



EDITORIAL: HECHOS VIRTUALES

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

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


La imagen de portada elegida para este número de CAA, y para este editorial, procede, sin embargo, de un cortometraje comprometido con lo real... pero tal como lo vivimos muchos, desde nuestras casas, subjetivamente, durante el período del confinamiento: *Todo bien* (2023), de Diana Acién, producido por Rocío Benavent (Saltarinas) y por la propia directora del corto. Diana Acién es una artista 3D, natural de Cádiz y residente en Valencia desde 2018, año en que se inscribe en el Máster de Animación UPV. En esta titulación dirige su primer trabajo, titulado *Echoes* (2019), ganador del premio al Cortometraje Revelación en Quartmetratges, que ya mostraba una interesante perspectiva sobre la percepción humana bajo estados alterados. Con una duración de 6 minutos, *Todo bien* es un verdadero “pas de deux” de animación, con dos habitantes de una misma casa, ensimismados y desconectados, que tienen que encontrar la forma de (re)conectar. *Todo bien* es un canto a una vivencia con la que todos podemos sentirnos identificados, a pesar de las diferencias y particularidades con que la vivimos, características que suelen acompañar a los traumas colectivos. En las fechas de escritura de este editorial, *Todo bien* está en el camino de los Premios Goya 2024, lo que da cuenta de su enorme calidad y el impacto que ha creado en los académicos que la han nominado.

En esta ocasión, nuestra Firma Invitada es la Dra. Nea Ehrlich, profesora titular de la Ben-Gurion University of the Negev, Israel. Con una marcada trayectoria en el estudio de la animación documental y numerosas publicaciones internacionales a sus espaldas, como *Animating Truth: Documentary and Visual Culture in the 21st Century* (2021), en su artículo “El auge de la no ficción animada: contexto tecnocultural” lanza preguntas necesarias para comprender la actual vigencia de la animación documental, para poder entender por qué una imagen dibujada o moldeada por el ser humano se puede considerar actualmente un objeto documental, que establezca una relación fidedigna con lo real. La respuesta es sencilla: en la actualidad, la imagen real ya no lo es tanto. En su artículo profundiza en las consecuencias de la manipulación de las imágenes, en la era de la información, generando lo que conocemos como *virtualización de la cultura*.



Entre los contenidos de *Investigación* figura, en primer lugar, el texto “El imperio no contraataca. Propaganda y dibujo animado en Alemania (1939-1945)”, de José M^a de Luelmo Jareño (Universitat Politècnica de València), donde el autor esclarece las razones por las que la animación del régimen nacional socialista durante el III Reich estuvo lejos de cumplir sus objetivos, a pesar de la poderosa maquinaria propagandística que sostuvo aquel régimen político. Le sigue “La adaptación al *anime* de los cuentos de hadas como herramienta de japonización: el caso de *Belle*”, por Mireya Vicent-Ibáñez, Tamara Antona-Jimeno (ambas de Universidad Complutense de Madrid) y Joseba Bonaut-Iriarte (Universidad de Zaragoza), un texto que se centra en la reciente película de Mamoru Hosoda *Belle* (2021), no otra que una versión de *La bella y la bestia* que encuentra su correlato de entorno fantástico en la definición de un estilizado entorno virtual; el estudio presentado relaciona la versión de *anime* con la visión disneyana del relato literario, que fue básicamente reescrito para las audiencias del s. XX. Por su parte, Florencia Mauna (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina) presenta el estudio “Del Videojuego al *Anime*: Hakuoki Shinsengumi Kitan y la modelización de la cultura *otaku*”, en torno a la serie de animación japonesa *Hakuoki Shinsengumi Kitan* (Idea Factory, 2010), una adaptación de una saga de videojuegos *otome*, analizando cómo la animación de esta serie japonesa traduce y modeliza la cultura *otaku* a partir de tres componentes fundamentales: emoción, historia y estética. Por primera vez en CAA presentaremos un contenido dedicado estrictamente a la animación, esto es, al estudio del movimiento para producir animación, gracias a Ángel-José F. Lamosa y Vicente López-Chao (ambos de Universidade da Coruña): “El proceso creativo detrás de la física y mecánica del movimiento animado”, centrado en el principio de superposición y continuación del movimiento consignado entre los 12 principios de la animación. Este número, de marcada tendencia internacional e interdisciplinar, termina con “Animación en entornos inmersivos: ampliación de las teorías de la autenticidad en contextos educativos, históricos y políticos”, artículo de Hannes Rall, Emma Harper (ambos de Nanyang Technological University, Singapur) y Wibke Weber (ZHAW Zurich University of Applied Sciences, Suiza), un estudio sobre ambientación de entornos en Realidad Virtual, a partir de tres casos prácticos.





Antes de terminar este Editorial es necesario hacer una especial mención al maravilloso trabajo de codirección que nuestro compañero Antonio Horno López, de la Universidad de Jaén, ha efectuado con nosotros durante dos años. La atención, la disposición y la calidad de todas las observaciones e informes que nos ha prodigado durante este tiempo han puesto el listón increíblemente alto para todo el comité editorial.

Desde el Grupo I+D+i *Animación UPV* agradecemos sinceramente la colaboración de todos los autores de los contenidos y evaluadores que han colaborado con este número, así como el interés mostrado por los investigadores de todo el mundo. Como siempre, también agradecemos el apoyo constante del Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València, el Máster en Animación UPV, Editorial UPV y Nau Llibres (Valencia), que hacen posible esta publicación.

María Lorenzo Hernández
Directora de la revista

