



CONVOCATORIA DE ARTÍCULOS

Número especial 2024

Fecha envío resúmenes para aceptación: 14-01-2024

Fecha límite de notificación de resúmenes aceptados: 31-01-2024

Fecha límite de presentación: 24-03-2024

Edición impresa: septiembre 2024

Animamente: representación y visibilidad de la salud mental a través de la animación

Coordinadores del número

Dr. Alfonso Freire-Sánchez. Universidad Abat Oliba CEU

Dra. Montserrat Vidal-Mestre. Universidad Internacional de Cataluña

Este número especial tiene como objetivo abordar el estudio multidisciplinar de las representaciones de la salud mental en el mundo de la animación.

La animación lleva algunos años entrelazando su camino con las narraciones de salud mental a través de diferentes representaciones, formatos, medios e hibridaciones. Películas como *Inside Out* de Pixar, utilizan la capacidad expresiva y artística de la animación para indagar sobre las emociones como el miedo o la tristeza y cómo estas pueden afectar a una niña. Otras, como *Anomalisa*, propone un alegórico debate entre el determinismo y el existencialismo para plantear cómo la timidez y la monotonía afecta a la depresión que padece su protagonista. De nuevo, la animación propone elementos artísticos y visuales, como el *stop motion*, para plantear diferentes enfoques sobre la salud mental. En un plano menos sutil y artístico, otros productos de animación, como las series de comedia para adultos *Big Mouth* y *BoJack Horseman* tratan directamente la ansiedad y la depresión, aunque, posiblemente, desde la perspectiva del pesimismo antropomórfico y el enquistamiento de estigmas cultural. Desde un enfoque diametralmente opuesto, *Arkane* construye los arcos narrativos de sus personajes animados mediante la semilla narrativa de la salud mental y dota a la animación y la dirección artística de un carga emocional y simbólica que difícilmente podría concebirse en otro género. Mención aparte merecen películas como *Kill Bill* o series como *The Boys*, que han recurrido a introducir escenas animadas para explicar un trastorno o recrear las hipotéticas y supuestas alucinaciones de un personaje que sufre esquizofrenia paranoide, demostrando, una vez más, la capacidad expresiva y narrativa de la animación para explicar este tipo de cuestiones. Finalmente, cabe destacar el considerable avance en las técnicas de animación en los videojuegos, un hecho que ha permitido incrementar la complejidad narrativa que se adhiere a la jugabilidad y al desarrollo del arco de transformación de los protagonistas. Este hecho, sumado al creciente interés de la comunidad de jugadores por obras que proyectan temas sociales y humanos, ha provocado la proliferación de videojuegos que exploran las relaciones personales y las narrativas de la enfermedad desde diferentes vertientes y perspectivas.



Este campo de la animación se encuentra en una constante tensión, donde algunas obras son reprendidas por distorsionar patologías, mientras que otras son elogiadas por su precisión médica o la visibilidad que proponen sobre la salud mental. Este número se sumerge en la capacidad de la animación para desafiar las convenciones estéticas, de representación y narración, y va más allá de simplemente aumentar la visibilidad para impactar la comprensión de los trastornos mentales por parte de la audiencia. Se propone explorar y reflexionar sobre las capacidades específicas de la animación para representar estados mentales no normativos de maneras innovadoras, así como indagar en los efectos de tales narrativas alternativas en los espectadores.

Por ende, este número especial busca presentaciones que ofrezcan una evaluación crítica de las representaciones de problemas de salud mental en todo tipo de producciones de animación, incluidas aquellas que puedan considerarse híbridas. Aceptamos contribuciones que aborden los niveles de representación y recepción desde diversas perspectivas disciplinarias y culturales.

Descriptorios o líneas temáticas

- Nuevas e innovadoras formas de abordar y representar las cuestiones sociales y antropológicas relacionadas con la salud mental en cualquier formato dentro del género de animación.
- Reflexiones acerca de la representación de la salud mental mediante la animación a través de la dirección de arte, las expresiones estéticas, los elementos audiovisuales y las estructuras narrativas.
- Estudios sobre las formas que adopta la narrativa en la animación para desafiar imaginarios cinematográficos y culturales tradicionales, mitos y estigmas sociales hacia ciertos trastornos o enfermedades.
- Intertextualidad e interdisciplinariedad frente a fronteras culturales y nacionales en las tramas que incluyen la representación de trastornos mentales y neurológicos en películas, series o cortometrajes de animación.
- Estética, dispositivos y formas artísticas en la animación en los serious games dedicados a la salud mental.
- La adaptación cinematográfica o adaptación al videojuego del relato sobre la salud mental en productos originarios del género de animación.
- La animación como elemento transmisor, emocional y empático en la construcción de personajes animados que padecen problemas de salud mental.
- Estudios sobre los cambios tecnológicos, como la IA, en la capacidad y complejidad estética y narrativa en el desarrollo del discurso médico sobre la salud mental.
- Procesos para incluir y dirigirse a la audiencia, y los efectos (culturales) de este compromiso.
- Reflexiones entre los límites de la desestigmatización y la visibilización frente a la desinformación o la instrumentalización del discurso sobre la salud mental mediante la animación.



Bibliografía orientativa

Boudreau, J. (2013). Increasing recreational initiations for children who have ASD using video self-modeling. *Education and Treatment of Children*, 36(1), 49–60.

Buchan, S. (ed.) (2006). *Animated 'Worlds'*, Londres: John Libbey.

Honess Roe, A. (2013). *Animated Documentary*, Hampshire: Palgrave Macmillan.

Ito-Jaeger, S., Perez Vallejos, E., Curran, T., & Crawford, P. (2022). What's Up With Everyone? a qualitative study on young people's perceptions of cocreated online animations to promote mental health literacy. *Health Expect*, 25, 1633-1642. <https://doi.org/10.1111/hex.13507>

Martín Núñez, M. (coord.) (2023). *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión*, Valencia: Asociación Shangrila Textos Aparte.

Paredes Otero, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (29), 69-83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>

Pilling, J. (2012). *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality, and Animation*, Nueva York: Wallflower Press.

Putri, S.K., Sarinastiti, W., & Murdaningtyas, C. D. (2021). Media Information of Generalized Anxiety Disorder In Adolescent Through Animation Explainer. *2021 International Electronics Symposium (IES)*, 488-493. <https://doi.org/10.1109/IES53407.2021.9594054>

Tscheschel, J. (2021). Through the Eyes of Peter Pan: Internalizing Mental Illness via Animation in the Documentary Life, Animated. *On_Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, 11. <https://doi.org/10.22029/oc.2021.1222>

Vidal-Mestre, M., Freire-Sánchez, A., & Gracia-Mercadé, C. (2023). Different perspectives on addictions in the antiheroic narrative of Peaky Blinders characters. *Revista Española de Drogodependencias*, 48(2), 32-45. <https://doi.org/10.54108/10044>

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*, Londres, Nueva York: Routledge.

Coordinadores del número

Alfonso Freire Sánchez

Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Abat Oliba CEU, licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas y en Humanidades. Profesor en la Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad Oberta de Cataluña y ENTI (Universidad de Barcelona). Director de Estudios de



Publicidad y RRPP en la UAO CEU. Ganador al Mejor Artículo Científico en los 2º Premios FlixOlé-URJC de Investigación del Cine Español.

Montserrat Vidal-Mestre

Doctora en Ciencias de la Comunicación, Máster en Dirección de Comunicación empresarial e institucional, Máster en Postproducción Audiovisual y Licenciada en Ciencias Políticas y de la Administración. Profesora en Universidad Internacional de Cataluña, Universidad Oberta de Cataluña y Universidad de Barcelona. Vicedecana de la facultad de ciencias de la comunicación de UIC Barcelona. Ganadora al Mejor Artículo Científico en los 2º Premios FlixOlé-URJC de Investigación del Cine Español.

Forma de envío

Las propuestas deben realizarse enviando a través de la plataforma (OJS) de la revista *Con A de animación* (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/about/submissions>) los siguientes contenidos:

- *Título en castellano e inglés*
- *Palabras clave (entre 4 y 6) en castellano e inglés*
- *Resumen de hasta 300 palabras en castellano*
- *Un máximo de 5 referencias bibliográficas*

Los artículos serán evaluados por pares ciegos y habrán de seguir las normas de la revista *Con A de animación*.

De entre todas las propuestas, se publicará un máximo de 6 artículos.