

En 1988, Katsuhiro Otomo trataba de imaginar cómo sería la vida en la distópica ciudad de Neotokio en el año 2019. Indiferentes a la celebración de las próximas Olimpiadas, las bandas de adolescentes marchaban impunes por la urbe en sus motos, mientras una serie de complots en la sombra aceleraría el regreso de una entidad poderosamente destructiva: *Akira*. De momento, las Olimpiadas de Tokio (2020) las tendremos seguro. Y *Akira* volverá, como el mal ineludible, en forma de cambio climático o de crisis estructural, como la peste de Camus, porque la idea esencial del mal, como la del incidente nuclear, o el viraje a la ideología extremista, es su regreso.

Otros, sin embargo, no volverán. El gran Isao Takahata (1935-2018), el cineasta más atrevido y profundamente humano de Studio Ghibli, nos dejó el pasado 5 de abril, con el alma helada, sin previo aviso, como si se fuese un pariente. Su compañero Hayao Miyazaki nos había amenazado demasiadas veces de su propio retiro, y una y otra vez semejaba el cuento del pastorcillo; solo le creímos cuando Studio Ghibli anunció su cierre. Takahata no se pronunció entonces. Takahata hablaba más fuerte con sus películas. Mucho fue lo que dijo sobre el género humano en *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no haka*, 1988), reverso tenebroso de su película melliza, *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988), aunque en toda su obra también abordó con profundidad sensaciones como la ternura, el humor, la memoria y el amor familiar. Los titulares lo recordaron como el director de la serie televisiva *Heidi* (1974), lo que da que pensar que, a pesar del impulso extraordinario que ha tenido el anime en las últimas décadas en Occidente, y de la cada vez más progresiva aceptación del mismo por parte de múltiples esferas de la cultura, la animación japonesa aún requiere un mayor reconocimiento por la sociedad a la que entretiene globalmente.

Por otro lado, anime y videojuegos han entretejido unos lazos tan vigorosos como

consustanciales, de forma que dedicar el presente número conjuntamente a ambos era algo casi ineludible. Estando ya en la octava generación de videoconsolas, el mundo del videojuego no solo es indiscutiblemente una industria pujante, sino también una manifestación artística en sí misma, con múltiples manifestaciones que van desde los juegos creados por grandes corporaciones hasta los videojuegos indie. Desde este último ámbito, en los últimos meses hemos visto el lanzamiento de dos productos estética y conceptualmente revolucionarios: *Cuphead*, de Studio MDHR (2017), y el español *Gris* (Nomada Studio, 2018). Cada uno en su estilo, proponen experiencias únicas al usuario, aglutinando diferentes herencias culturales —la animación retro para *Cuphead*, y el mundo de la ilustración y el arte simbolista en *Gris*— que hacen del videojuego una plataforma cada vez más heterogénea e interdisciplinar, susceptible de ser valorado por el mundo académico.

Nuestro número de 2019 arranca, pues, con el apartado *Reseñas*, reuniendo reflexiones sobre el largometraje *Mirai* (2018), de Mamoru Hosoda; el videojuego *Cuphead*; y el largometraje de stop-motion *Isla de perros* (*Isle of Dogs*), donde Japón es tratado como fetiche por Wes Anderson. La sección *Reportajes* dibujará en primer lugar el panorama transmediático de la saga *Final Fantasy*; después conoceremos en profundidad uno de los subgéneros más controvertidos del manga y del anime: el *yaoi*; y finalmente conoceremos, de mano de sus desarrolladores, tres videojuegos indie actualmente en producción en España: *The Many Pieces of Mr. Coz* (Nacho Rodríguez), *The Red Strings Club* (Deconstructeam) y *Moonlighter* (Wild Frame). Seguidamente, en *Perfiles* hemos conversado con dos animadores españoles que trabajan actualmente en producciones en Japón: Sara Carramiñana (Studio Hibari) y Abel Góngora (en el estudio de Masaaki Yuasa). En la sección *Espacios*, el productor José Luis Fariñas nos cuenta de primera mano su experiencia

dirigiendo 3D Wire, Mercado de Animación y Videojuegos, que viene celebrándose en Segovia desde 2010, y también nos habla de los recién creados Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, que este año entrarán en su segunda edición. En el apartado *Producción* conoceremos los procesos técnicos y creativos que conlleva la realización de un anime, y también nos adentraremos en una de las características de la animación de personajes en los videojuegos: las microexpresiones. Para terminar la parte divulgativa de este número hemos contado con la *Firma invitada* de Miguel Ángel Roque, docente e investigador de la Universidad de Castilla-La Mancha implicado en la realización de videojuegos y de efectos visuales para producciones cinematográficas.

Este año hemos seleccionado siete artículos para el apartado de *Investigación*, estando tres de ellos centrados en el tema compuesto de nuestro monográfico, empezando por los ensayos “Branding”, autoría y adaptación transmedia en los productos oficiales de Studio Ghibli: El “estilo Miyazaki” en los videojuegos de la saga *Ni no Kuni* (2011-2018)”, por Manuel Hernández-Pérez (University of Hull, Reino Unido), “Transgresión, fusión y posibilidad peligrosa. Las claves gráficas de *Ghost in the Shell*”, por Celia Cuenca (UPV) y “Configuración narrativa en la franquicia “crossmedia” de *Berserk*”, por Daniel Villa (Universidad Complutense de Madrid). Seguidamente, Iris Wazarus, de Psiilo (México), ofrece en “Morfología de la no-narrativa en la animación” un análisis más que necesario sobre la animación como lenguaje. Adriana Navarro (UPV), en “La profesionalización del cortometraje de animación en España. Situación actual”, explica el marco de producción y distribución de cortometrajes animados en nuestro país. María Pagès (BAU, Barcelona) realiza una aportación a la todavía incompleta historiografía de la animación española mediante su artículo “Josep Escobar: la imaginación desbordante de un pionero de la

animación”. Finalmente, en su ensayo “El sueño de *Frida*: la animación como elemento de diferenciación visual y narrativa”, Eliane Gordeeff (CNPq/Brasil) recupera una película ya clásica de cine de imagen real que dialoga directamente con la creación de mundos imaginarios mediante la animación.

En 2018 hemos tenido que lamentar, además, la pérdida de otros dos gigantes de la animación mundial. Por un lado, Will Vinton (1947-2018), maestro de la animación con plastilina o “claymation”, ganador de un Oscar® en 1975 por su cortometraje *Closed Mondays*, y fundador y director del estudio que llevaba su nombre, Will Vinton Studios, hasta que uno de sus principales inversores, Phil Knight, tomó el control de la empresa, que hoy conocemos como Laika; Will Vinton siguió activo en sus estudios refundados en Portald. Por otro lado, ha sido tristemente célebre el fallecimiento de Stephen Hillenburg (1961-2018), muy popular por ser el creador de la serie de Nickleodeon *Bob Esponja* (*SpongeBob SquarePants*, 1999-) e impulsor de sus secuelas cinematográficas; Stephen Hillenburg había estudiado animación en el departamento de animación experimental de Cal Arts, siendo alumno del mítico Jules Engel.

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 a los artistas y productores que han cedido sus derechos de imagen. Agradecemos también el apoyo que la revista recibe por parte del Departamento de Dibujo, el Máster en Animación de la UPV, Editorial UPV y Nau Llibres.

**Antonio Horno López y
María Lorenzo Hernández**
Coordinadores de este número