



Fig. 1. *Essays on Empathy*, Deconstructeam, 2021.



Fig. 2. *The Red Strings Club*, Deconstructeam, 2018.

EDITORIAL: GÉNEROS DE LA ANIMACIÓN

Se suele debatir si la animación es una técnica —la producción de cine fotograma a fotograma—, un género —diferenciándose de ficción y documental—, o incluso un lenguaje con leyes propias, donde todo es posible. Alan Cholodenko fue más allá en 1993, en su introducción a *The Illusion of Life: Essays on Animation*, al defender que todo cine es una forma de animación. En cualquier caso, a la animación, como género, le pasa a veces lo mismo que al documental: parece que no exista, incluso cuando se trata de hacer listados “de género” que acaban por destacar las aportaciones de creadoras femininas que se dedican exclusivamente a la ficción. Desde 2011, en *Con A de animación* estamos luchando para visibilizar la animación como género, y a sus géneros o, si lo prefieren, diferentes *formatos*, que es a lo que está dedicado este número.

No en balde, uno de los géneros con más pujanza en el mundo de la imagen animada es el videojuego, como puede verse en la imagen de portada que debemos al distinguido estudio Deconstructeam, al que RTVE no dudó en calificar como “el Dream Team de los videojuegos narrativos” (*ZoomNet*, 28-5-2021).¹ Jordi de Paco y Marina González, los artistas fundadores del estudio, junto con la

compositora Paula Ruiz “Fingerspit”, han trabajado desde 2012 en videojuegos tan aclamados como *Gods Will Be Watching* (2014) y *The Red Strings Club* (2018), caracterizados por el atractivo estilo de estética Pixel Art debido a Marina González, y publicados por la prestigiosa Devolver Digital. Sus juegos no dejan indiferente a nadie: son una invitación a reflexionar sobre la situación humana en situaciones extraordinarias. En 2021 dieron a conocer *Essays on Empathy*, una singular compilación de 10 juegos desarrollados durante la pandemia con los que buscaban experiencias narrativas en torno a la inteligencia emocional. *Essays on Empathy*, en nuestra imagen de portada, es, a la vez, una celebración del propio trabajo del estudio y una oda al videojuego *de autor*, esa categoría gemela al cine de autor que solo puede proceder de un estudio independiente, con la voluntad de acercarse a la introspección personal e incluso a lo documental, demostrando lo tenues que pueden ser esas fronteras entre géneros.² Estamos muy agradecidos por su creatividad a Marina y Jordi, y realmente orgullosos de que sean artistas formados en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, desde donde seguimos trabajando para que los jóvenes animadores no tengan fronteras.

¹ Reportaje accesible en: <https://www.rtve.es/play/videos/zoom-net/medicsen-essays-on-empathy-boom-portatiles/5920259/>

² En este sentido, recomendamos la lectura del interesante reportaje escrito por Rocío Benavent para *Con A de animación* de 2019, “El videojuego independiente o “indie games” *Made in Spain*” (<https://conadeanimacion.upv.es/archivos/portfolio/el-videojuego-independiente-o-indie-games-made-in-spain>).

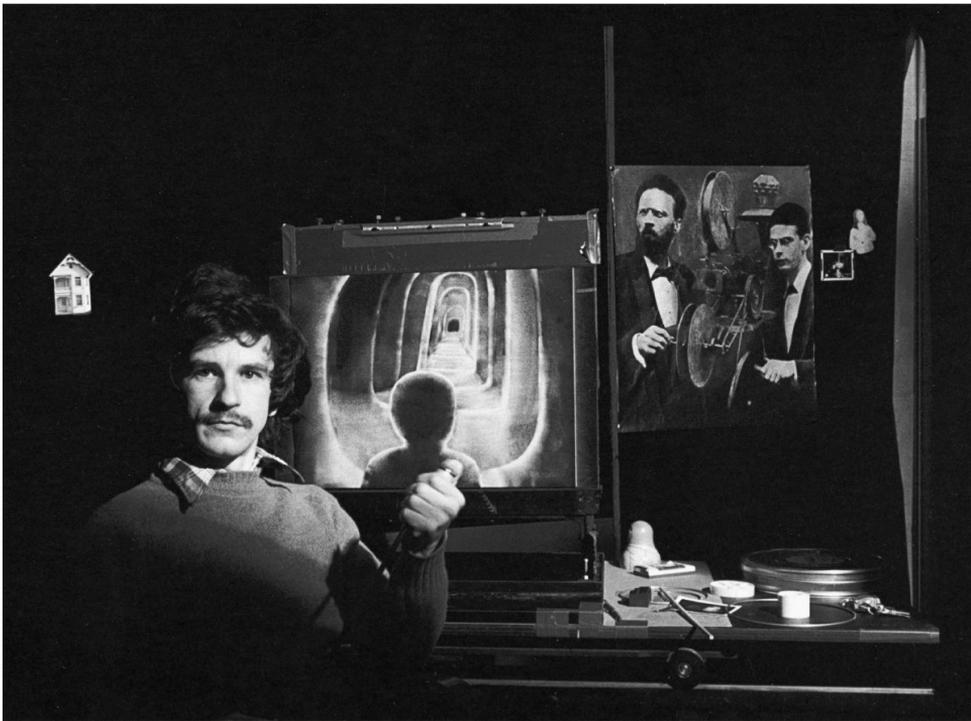


Fig. 3. Roy Naisbitt con uno de los fondos de *Quién engañó a Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1998).

Fig. 4. Jacques Drouin y su trabajo animado sobre pantalla de agujas, en los años setenta.

El cine de animación independiente ha echado de menos en 2021 a tres artistas realmente excepcionales: en primer lugar, el 25 de abril fallecía el veterano artista Roy Naisbitt (1931-2021), colaborador de Richard Williams desde 1968 y responsable de las majestuosas escenografías de *The Thief and the Cobbler* y de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, entre otras paradigmáticas obras. El 28 de agosto nos dejaba Jacques Drouin (1943-2021), animador canadiense vinculado a la National Film Board, conocido por ser un excelente heredero del procedimiento de animación con pantalla de agujas —o “Pinscreen”— que inventaran Alexandre Alexeïeff y Claire Parker en los años treinta del pasado siglo. Drouin realizó filmes tan sugerentes como *Mindscape / Le Paysagiste* (1973) o el impactante *Ex-Child / Ex-Enfant* (1994), este último para concienciar de la problemática sufrida por los niños-soldado en las guerras. Por su parte, el pasado 7 de septiembre nos dejaba Eiichi Yamamoto (1947-2021), director de la trilogía *Animerama*, los filmes para adultos de la factoría de Osamu Tezuka, siendo además guionista de la más celebrada de las tres, *Belladonna of Sadness (Kanashimi no Belladonna, 1973)*; Yamamoto también se ocupó de llevar a la pequeña pantalla las series *Astroboy* y *Kimba el león blanco*, en los años sesenta.

Por añadidura, el pasado 13 de diciembre nos sacudía en redes sociales la noticia del fallecimiento de Giannalberto Bendazzi (1946-2021), infatigable historiador del cine de animación, entre cuyas numerosas publicaciones destacó decisivamente el volumen *Cartoons – Cento anni di cinema d’animazione* (1988), con sucesivas traducciones a inglés y castellano, y que puso definitivamente a la animación en el mapa de la Historia del Cine. Padrino de artistas, festivales e investigadores, sin Bendazzi, la historia reciente del cine de animación sería otra. La pérdida no es pequeña; por ello, Andrijana Ružić, animadora e

investigadora con base en Milán, y nuestra Firma Invitada del presente número, le dedica un emotivo artículo.

Dentro de los contenidos de Investigación figura, en primer lugar, “El deseo emancipado en la animación de Walerian Borowczyk”, por Pau Pascual Galbis, de la Universidade de Madeira (Portugal), excepcional texto que recupera para los lectores en castellano la figura del emblemático realizador polaco, que marcó un antes y un después en el cine de animación independiente. Seguidamente, en torno al mundo del videojuego, contamos con dos contenidos: en primer lugar, “Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego”, por Marta Martín Núñez y Alberto Porta Pérez, ambos de la Universidad Jaume I de Castellón, donde profundizan en el análisis de una selección de videojuegos que, como los propuestos por Deconstructeam, activan situaciones complejas que promueven retos mentales y emocionales para el jugador; mientras, el ensayo “La expansión narrativa de *¡Rompe Ralph!* La estrategia inversa como modelo comunicativo para el cine de animación de Disney”, de Víctor Álvarez-Rodríguez (Universidad de Cádiz), analiza la estrategia publicitaria del filme de Disney a través de la creación de un videojuego, como forma de expandir en el mundo real la experiencia del filme. A su vez, Yijing Wang, de la Universidad de Beihang, Pekín (China), nos ofrece una interesante perspectiva sobre la animación como instrumento documental de culturas minoritarias en su artículo “Representación artística y métodos múltiples de participación en la práctica de la Animación Etnográfica”.

Por su parte, Ricardo Roncero Palomar, de la madrileña Universidad Rey Juan Carlos, pone el acento en la animación artística convertida en videoclip a través de la interesante obra en movimiento del artista Jeremy Blake, en *“Round the bend, metamorfosis visual a cámara lenta: las*



Fig. 5. El director japonés Eiichi Yamamoto (*Animerama*, 1969-1973).



Fig. 6. Giannalberto Bendazzi con los volúmenes de su última compilación, *Animation: A World History* (2016-17).

pinturas animadas de Jeremy Blake". A continuación, Irene Ferrer Rosillo, de la Universidad de Córdoba, analiza en "El castillo encantado de Walt Disney: una representación idealizada del castillo europeo medieval" el concepto y referentes que permitieron diseñar las arquitecturas palaciegas del clásico largometraje disneyano *La bella durmiente* (*The Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959). Por último, los investigadores Cristian Freire, Francisco Vergara-Perucich, Carolina Jullian Suárez y Greg Berridge, de la Universidad de las Américas (Chile), han realizado una investigación aplicada a animación digital, desde el registro audiovisual y análisis de las emociones a partir de la colaboración de una actriz especializada en el método actoral Alba Emoting, cuyos resultados pueden leerse en "Respiración y expresividad: matriz de emociones en base a los patrones respiratorios en personajes animados".

El 17 de octubre de 2021 se cumplió una significativa efeméride: la del 150º aniversario del nacimiento de Segundo de Chomón (1871-1929), a quien se dedicaron numerosos homenajes con proyecciones en filmotecas y reportajes, que han permitido reactualizar la imagen del más importante pionero del cine español, y uno de los más decisivos del cine de animación mundial. A comienzos del siglo XX la productora francesa Pathé llamó a Segundo de Chomón para que trabajara junto con Ferdinand Zecca en una serie de filmes que pretendían competir con los temas fantásticos de Georges Méliès, pero lo cierto es que Chomón no tardó en demostrar una imparable creatividad, experimentando con todo tipo de trucajes y técnicas nunca antes empleadas, como la animación stop-motion con materias maleables, la animación con recortables imitando el estilo de las sombras chinescas, e incluso la pixiliación, con la que daría forma a su obra más conocida, *El hotel eléctrico* (1908). Considerado el mejor

director de fotografía de Europa, trabajó a las órdenes de Giovanni Pastrone (*Cabiria*, 1914) y Abel Gance (*Napoléon*, 1927), sin dejar nunca de realizar animaciones stop-motion para filmes propios o parcialmente dirigidos por otros, en los que dejó su personal impronta, como *La guerra y el sueño de Momi* (1917). A pesar de todo, siguen existiendo muchas incógnitas sobre la vida y la muerte de este enigmático turolense, hasta tal punto que nadie sabe dónde se encuentran sus restos mortales. Sin embargo, recientemente ha visto la luz un nuevo y revolucionario volumen sobre la vida de Chomón antes de dedicarse al cine, resultado de las investigaciones de Iván Núñez Alonso, y que ha sido publicado por el Instituto de Estudios Turolenses bajo el título *Chomón a media luz* (2021).

Con *A de animación* agradece la colaboración de todos los autores que han participado en la revista, así como a los miembros de los Comités Científico y Asesor, y todos los revisores de artículos que han colaborado de buena voluntad en este volumen de marcado carácter internacional. Queremos destacar igualmente el apoyo que la revista recibe por parte del Departamento de Dibujo, el Máster en Animación de la UPV, Editorial UPV y Nau Llibres (Valencia).

María Lorenzo Hernández
Antonio Horno López
Directores de la revista