



EDITORIAL: ANIMAMENTE





Simbiosis y binomio son los dos conceptos que han movido centrífugamente este número especial de CAA: *Animamente: representación y visibilidad de la salud mental a través de la animación*, propuesto y coordinado por Montserrat Vidal-Mestre (Universidad Internacional de Cataluña) y Alfonso Freire-Sánchez (Universidad Abat Oliba CEU).

Para entender por qué simbiosis, recurrimos a Rebecca Sugar, creadora de la serie animada *Steven Universe* (2013-2019). Sugar afirma que el objetivo de su trabajo es hacer que las personas se sientan vistas y comprendidas, voluntad que resuena con intensidad en el contexto de la representación de la salud mental. Es precisamente en la animación donde el dar vida, voz y visibilizar a las personas que padecen un trastorno es posible, en parte, gracias a la simbiosis *animación-emoción* propia de las creaciones artísticas animadas. Este principio supone el primer eje de este número e invita a reflexionar sobre la capacidad única de la animación para narrar la experiencia humana de manera profunda, simbólica, alegórica y empática.

Norman McLaren consideraba que, más que el arte de los dibujos que se mueven, la animación es el arte de los movimientos que son dibujados. ¿Qué mejor que el binomio *arte-movimiento* para introducir esta intersección multi e interdisciplinar sobre los problemas de salud mental a través de las posibilidades ilimitadas que nos brindan las creaciones artísticas animadas? La animación es arte, la animación es movimiento y juntos adquieren una capacidad simbólica, emocional, técnica y narrativa que la singularizan de otras artes.

Introducido el qué ha movido este número especial, pasemos a esgrimir a los y las protagonistas así como los contenidos que conforman el monográfico. En primer lugar, la imagen escogida para la portada y para esta editorial pertenece a la obra de la artista Signe Baumann. Concretamente, estas imágenes son parte de su largometraje de animación *Rocks in my pockets* (2014), una propuesta semi-autobiográfica que mezcla animación tradicional con el uso del *stop motion* para narrar una historia en la que subyace la depresión. Creemos que tanto el tema como lo peculiar de su estética, a la par que original, creativo y personal de sus propuestas narrativas, la convierten en una elección particularmente coherente con el número.

Como firma invitada hemos querido contar con el periodista especialista en videojuegos Guillermo Paredes-Otero, quien posee diversas publicaciones relacionadas con la temática del monográfico. Consideramos que su visión es interesante, pues reflexiona sobre la *otra cara de los videojuegos*, alejada de esos estigmas mediáticos que sitúan este entretenimiento digital como el principal causante de los trastornos mentales. Partimos de un punto de vista que se mimetiza a la siempre peculiar mirada de Hideo Kojima, creador de videojuegos como *Metal Gear Solid* o *Death Stranding*: los videojuegos son una forma de arte en evolución y poseen una capacidad de expresión diferente a otros medios. En este sentido, a través de su propuesta "Videojuegos para visibilizar los trastornos mentales: la ludonarrativa como herramienta de concienciación", Paredes-Otero expone cómo estas obras de arte están mutando a narraciones más complejas y humanas y reflexiona sobre cómo son capaces de tratar temas como la depresión y la ansiedad, ofreciendo a los jugadores una ventana empírica que les invita a vivir de forma subjetiva e interactiva este tipo de padecimientos y realidades.

Si el cine, como decía Robert Altman, es una oportunidad para vivir muchas vidas, las narrativas animadas no lo son menos, permitiendo dar testimonio de vidas complejas y emocionalmente cargadas que amplían nuestra comprensión del ser humano en todas sus

facetas. Esa es, precisamente, la semilla conceptual del artículo “Mudarse a las imágenes. Animación experimental y neurodiversidad en *Eight Point Star* de Fernando Diniz y Marcos Magalhães” de Samuel Lagunas Cerda (Universidad Autónoma de Querétaro, México). Lagunas descubre y describe el trabajo colaborativo de Diniz y de Magalhães y cómo esta obra permite a los espectadores sumergirse en una representación alegórica de la vida interior del artista.

En un plano más ético, Lotte Reiniger, creadora de *Las aventuras del príncipe Achmed*, afirma que cree más en la verdad del *cuento de hadas* que en la verdad de los periódicos y los medios de comunicación. Y es que, en muchas ocasiones, la representación de los trastornos mentales tanto en el cine como en la animación, ha estado caracterizada por estigmas e irrealidades. En este sentido, el artículo “La Concienciación de la salud mental en los jóvenes a través de la animación: su representación en *What’s Up With Everyone?*”, escrito por Roser Serra-Florensa, Yago Lavandeira-Amenedo y Juan Pablo Sanz-García (Universidad Abat Oliba CEU), debaten sobre esta cuestión desde las diferentes confluencias que plantea la salud mental en jóvenes y cómo la animación incide, precisamente, en su concienciación.

La inteligencia emocional se siente como esa dimensión humana que tanto se infravalora cuando, paradójicamente, es omnipresente en todas las facetas de nuestra existencia. Este principio siempre estuvo presente en Hayao Miyazaki, para quien el cine de animación tiene la capacidad de expandir nuestra mente y nuestro corazón y entender la emoción de las personas y eso fue lo que el creador japonés hizo con sus obras. Y precisamente la inteligencia emocional aborda esta faceta humana, tema que plantea el artículo de Sonia Dueñas Mohedas (Universidad Carlos III), Natalia Martínez Pérez (Universidad de Burgos) y Nerea Cuenca Orellana (Universidad Rey Juan Carlos) que lleva por nombre: “La representación de la inteligencia emocional a través de la animación en la serie surcoreana *Yumi’s Cells*”.

Parafraseando a Brenda Chapman, directora y guionista, animar es dar vida a una cosa, y darle una personalidad, y hacerlo con tanto amor y cariño que cuando se mueva, te haga sentir algo. La animación tiene el poder de humanizar las experiencias derivadas de problemas de salud mental, permitiendo que las personas se reconozcan en los personajes y sus arcos narrativos. Esta humanización es vital para la desestigmatización y la comprensión de los trastornos mentales, creando un puente de empatía entre la audiencia y las historias que se narran. En el artículo “El silencio de las marionetas: narrativas de la soledad masculina en las animaciones *Anomalisa* y *Mary and Max*”, Andy Retana Bustamante (Universidad Nacional Costa Rica) disecciona un tema tan poco explorado como es la representación del sentimiento de soledad en los hombres a través de la animación.

La narración de los traumas, como el TEPT, responde al dolor y al pasado, una fórmula que Makoto Shinkai, director de *Your Name* y *Weathering With You*, siempre imprimió en sus películas. En el artículo “Explorando el trastorno de estrés postraumático y el trauma en la animación para adultos: Un análisis exhaustivo de *Flee*, *Vals con Bashir* y *L’Image Manquante*”, la investigadora Marta Lopera-Mármol (Universidad Carlos III) y los investigadores Jesús-López González (Universidad Abat Oliba CEU) e Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra), despliegan un análisis comparativo del TEPT desde diferentes campos y perspectivas, proponiendo una mirada diferente al estado del arte.

César A. Cruz considera que la animación tiene el poder de confortar al perturbado y perturbar al confortable. ¿Es posible confrontar, educar y, sobre todo, humanizar las experiencias de salud mental mientras perturbamos a los confortables? Carolina Escudero (Journalism School, University of Missouri), mediante su artículo “*Elvis Riboldi*, introducción al TDAH en la animación infantojuvenil”, propone una mirada alternativa respecto a cómo la animación puede servir de vehículo para entender algo tan común pero tan poco representado cinematográficamente como es el TDAH.

Cerramos el monográfico con el manuscrito “Ejemplo de proceso de resiliencia en la serie de animación japonesa: *Fruits Basket*” de Aurora Gómez-Rovira y Marcin Kazmierczak (Universidad Abat Oliba CEU), un estudio reflexivo sobre la resiliencia ante los problemas de salud mental y otros problemas existenciales. La resiliencia puede ser entendida como la fuerza motora interior que, como dijo una vez el actor Denzel Washington, nos permite caer siete veces y levantarnos ocho. El artículo plantea un análisis basado en una metodología propia de TRIVIUM, el proyecto [I+D+i] al que pertenecen los investigadores, arrojando luz sobre un concepto poco estudiado en el plano de la animación surcoreana.

Después de presentar los contenidos y sus protagonistas, invitamos a los lectores y lectoras de CAA a sumergirse en este monográfico que ha estado inspirado por la simbiosis *animación-emoción* y el binomio *arte-movimiento*. Consideramos que la conjugación de diferentes miradas y ámbitos de conocimiento enriquece una número especial que, holísticamente, supone un avance en el conocimiento sobre el tratamiento de la representación de la salud mental en diferentes obras de arte animadas.

Alfonso Freire-Sánchez (Universidad Abat Oliba CEU)
Montserrat Vidal-Mestre (Universidad Internacional de Cataluña).

