesor-tutor en el Centro Asociado de Gran Canaria de la UNED. Sus áreas de interés son la representación de personajes LGBTQ+, las masculinidades y la teoría queer en la cultura popular. Forma parte del grupo de investigación Pensamiento, Creación y Representación en el ámbito de los Estudios Culturales (PeCRaEC) de la ULPGC.

Representation, Diversity and Male Homoeroticism in Video Games: the Case of Tales of Zestiria

PALABRAS CLAVE

Videojuego, representación LGBTQ+, sexualidad, género, amor romántico.

KEY WORDS

Video game, LGBTQ+ representation, sexuality, gender, romantic love.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.23728>

protagonista principal en títulos comerciales de alto presupuesto, pues su número es aún muy bajo. Las narrativas en el medio videolúdico deben continuar con la diversificación e incluir personajes LGBTQ+ cuya sexualidad es un elemento central, como en el caso de Dorian. Sin embargo, también han de incluir aquellos siguiendo el ejemplo de Sorey, un héroe prototípico que quiere salvar al mundo con su compañero Mikleo. Si bien se echa en falta una declaración expresa de su relación para confirmarla más allá del terreno de la interpretación, Sorey y Mikleo siguen presentando un ejemplo esperanzador de representación homoerótica; demuestran que los finales felices para los personajes LGBTQ+ son posibles y rompen con la idea de la transitoriedad de lo no normativo.

Conclusiones

El trasfondo heterosexista y heteronormativo de la sociedad influye en el mundo de los videojuegos dificultando la diversificación de contenidos y personajes. Aunque algunas desarrolladoras intentan cambiarlo, recurren excesivamente a la pluralidad estética a través de estrategias como la bisexualidad condicional. Esto no contribuye realmente a la promoción de la diversidad (Shaw. 2015: 225), ya que, por ejemplo, la *jugador-sexualidad* no implica la existencia de una identidad bisexual real.

Tales of Zestiria presenta a unos protagonistas que están configurados como si

mantuvieran una relación, pero para determinar si esta es romántica hay que recurrir a abundantes referencias secundarias. De esta manera, los creadores del juego les mantienen en una especie de limbo armarizado, una doble vida paralela a la situación del colectivo LGBTQ+ en Japón, que debe permanecer en los márgenes para no perturbar a la heteronorma. Esto implica que es perfectamente posible terminar el juego sin conocer la profundidad del vínculo que une a ambos personajes, al igual que ocurre con *Adoribull*. No obstante, Sorey y Mikleo representan un avance importante en el medio videolúdico no solo por su potencial homoerótico, sino también por mostrar que es posible la existencia de protagonistas LGBTQ+ coherentes e insertos en historias que no giran únicamente en torno a su sexualidad o a la comicidad que puedan generar.

Actualmente asistimos a un momento clave en el mundo del videojuego. En el E3, la mayor convención anual de la industria anterior a la pandemia, celebrado en 2018 presenciamos un beso lésbico en primer plano en el tráiler de *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) que, aunque generó algunas respuestas negativas por parte de la comunidad *gamer*, muestra los grandes y rápidos cambios con respecto a la forma de mostrar la diversidad en videojuegos *mainstream*. En la misma línea, la salida de *Tell Me Why* (Dontnod Entertainment, 2020), juego comercial que incluye un chico trans como protagonista, marca también un hito. Confiamos en que la industria del videojuego continúe explorando esta clase de posibilidades.

Referencias bibliográficas

- BALANEO, 2015. "Sorey x Mikleo Canon?", en *Steam Community Discussions*, 31 de octubre (<https://steamcommunity.com/app/351970/discussions/0/496879865903570456/> [Acceso: octubre 2025]).
- BELMONTE, Juan Francisco, 2017. "Teenage heroes and evil deviants: sexuality and history in JRPGs", en *Continuum*, 31(6), pp. 903-911. <https://doi.org/10.1080/10304312.2017.1374351>
- CAMPBELL, Joseph, 1959 [1949]. *El héroe de las mil caras*, Luisa Josefina Hernández, México: Fondo de Cultura Económica (*The Hero with a Thousand Faces*, Nueva York: Pantheon Books).
- CHESS, Shira, EVANS, Nathaniel J. y BAINES, Joyya JaDawn, 2017. "What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity", en *Television & New Media*, 18(1), pp. 37-57. <https://doi.org/10.1177/1527476416643765>
- CONDIS, Megan, 2015. "No homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity, and the politics of privilege in a convergence culture", en *Convergence*, 21(2), pp. 198-212. <https://doi.org/10.1177/1354856514527205>
- CONNELL, Raewyn, 1995. *Masculinities*. Berkeley: University of California Press/Polity.
- CONSALVO, Mia, 2012. "Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars", en *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (1). <https://web.archive.org/web/20221205192429/https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>
- COTE, Amanda C., 2017. "'I Can Defend Myself': Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online", en *Games and Culture*, 12(2), pp. 136-155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- CUÉLLAR SANTIAGO, Francisco, y FERNÁNDEZ TORRES, Fernando, 2023. "Representación QUEER y su difusión en medios de comunicación impresos", en JORDÀ y MARTÍNEZ (eds.), *Game[in]g Problems_ Queerplay*, Elche: Centro Cultural L'Excorxador, pp. 25-35.
- DYER, Richard, 1997. *White*. Nueva York: Routledge.
- DYER, Richard, 2012. "Stereotyping", en DURHAM y KELLNER (eds.), *Media and Cultural Studies: Keywords*, Malden: Wiley-Blackwell, pp. 275-283.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, Jorge, 2018. "Videojuegos queer e identidad gaymer: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico", en *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), pp. 360-388. <https://web.archive.org/web/20220623033125/revista-caracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/queer/>
- HERRERA GÓMEZ, Coral, 2010. *La construcción sociocultural del amor romántico*. Madrid: Fundamentos.
- HOLMES, Steven, 2016. "Playing Past the 'Straight male gamer': from Modding Edwin(a) to Bisexual Zevran in BioWare Games", en ROBERTS y MACCALLUM-STEWART (eds.), *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy: Beyond Boy Wizards and Kick-ass Chicks*, Nueva York: Routledge, pp. 117-132.
- INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION, 2019. "IGDA Developer Satisfaction Survey 2017", en IGDA, 26 de noviembre (<https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/> [Acceso: mayo de 2021]).

ENGLISH INFORMATION

Elsy Gumier and the attempt at the first patent for animated puppet cinema in Spain

Adrián Encinas

Adrián Encinas (Madrid, 1986) began his career in 2008 with the blog *Puppets & Clay*, the first Spanish-language blog exclusively dedicated to stop-motion. He has since authored three extensive research essays on the technique: *¡Bien hecho, Gromit!*, *Cuarenta años de Aard-man Animation* (Diábolo Ediciones, 2016), *Animando lo imposible, los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)* (Diábolo Ediciones, 2017), and *Verbena en Muñecópolis. Historia del cine de animación stop-motion español (1912-1975)* (Desfiladero Ediciones, 2023). He has also written the books *Yabba Dabba Doo! La animación ilimitada de Hanna-Barbera* (Diábolo Ediciones, 2023) and *Los ojos de Mr. Magoo. Los visionarios dibujos animados de la UPA* (Diábolo Ediciones, 2024).

Expanded Remix: Files, Bugs, and AI Animation

David Serra Navarro

Visual artist and researcher. Serra Hunter Professor (Serra Hunter Fellow) at the University of Girona. His work focuses on speculative explorations of artificial intelligence. He has published in several international journals and has participated in numerous conferences related to Digital Humanities. He understands technology as a medium that questions itself through processes of constructing new meanings. His hybrid audiovisual production, developed under the alter ego Kenneth Russo, has been exhibited at Arts Santa Mònica, Loop Festival, CCCB (Barcelona), Rome Art Week '24, AI International Film Festival (San Diego), K-AIFF '24 (Gyeonggi-do), Festival de la Imagen (Colombia), and ARE '25 FilmEU (Sofia).

CAA - Guías para enviar artículos de investigación

Cada ejemplar de *Con A de animación* incluirá un mínimo de cinco artículos de investigación originales e inéditos, enviados voluntariamente y sin ánimo de lucro por estudiosos del medio animado, y especialistas en cine y animación en sus diversos temas y géneros.

Cada artículo de investigación deberá tener una extensión entre 4.000 y 6.000 palabras (excluyendo el listado de *Referencias bibliográficas* y *Notas*). La temática es libre, aunque cada año se sugerirá un tema cuando se renueve la convocatoria.

La convocatoria para presentar artículos está abierta todo el año, pero es recomendable remitirlos antes del **15 de septiembre** del año en curso. La dirección de la revista se reserva el derecho de extender este plazo.

Los artículos podrán ir acompañados de imágenes, tanto de elaboración propia como pertenecientes a terceros. En este caso, los autores deberán referenciar en un listado final los detentores del copyright de las imágenes, especificando a qué figura pertenece cada una.

Cada artículo escribirse haciendo uso de la *Plantilla para la elaboración del artículo* (<<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos>>) y ha de contener los siguientes elementos:

1. **Título del artículo**, en castellano y en inglés.
2. **Palabras clave del artículo**, en castellano y en inglés. Deben ser **entre 4 y 6** palabras (en cada idioma), separadas por comas.
3. **Resumen** del artículo, en castellano y en inglés, con una extensión **entre 100 y 150 palabras cada uno** como máximo.
4. **Artículo de investigación**. Extensión del texto: **4.000-6.000 palabras**.
5. **Referencias del artículo**.
6. **Biografía del autor**, en castellano e inglés, citando brevemente su trayectoria

investigadora, sus estudios y su afiliación institucional. Deberá estar redactado en tercera persona. Extensión: **entre 50 y 100 palabras como máximo**.

Este documento se enviará en **formato Word** (compatible con Windows 97-2003), con la **extensión .doc**

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

Se pueden remitir consultas a la siguiente dirección de correo electrónico: conadeanimacion@upvnet.upv.es

Cada artículo pasa por un proceso previo de valoración por parte del comité editorial. Una vez se le da la conformidad al artículo, el proceso de evaluación por pares para seleccionar los artículos puede extenderse entre **uno y dos meses**.

Una vez se comunique al autor la **aceptación del texto para su publicación**, este deberá enviar, aparte del archivo de texto con las modificaciones pertinentes, las siguientes imágenes con carácter definitivo (en formato .jpg, con resolución 300 ppp):

1. Imágenes que acompañan al texto. Se recomienda alrededor de seis imágenes, numeradas correlativamente y con tamaño mínimo 10 x 15 cm.

También deberá incluirse un archivo .doc con una **lista de pies de foto**, con los textos explicativos de las figuras.

Para consultar las *Guías para enviar artículos de investigación*: <<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos/guias-para-enviar-articulos-de-investigacion>>

Para consultar el Manual de Estilo: <<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos/manual-de-estilo>>

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

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

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

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

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

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

Indicaciones para elaborar cada tipo de referencia:

- **Libros:** APELLIDOS, Nombre, año. *Título*, Ciudad: Editorial.
 - **Capítulos de libros:** APELLIDOS, Nombre, año. “Título del capítulo”, en APELLIDO EDITOR, nombre (ed.), *Título del volumen*, Ciudad: Editorial, pp. inicial-final del capítulo.
 - **Artículos de revistas (papel):** APELLIDOS, Nombre, año. “Título”, en *Título de la publicación*, volumen, pp. inicial-final del artículo.
 - **Artículos de revistas (con versión electrónica):** APELLIDOS, Nombre, año. “Título”, en *Título de la publicación*, volumen, pp. inicial-final del artículo (Dirección URL completa [acceso: mes, año]).
 - **Páginas electrónicas:** APELLIDOS, Nombre, año. “Título de la entrada”, en *Título de la web*, fecha exacta entrada (Dirección URL completa [acceso: mes, año]).
 - **Películas, documentales, series de televisión (completas):** APELLIDO DIRECTOR, Nombre, año. *Título*, País: Productora.
 - **Capítulos de series de televisión:** APELLIDO DIRECTOR, Nombre, año. “Título del capítulo”, en *Título de la serie*, País: Productora.
 - **Videos propios de internet:** APELLIDO DIRECTOR, Nombre, año. *Título*, fecha exacta subida (Dirección URL completa [acceso: mes, año]).
- En el caso de haber consultado obras traducidas, o que no se trate de la primera edición, se deben incluir también los datos de la edición original, siguiendo este modelo:
- Libros:** APELLIDOS, Nombre, año edición consultada [año edición original]. *Título*, traductor al castellano (o idioma consultado), Ciudad: Editorial (*Título original*, Ciudad: Editorial original).
- Es importante seguir fielmente el estilo arriba descrito con que se cita cada fuente, así como la puntuación.**
- Para conocer en profundidad cómo elaborar las Citas y referencias bibliográficas, por favor consulte: <<http://conadeanimacion.upv.es/inicio/como-presentar-articulos/citas-y-referencias-bibliograficas>>