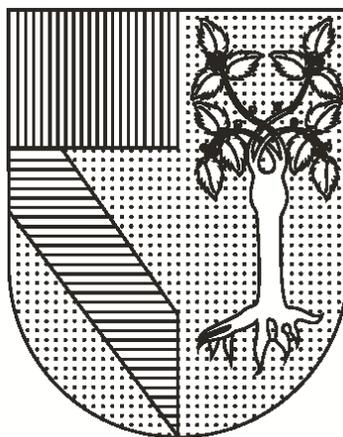


UNIVERSIDAD PANAMERICANA



ESCUELA DE COMUNICACIÓN

REVISIÓN HISTÓRICA Y RECOPIACIÓN DE CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN PRODUCIDOS EN MÉXICO (1917-2014)

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:

YADIRA GARCÍA ROJAS

DIRECTORA: **ALMA DELIA ZAMORANO ROJAS**

MÉXICO, D.F.

SEPTIEMBRE 2015

Índice

I. Introducción.....	1
II. Capítulo 1: Marco Conceptual.....	7
1.1 La comunicación y el cine	
1.2 ¿Qué es un cortometraje?	
1.3 ¿Qué es la animación?	
1.4 Cualidades semióticas y narrativas de la animación	
1.5 Técnicas de animación	
1.5.1 Dibujo sobre papel	
1.5.2 Dibujo sobre acetato	
1.5.3 Recortes y collage (cutout)	
1.5.4 Dibujo sobre película	
1.5.5 Rotoscopiado	
1.5.6 Stop motion	
1.5.7 Animación digital	
1.5.7.1 2D digital	
1.5.7.2 3D digital	
1.5.8 Medios mixtos.	
1.5.9 Otras	
III. Capítulo 2: Marco Histórico.....	40
2.1 Antecedentes	
2.1.1 Fotografía	
2.1.2 Dibujo e ilustración	
2.1.3 Proyección	
2.1.4 Previo al inicio	
2.2 Breve repaso de la historia mundial de la animación	
2.2.1 Primeros pasos	
2.2.2 El nacimiento de la industria	
2.2.3 Las animaciones de Disney	
2.2.4 El desarrollo de los Efectos Especiales	

- 2.2.5 El nacimiento de otras productoras en Estados Unidos y el resto del mundo
- 2.2.6 Aparece el anime
- 2.2.7 Durante la Segunda Guerra Mundial
- 2.2.8 La explosión de la animación
- 2.2.9 La animación por computadora
- 2.2.10 La animación en los últimos años del siglo XX
- 2.2.11 La animación en la actualidad

IV. Capítulo 3: La animación en México.....	88
3.1 Antecedentes de la animación en México	
3.2 Pioneros de la animación en México	
3.3 Profesionalización de los procesos	
3.4 En busca de un largometraje	
3.5 La contracultura de la animación	
3.6 Animando “hasta los huesos”	
3.7 El reto de una industria que no termina de nacer	
3.8 ¿Qué le espera a la animación en México?	
V. Capítulo 4: Una recopilación histórica.....	158
4.1 Lista de cortometrajes de 1910 a 1945	
4.2 Lista de cortometrajes de 1945 a 1960	
4.3 Lista de cortometrajes de 1960 a 1975	
4.4 Lista de cortometrajes de 1975 a 1990	
4.5 Lista de cortometrajes de 1990 a 2000	
4.6 Lista de cortometrajes de 2000 a 2011	
VI. Conclusiones.....	206
VII. Fuentes de información.....	212
VIII. Anexo: Eventos importantes para el desarrollo de la animación no mencionados en el Capítulo 2.....	217

I. Introducción

"I love to bring the most ordinary objects to life
in an extraordinary way"¹

Lee "Bo" Henry

La comunicación, como extensión de la evolución del hombre, siempre ha encontrado en la creatividad una poderosa herramienta. El arte es la manifestación humana que expresa la interpretación de la realidad mediante de recursos de naturaleza ilimitada. El arte es la sublimación del hombre, a través de ella, trasciende, y esto la convierte en el estado más refinado de la comunicación.

Pintura, escultura, danza, música, literatura, arquitectura y cinematografía: todas ellas se amalgaman en una sola: la animación, el arte de dar vida. A pesar de que la animación es considerada por muchos un juego, un arte inferior, inclusive propio de la infancia, quienes se han adentrado en su estudio conocen la capacidad que la animación tiene para cautivar a todo tipo de público por sus cualidades semióticas y narrativas.

La animación es un medio comunicativo que provoca una pasión especial, quizá por la delicia que representa el engaño a la vista para generar una cantidad de ideas y emociones que en ocasiones sería imposible representar de cualquier otra forma.

Las obras artísticas, además de poseer un valor intrínseco, son una referencia cultural de lo que experimenta una sociedad; es a través de las generaciones donde se necesita que se reconozca y quede plasmado el trabajo y la expresión de tantos artistas.

A work of art is never a copy; for it to have meaning to people of many

¹ (Me encanta dar vida a los objetos más ordinarios de un modo extraordinario). [Traducción del autor].

generations and numerous cultures, it must be the personal statement of an artist.²

La animación existe por lo menos desde medio siglo antes que el cine y su estudio histórico ha sido plasmado a través de numerosas obras que nos permiten conocer su travesía y entender su posición actual. Sin embargo, en México existe una veta inexplorada en este campo.

La animación es valorada en otros países, en México no es así, la mayoría ha ignorado su existencia hasta hace un par de años que comenzó a expandirse el trabajo de empresas constantes como Anima Estudios.

El “nuevo” desarrollo de la animación en México ha llamado la atención en los últimos años, siempre con esta distorsionada idea que afirma que en México no existía la animación sino desde hace poco. Estas páginas ofrecen una comprobación documental para cambiar el paradigma: El lector recorrerá la animación en México desde sus primeras luces hasta el desarrollo coetáneo tangible.

Esta tesis es un trabajo histórico documental que cubre la carencia del estudio de la animación mexicana, la cual tuvo su nacimiento en 1916, aunque de ella se hayan publicado muy pocos estudios.

Dentro del cine existen varias compilaciones que buscan reunir toda la filmografía del cine mexicano, entre ellas siempre se encontrarán los cortometrajes más conocidos como son los de René Castillo, ícono del cine de animación mexicano, pero detrás de los títulos conocidos hay trabajos realizados de manera independiente o con apoyo gubernamental o privado, que permanecen en el olvido pero que también forman parte del acervo cinematográfico mexicano.

² Johnston, Ollie y Thomas, Frank, *Illusion of life*, Editorial Hyperion, Estados Unidos, 1995, p. 323. (Una pieza de arte nunca es una copia; para que pueda tener un significado para las personas de muchas generaciones y numerosas culturas, debe ser la declaración personal de un artista). [Traducción del autor].

Como estudios formales especializados sólo existen dos libros que ahondan en las obras que han sido producidas: *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación*, escrito en 2004 por Juan Manuel Aurrecochea, quien fue el primero en hacer una investigación acerca de la historia de este género. El libro fue editado por la Cineteca Nacional.

La segunda referencia es *Animación, una perspectiva desde México*, de Manuel Rodríguez Bermúdez, quien fue maestro del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), participó en la creación de más de treinta cortometrajes y en 1982 ganó el Ariel al mejor medimetraje. Murió en 2004 dejando inconclusa su obra, que fue retomada por sus colegas quienes la publicaron en 2007.

Es una pena que ambos trabajos hayan finalizado en la víspera de la explosión de la animación. Se han realizado algunas tesis que se refieren a la animación, la mayoría hechas para licenciaturas de Diseño Gráfico y Comunicación. Una de ellas, al notar la necesidad de documentar lo que se presencia en estos días, se ha extendido para la publicación de un libro, también histórico, que hasta ahora se mantiene inédito.³

Más allá de estas menciones, nada más documenta la trayectoria de la animación en México, y esto se ha convertido en una necesidad urgente desde la aparición de tecnologías que permitieron un desarrollo desbocado de las técnicas que han generado producciones de alta calidad y de las cuales poco ha sido registrado.

También se presencia el surgimiento de una serie de festivales de la animación que incluyen en sus actividades concursos internacionales. Estos han tenido una sorprendente demanda por parte de participantes de todo el país, incrementando así, la difusión de las obras realizadas.

³ Esta investigación pertenece a Luis Vázquez, estudiante de la UNAM, quien participó en la producción del cortometraje en stop motion *Pedro y el lobo*, realizado por Breakthru Films en coproducción con TV UNAM, dirigido por Suzie Templeton y nominado al premio Oscar 2008 como mejor cortometraje animado.

A pesar de que la historia de la animación es muy extensa, el estudio de esta tesis se enfocará a los cortometrajes. El total de largometrajes realizados en México no supera los 20 y son mencionados en un apartado de este trabajo, enumerarlos es un trabajo anodino.

En una posición opuesta se encuentran las animaciones realizadas con intención comercial, que han sido lo que ha dado de comer a los animadores mexicanos ante la carencia de industria de la animación, por lo que estas producciones resultan incontables.

Muchos autores concuerdan en que el cortometraje es la pieza que demuestra el verdadero talento de un artista. Un cortometraje es lo que puede considerarse como un mal negocio: es caro y no recupera los gastos generados; vale por su riqueza cultural, pero no es así como funciona el mercado.

La difusión es una de las etapas más caras de una producción cinematográfica, y muchos cortometrajes se quedan sin ese último paso, que si bien es una desventaja, también se antoja como una oportunidad para el director: al saber que el cortometraje no será difundido no hay una preocupación por satisfacer a cierto público, sólo los deseos propios de la experimentación.

La mayoría de los cortometrajes de animación realizados en México, rompiendo con toda creencia, no tienen una temática dirigida a un público infantil. En ellos el director expresa sus inquietudes como adulto.

México es uno de esos países donde se pensaría que la trascendencia pasa a un segundo nivel porque ante las dificultades económicas, más que perseguir la evolución artística y el dominio de la técnica de una industria que no existe, se busca subsistir. Sin embargo hay almas de espíritus fuertes que tienen hambre de algo más que de pan: de contar historias, de sentir. Eso es lo que mantiene viva a la animación.

Poco se ha documentado y es doloroso observar el nacimiento de un poderoso movimiento cultural mexicano sin que quede registro alguno acerca de él. Es ese el objetivo de estas hojas: evidenciar la transformación que ha tenido este arte y recuperar su historia.

Este texto es un recorrido a través de este "episodio perdido" como lo llama Manuel Aurrecochea. El estudio de esta tesis atañe en específico a los cineastas: a los que están y los que vienen, para comprender la situación actual, pero también a la sociedad mexicana en general pues el cine de animación involucra la identidad del mexicano.

La tesis está compuesta por cuatro capítulos. El primero de ellos se enfoca en definir qué es la animación y en conocer su papel dentro del ámbito comunicador. Se ahonda en su realización, sus procesos y sus cualidades narrativas y semióticas. Se estudia asimismo, el concepto de cortometraje.

En el segundo capítulo se atestigua el nacimiento de la animación, sus antecedentes directos y su desarrollo a lo largo del mundo. Este apartado es una referencia que ubica al lector en el contexto universal permitiendo también conocer más acerca de las características del arte que nos atañe.

El tercer capítulo, más especializado, atraviesa el tan olvidado recorrido de la animación en México, con un contenido amplio y puntual. Es un estudio detallado basado en la mayor cantidad de fuentes como ha sido posible: libros, artículos, revistas, entrevistas con los veteranos olvidados, la convivencia con la sociedad artística de la animación, aquellos creadores de festivales como el CutOut Fest, el Animasivo y el Festival Stop Motion; realizadores jóvenes, estudios que han logrado un posicionamiento, y el apoyo de organizaciones como el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) y el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), etcétera.

Para facilitar el estudio de éste y el último capítulo, los periodos se dividieron en seis bloques:

1910 a 1945. Este primero consta de sólo diez títulos y representa un inicio que aún no ha sido consolidado.

1945 a 1960. A partir de este punto, hasta 1990 se dividieron los años en periodos de 15, esto permite tener una referencia del crecimiento de la cantidad de producciones, además de que figuran características similares en cada uno de estos bloques.

1960 a 1975. En este periodo marcado por la rebelión estudiantil de 1968 en Tlatelolco, se observan los esfuerzos que persiguen— después de toda la experiencia adquirida— la posibilidad de realizar el primer largometraje de animación mexicano.

1975 a 1990. En esta época comienza a notarse un verdadero desarrollo de la animación como un movimiento liderado por jóvenes artistas y corrientes contraculturales.

1990 a 2000. En este momento la cantidad de producciones se aceleraron. El final de siglo generó un caldo de cultivo para el último bloque que es el *boom* de la animación.

2000 a 2014. Con más de 200 producciones, esta etapa deja claro cuál ha sido el camino recorrido por la animación en México y su creciente importancia actual.

El cuarto y último capítulo contiene la recopilación: un listado con las fichas técnicas de los cortometrajes de animación realizados en México.

II. Capítulo 1: Marco Conceptual

La palabra *animación* se convierte día a día en un término más cercano para los mexicanos, el cual es parte del veloz desarrollo tecnológico generado durante los últimos años. Ya no se puede considerar como *animación* sólo los dibujos animados de Disney que nos venían a la mente hace diez años; la animación no involucra sólo el cine sino que se habla ya de campos como la publicidad, efectos visuales, videos musicales. Se ha convertido en una parte esencial de la multimedia en general.

A diferencia de lo que se piensa, la animación no consiste sólo en mover objetos o personajes; un animador debe ser un experto en la actuación, el arte, el dibujo y debe tener una gran capacidad para entender el movimiento, además de conocer la teoría básica de la animación.

If you want to make great animation, you need to know how to control a whole world: how to make a character, how to make that character live and be happy or sad. You need to create four walls around them, a landscape, the sun and moon —a whole life for them. But it's not just playing dolls— it's more like playing God. You have to get inside that puppet and first make it live, then make it perform.⁴

1.1 La comunicación y el cine

La comunicación forma parte de la cotidianeidad del ser humano y ha jugado papeles fundamentales para la humanidad desde tiempos remotos. Según Aristóteles y Santo Tomás de Aquino, uno de los factores que participaron en la evolución de la inteligencia

⁴ Shaw, Susana, *Stop Motion, Craft skills for model animation*, Focal Press, Inglaterra, 2004, p. 1. (Si quieres hacer animación grandiosa, necesitas saber cómo controlar un mundo entero: cómo hacer un personaje, cómo hacer que ese personaje viva y sea feliz o triste. Necesitas crear cuatro paredes a su alrededor, un paisaje, el sol y la luna— una vida completa para ellos. Pero no es sólo como jugar a las muñecas— es más como jugar a ser Dios. Tienes que introducirte dentro de esa marioneta y primero hacerla vivir, luego hacerla actuar). [Traducción del autor].

del hombre, fue su capacidad de articular sonidos diversos, que derivaron en un sistema comunicativo elaborado e ininteligible.

La comunicación es el proceso de intercambio de información a través del cual un emisor transmite un mensaje a uno o varios receptores utilizando un medio y un código; es el proceso social humano más complejo.

El hombre ha utilizado la comunicación desde sus inicios y ha dejado huellas que escriben la historia de la humanidad como los pictogramas ideográficos dentro de antiguas cavernas. La primera civilización en desarrollar un código complejo con la escritura fue la sumeria con el código de Hammurabi en 1760 a.C.

La necesidad que el hombre tiene y siempre ha tenido de comunicarse, no sólo representa el intercambio de información; la comunicación ha provocado el desarrollo de las civilizaciones al ser utilizada para la delimitación de territorios, como recurso mnemotécnico; y además para la expresión de emociones, sentimientos e ideas. Oscar Ochoa, expositor de la comunicación política, considera que:

La comunicación es de todos y para todos. Es la voz que emerge del silencio para hacerse escuchar en el conjunto armónico de la sociedad, con la finalidad de dar a conocer lo que en ella acontece.⁵

La sociedad moderna depende de la comunicación en todas las áreas y ha desarrollado especialidades para la comunicación organizacional, las relaciones públicas, la publicidad, etcétera; por ello, los medios de comunicación son un área a la que se le ha dedicado un intenso estudio considerando el alcance que éstos poseen.

El papel de los medios de comunicación consiste en tres funciones: educar, entretener e informar. Los principales medios masivos, con características singulares cada uno

⁵ Ochoa, Oscar, *Comunicación política y opinión pública*, MC Graw Hill, México, 2006, p. XIII.

son: la prensa, la radio, la televisión, el internet, y el que nos atañe en esta tesis: el cine.

El cine, conocido como el séptimo arte nació en 1895, inventado por Thomas Alva Edison y los Hermanos Lumière por separado, basado en la teoría de la persistencia retiniana, la cual afirma que una secuencia de imágenes proyectadas con una velocidad específica genera la sensación de movimiento. Esta misma teoría es en la que está basada la animación, por lo que se profundizará en ella un poco más adelante.

El cine es contar historias, se le considera un arte, porque el verlo despierta sensaciones en la audiencia. Es un medio de expresión que requiere técnica y los conocimientos que permitan el usar la cámara y los elementos de la iluminación, narrativa, conceptualización, arte, musicalización, etcétera. Es un medio de comunicación masiva que impulsa enviar mensajes de modo grupal y a su vez, el cine es también una industria.

El cine nació derivado de la fotografía, con la novedad de poder recrear momentos pasados a través del efecto de movimiento y así crear historias. En un principio, el cine sólo mostraba alguna escena que representaba situaciones cotidianas de la vida, después se transformó en “teatro filmado”, con movimientos de cámara reducidos y fondos en blanco o negro. Y no tardó en ser una industria y un arte en el que se utilizaron los guiones y la magia de los efectos especiales.

El humano es un ser que disfruta de la narrativa y de las historias, por ello la comunicación las ha estudiado de manera profunda para procurar, de manera idealista, crear narraciones que engrandezcan a la sociedad, ya que el discurso determina al individuo y a la sociedad en conjunto. Se debe procurar analizar el discurso, pues una sociedad se construye de sus historias.

Basados en la premisa de Marshall McLuhan, el medio es el mensaje. La animación es importante y debe ir de la mano con su argumento, es una herramienta que comunica con las características que la hacen única: con el ritmo, la forma, el estilo visual y la ilusión aumenta el poder del mensaje, determina la historia y se convierte en el mensaje mismo. Por esta razón hay una técnica de animación adecuada para cada historia por contar. Cada estilo visual es diferente y conlleva una carga emocional distinta. Una escena de violencia caricaturizada en 2D tradicional, o realista en 3D digital cuentan cosas diferentes.

En la actualidad, la revolución tecnológica se ha dejado caer con todo su peso provocando abaratamiento en las tecnologías digitales acercando las posibilidades de producción a casi cualquier persona que tenga una computadora y los cortometrajes se han convertido en una de las formas de creación más recurridas, gracias a su excelente adaptación al internet por su corta duración y baja complejidad de realización.

El cortometraje es y siempre ha sido la forma de comunicación masiva cinematográfica que ha sido utilizada por novatos y amateurs para experimentar, como práctica para el crecimiento como cineastas y para contar un mensaje que desean transmitir si no cuentan con grandes recursos; es por esto que los cortometrajes expresan la existencia de determinada sociedad.

1.2 ¿Qué es un cortometraje?

Debido a la industrialización del cine, una de las normas impuestas para la clasificación de obras cinematográficas por su duración, se ha dividido en tres categorías: cortometrajes, medimetrajes y largometrajes.

Según la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, el American Film Institute, y el British Film Institute, se denomina medimetraje a una película que tiene una duración de 30 a 60 minutos y un largometraje, una duración mayor a 60 minutos.

Un cortometraje es una narración audiovisual de duración breve; es decir, de una duración menor a 30 minutos. Son realizados por lo general, con muy bajo presupuesto y a pesar de su corta duración, suelen tener las características artísticas de un largometraje. Fue con el cortometraje como comenzó el cine en general.

At the outset of film being created as an art, all films were short. Indeed, until 1913, all films were 15 minutes long or less. Only after the Italian film epics had influenced D. W. Griffith to produce *Judith of Bethulia* did the longer form come to be the norm.⁶

Guillermo del Toro alguna vez afirmó que el cortometraje no se debe ver como lo que es, sino como lo que puede ser, aludiendo a la futura capacidad por desarrollar este estilo proveniente de un aspirante a la dirección de cine.

La narrativa de los cortometrajes tiene dos características principales según Pat Cooper y Ken Dancyger:

The Simplicity lies in the restricted number of characters, often no more than three or four, and the level of plotting, which is usually a simple story. This does not mean that the main character is necessarily simple in the short film but it does mean that economy of style is employed to create that character.

The Freedom of the short film relative to long lies in the possibilities of using metaphor and other literary devices to tell the story —a luxury not available in the commercially driven, realism-oriented long film. Indeed, one of our major points about the short film is its linkage to literary forms such as the short story, the poem, the photography, and the one-act play.⁷

⁶ Cooper, Pat, Dancyger, Ken, *Writing the Short Film*, Focal Press, 3a edición, Estados Unidos, 2005, p. 1. (En los inicios del cine considerado arte, todas las películas eran cortas. De hecho hasta 1913, todas las películas tenían una duración de 15 minutos o menor. Fue hasta después de que las películas épicas italianas influenciaran a Griffith para hacer *Judith de Bethulia*, que producir películas largas se hizo la norma). [Traducción del autor].

⁷ *Ídem.*, p. 5. (La simplicidad reside en un restringido número de personajes, por lo general no son más de tres o cuatro, y en el nivel de la trama que usualmente es una historia simple. Esto no significa que el personaje principal

Rust Hills, destacado editor, define al cortometraje como “[a] story that tells of something that happened to someone”⁸

[The characteristic of the short films]: An ordinary character, caught up in extraordinary events, succeeds in overcoming those events and his or her antagonists, in an exciting, astonishing fashion.⁹

Sin embargo, esto no es una regla, los cineastas aprovecharon este medio para la experimentación, uno de los primeros cortometrajes en romper los convencionalismos en la narrativa fue *Un perro Andaluz* (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí.

Para buena parte de los espectadores, e incluso para muchos realizadores, el cortometraje aparece como un buen terreno para la experimentación, o para mostrar la capacidad de un joven cineasta, o incluso para permitir la práctica del oficio en épocas difíciles, pero son muy pocos los que aceptan que sea totalmente cine.¹⁰

Para términos prácticos de esta tesis y la compilación, serán considerados como cortometrajes las narraciones cinematográficas con una duración menor a 30 minutos, que no sean parte de series (capítulos), y cuyo fin sea la cinematografía misma (sin fines comerciales).

sea necesariamente simple para un cortometraje pero sí que la economía del estilo es utilizada para la creación de ese personaje.

La libertad del cortometraje en cuanto a su longitud recae en las posibilidades de usar metáforas u otras figuras literarias para contar la historia— un lujo no disponible en el giro comercial de los largometrajes orientados al realismo. De hecho uno de puntos fuertes del cortometraje es su relación con las formas literarias como la historia corta, el poema, la fotografía y las obras de un acto.). [Traducción del autor].

⁸ (Una historia que cuenta algo que le ha pasado a alguien). [Traducción del autor].

⁹ *Ídem.*, p. 2. (Las características de un cortometraje: un personaje ordinario, envuelto en eventos extraordinarios, tiene éxito al enfrentarse contra estos eventos y sus antagonistas, con un estilo asombroso y emocionante.). [Traducción del autor].

¹⁰ Berman Sabina, Juan Carlos de Llaca, *Antología de cortometrajes*, Ediciones El Milagro, México 1997, p. 9.

[...] a short film [is] one of 30 minutes or less, as film longer than that usually need a secondary, or minor, plot-line to sustain audience interest, and, in addition, are much less likely to be eligible for festivals or suitable to be shown as “portfolio” work.¹¹

1.3 ¿Qué es la animación?

Para iniciar es necesario construir una definición de animación, para lo cual se consultó a varios autores. Por sus raíces lingüísticas, *animación* deriva del griego *anima*, que significa alma —en sentido estricto— dar vida a personajes u objetos que no la tienen.

La Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA) se refiere a ella como:

Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por vez primera cuando son proyectados en la pantalla.¹²

Frank Thomas y Ollie Johnston, autores de *Illusion of life*, uno de los primeros y más importantes libros que hablan acerca de la animación, escriben:

A new art form was born: Animation. By making sequential drawings of a continuing action and projecting their photographs on a screen at a constant rate, an artist now could create all of the movement and inner life he was

¹¹ Cooper, Pat, Dancyger, Ken. *Op. cit.*, p. 1. (Un cortometraje es aquel de 30 minutos o menos de duración, una película más larga de eso normalmente necesita personajes secundarios o terciarios y una trama más compleja para mantener a la audiencia interesada, además es menos probable que sean elegidos en festivales, ni tampoco son adecuados para ser mostrados como trabajo de portafolio.). [Traducción del autor].

¹² En Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación, una perspectiva desde México*, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México, 2007, p. 12.

capable of. [...] An artist could represent the actual figure, if he chose, meticulously capturing its movements and actions. Or he could caricaturize it, satirize it, ridicule it. And he was not limited to mere actions; he could show emotions, feeling, even innermost fears. He could give reality to the dreams of the visionary.¹³

Por último se citará a la *Enciclopedia de las técnicas de animación*, de Richard Taylor:

[Animación es la...] Creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles [...] es importante recalcar que la calidad de la secuencia es más importante que la calidad de las imágenes. Es perfectamente posible realizar una mala película con dibujos o modelos realmente hermosos ya que el arte de las películas animadas reside en la acción.¹⁴

Muchas son las definiciones creadas. Jan Švankmajer, reconocido animador checo, ha expresado que la animación le permite dar poderes mágicos a las cosas, mientras que para Walt Disney, la animación era capaz de explicar cualquier cosa que la mente fuera capaz de concebir.

Con el fin de crear la definición para esta tesis, se observó que todas las propuestas anteriores coinciden en tres aspectos fundamentales para la animación, los cuales se analizan a continuación:

¹³ Johnston, Ollie. *Op. cit.* pp. 13-14. (Una nueva forma de arte ha nacido: La animación. Haciendo dibujos secuenciales de una acción continua y proyectando sus fotografías en una pantalla a una velocidad constante, un artista ahora puede crear cualquier movimiento y toda la forma de vida de la que sea capaz [...] Un artista puede representar figuras realistas si así lo decide, capturando meticulosamente sus movimientos y acciones. O puede también caricaturizarlos, satirizarlos, ridiculizarlos. Y no está limitado sólo a acciones; puede mostrar emociones, sentimientos, hasta los más íntimos miedos. Puede hacer realidad los sueños de los visionarios). [Traducción del autor].

¹⁴ Taylor, Richard, *Enciclopedia de las técnicas de animación*, Editorial Acanto, España, 2000, p. 7.

En primer lugar, todas las definiciones se refieren al fenómeno gracias al cual se logra la animación, el cual se basa en la teoría de la persistencia retiniana, descubrimiento que también dio origen al cine a finales del siglo XIX.

Esta teoría explica que las imágenes que se observan son paralizadas en la retina durante una décima de segundo y se superponen una tras otra. De este modo si se observan varios objetos en movimiento con una secuencia entre ellos, el cerebro enlazará las imágenes generando la sensación de movimiento.

De acuerdo con las investigaciones de Manuel Rodríguez en *Animación, una perspectiva desde México*, el descubrimiento de la persistencia retiniana se remonta a los estudios presentados por Patrice D'Arcy en 1765 en París, pero es hasta 1824 cuando Peter Mark Roget publica *Persistense o Vision with Regard to Moving Objects*, en el que explica a detalle en qué consistía el fenómeno.

La utilidad de este efecto en la vida cotidiana reside en ser capaz de ver la realidad como una secuencia de imágenes ininterrumpida, de lo contrario sería percibida como un conjunto de imágenes sin movimiento; también es lo que permite que se pueda calcular la velocidad y dirección de un objeto que se desplaza.

La animación y el cine aprovechan el efecto: al proyectar más de diez imágenes por segundo se obtiene una acción en movimiento. En la actualidad, la cantidad de fotogramas por segundo varían dependiendo del formato de la animación o película, los más comunes son 24 o 30 por segundo. En los últimos tiempos se ha popularizado el uso de 12 fotogramas, pues para la *web*¹⁵ es importante economizar en el peso de los archivos y mantener el efecto que se quiere provocar.

La segunda cuestión a considerar es el movimiento y la representación. Animación implica la unión de muchos factores: una adecuada técnica al dibujar (recortar / pintar /

¹⁵ Sitios o páginas a las que se accede a través de una red como Internet.

esculpir), estudiar los movimientos y acciones de manera profunda, un correcto cronometraje, una buena actuación aunado a lo que se quiere expresar; y esto aplica no sólo al cine de animación, ya que incluso para las cortinillas televisivas, para los “supers” de los noticiarios, las simulaciones para estudios médicos o los logotipos en los comerciales, se requiere del conocimiento de más de una disciplina. La animación debe lograr parecer real ante los ojos del espectador y para ello se debe construir un mundo en el que los personajes puedan actuar sin resultar falsos. En eso consiste el encanto de la animación.

El último elemento para formar la definición es la pasión. Es innegable que la animación tiene una magia para entusiasmar el alma de los animadores. “La fantasía es la única patria verdadera para todos los hombres”.¹⁶ y la animación brinda la capacidad de crearla. Pero más adelante, se analizará con mayor profundidad el impacto que puede lograr la animación en las personas.

De esta forma, se define que:

La animación es la proyección de objetos, dibujos o fotografías —hábil representaciones que tienen un referente de la realidad— gradualmente distintas, en una secuencia continua a intervalos lo suficientemente cortos que permitan a la retina enlazar la información recibida creando la ilusión de movimientos que han sido estudiados, cronometrados y establecidos en una realidad que los hace verosímiles, capaces de generar emociones y reinventar mundos que de otra manera resultarían imposibles.

Se podría extender esta definición si se considera la profundidad a la que ha llegado la misma ciencia de la animación, pero quedarían fuera muchas de las obras que se

¹⁶ Campos Jiménez, Luis Eduardo, *Carpeta de presentación para el cortometraje Nocturno*, 2009, p. 2 (inédito).

pretenden recopilar en esta tesis. Si se quiere verlo desde otro punto de vista, animación es “a film made by any mean except live action”.¹⁷

1.4 Cualidades semióticas y narrativas de la animación

Long before video games, or experiments with interactive TV, or the explosive growth of the Internet —long, even, before computers had ever been imagined— human beings all over the world devised and participated in interactive storytelling experiences. These beginnings, in fact, date back to ancient times, thousands of years before relatively old forms of media and entertainment like printed books and theatre.¹⁸

El cine y la animación, técnicas hermanas, han sido unas de las innovaciones artísticas más importantes. Desde tiempos ancestrales se han narrado historias, pero al capturar una secuencia de fotografías para revivir los momentos proyectándolos, ha cambiado esta forma de contar las historias modificando la naturaleza de la comunicación humana. Es sorprendente cómo a través de la animación se puede ser capaz de hacer que una audiencia sienta emociones por un ser que no existe en la vida real.

En la animación, así como en la literatura, el teatro o el cine, la construcción de la narrativa debe ser cuidadosa en sustancia, estructura y estilo. Una historia tiene que provocar empatía a través de personajes y ambientaciones perfectamente creadas, “el personaje debe hacer lo que exige la trama, no lo que el poeta quiere que haga/diga”.¹⁹

¹⁷ Cotte, Olivier, *Secrets of Oscar-Winning Animation*, Focal Press, Reino Unido, 2007, p. 12. (una película hecha de cualquier forma excepto acción viva). [Traducción del autor].

¹⁸ Handler Miller, Carolyn, *Digital Storytelling*, Focal Press, Estados Unidos, 2004, p. 4. (Mucho antes de que existieran los videojuegos, o los experimentos con la televisión interactiva, o del crecimiento explosivo del internet —antes, incluso, de que las computadoras se hayan podido imaginar— los humanos de todo el mundo ya concebían y participaban en experiencias cuenta-cuentos interactivas. Estos inicios, de hecho, datan de épocas antiguas, miles de años antes de las relativamente formas antiguas de los medios y el entretenimiento como los libros y el teatro). [Traducción del autor].

¹⁹ Aristóteles, *Poética*, Trad. García Bacca, David. Editores Mexicanos Unidos S.A., 2a reimpresión, México, 2005.

Debido a que la narrativa ha sido parte de la humanidad desde tiempos muy antiguos, forma parte de las ciencias más estudiadas. Aristóteles en su *Poética*, fue uno de los primeros en aventurarse a hablar de este tema que a su vez dio paso a la Semiótica. La mimesis o imitación es la raíz de todo arte. De acuerdo con *La Poética*, la imitación depende de tres puntos:

1. *Especies de imitación por palabra*, como la prosa, la poesía, etc.
2. *El objeto de reproducción*, que se refiere a la cosa que se imita: las acciones que hacen que la obra se convierta en comedia, tragedia, etc.
3. *La manera de imitar*, las representaciones que se eligen para imitar. Esto depende del escritor, pues Aristóteles hace hincapié en la importancia que toma para la narrativa el estilo de cada artista.

La animación, al ser una forma de narrativa, posee un apetito de imitación que cumple con estos tres factores dividiendo las obras en géneros y estilos. La gama es amplia y va en aumento. En géneros se pueden encontrar drama en *Persepolis* (2007, Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud), comedia en *Bee Movie*²⁰ (2007, Dreamworks), tragedia en *Hotaru No Haka*²¹ (1988, Hayao Miyazaki), terror en *Coraline* (2009, Laika), suspenso en *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo), etcétera.

Las películas animadas tienen tres funciones: entretener, educar o informar. El término “entretener” debería tomarse para incluir desde la farsa hasta la tragedia, además de aquellos trabajos que, si bien con una intención menos dramática, están sin embargo destinados a conmover al espectador.²²

²⁰ *La historia de una abeja.*

²¹ *La tumba de las luciérnagas.*

²² Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 9.

La clave de la animación, así como de toda narrativa, está en la *verosimilitud* que destaca Aristóteles ya que a diferencia de la *veracidad*, no narra la realidad sino que basa su lógica en el mundo que se ha construido a fin de que resulte “real” al espectador. Es así como la animación logra su magia. “Nada hay tan fácil como imaginar una historia y nada tan difícil como construir y comunicar su ilusión. La ficción es frágil: el menor error de precisión, de cálculo, de movimiento, puede ser decisivo: si el espectador descubre el hilo del títere la magia se pierde sin remedio”.²³

Conveying a certain feeling, is this the essence of the communication in any art form. The response of the viewer is an emotional one, because art speaks to the heart. This gives animation an almost magical ability to reach inside any audience and communicate with all peoples everywhere, regardless of language barriers. It is one of the animation's greatest strengths and certainly one of the most important aspects of this art for the young animator to study and master.²⁴

Un excelente guión pierde todo sentido sin una buena actuación de los personajes, en esto consiste el poder de los animadores. Es por esto que se puede considerar también a la animación un arte, como lo es el teatro, pues aunque no sea a través de ellos sino de los personajes, deben transmitir lo que sienten éstos en esa realidad; la ventaja de un actor es que interactúa con otros actores profesionales mientras que un animador debe comenzar con una hoja en blanco.

Una película animada puede unir imágenes y seguir una línea de pensamiento sin tener en cuenta la lógica propia de la observación de los hechos o el tiempo real [...]. Otra característica que la animación comparte

²³ Campos Jiménez, Luis Eduardo. *Op. cit.* p. 2.

²⁴ Johnston, Ollie. *Op. cit.* pp. 15-16. (Transmitir un sentimiento específico, es la esencia de la comunicación en cualquier forma de arte. La respuesta del receptor es una emocional, porque el arte habla al corazón. Esto le da a la animación una habilidad casi mágica para alcanzar el alma de cualquier audiencia y comunicarse con personas de cualquier lugar, sin importar las barreras del lenguaje. Este es uno de los mayores fuertes de la animación y con seguridad uno de los aspectos más importantes a estudiar por el animador joven y por el maestro). [Traducción del autor].

con la poesía es que, con frecuencia, opera con símbolos analogías y alegorías. Los films del pato Donald no hablan de patos, sino de personas. Aunque Donald no representa a un pato y tampoco a una persona, es un personaje que sirve para recordarnos las características humanas de un modo tal que jamás podría ser representado por un actor o por un personaje dibujado con apariencia humana.²⁵

Aprovechar el recurso de la animación para dar fuerza dramática a una historia es una cualidad que se ha buscado desde hace muchos años. Apenas en los últimos 30 años los animadores han logrado un lenguaje visual que los ha dotado de capacidades para representar una animación que no sea de corte cómico. Ahora la animación puede emplearse para material con intención didáctica, comercial, infantil, cómica, experimental, etcétera.

El efecto que puede generar la animación en el público es muy intenso, en especial cuando la técnica ha alcanzado niveles de realismo inesperados, en particular en el stop motion y el 3D. Como en una obra de teatro, se trata de prepararlo todo para hacer creer al espectador que se encuentra en una realidad continua; con la diferencia de que, quizás, para crear cinco minutos de animación tuvieron que pasar tres meses de constante trabajo, estudio y preparación.

El truco es que el público no se percate del esfuerzo y hacerlo ver todo como si fuera algo fácil y sencillo, maquillar el dolor de espalda del animador al agacharse en algún *set* hostil para animar cuadro por cuadro, o el cansancio de quien dibuja 1800 cuadros para lograr un minuto de animación. Es un arduo trabajo que descubre sus frutos cuando esas marionetas o dibujos cobran vida.

What makes the trick better is the element of doubt, where the audience's

²⁵ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 14.

perception of what is real and what is not is pushed to an uncomfortable limit.²⁶

Hasta estos días, *Bambi* ha sido para muchos la primera película de animación que vieron, y les causó un gran impacto. La muerte de la mamá de Bambi es una escena que devasta al espectador. En una encuesta realizada en línea, *Bambi* obtuvo el primer lugar como la película con la que la gente más ha llorado. Pero tampoco hay que olvidar el odio que provoca Cruella de Vil, el amor de *La dama y el vagabundo*, la ilusión con *Fantasia* o con un ejemplo más reciente, el dramatismo de la escena inicial de *Up, una aventura de altura* (2009, Bob Peterson).

Es importante aseverar que con “público”, no se hace referencia sólo al infantil. En México esto resulta un problema para la Industria de la animación, pues órganos como IMCINE no apoyan los proyectos de animación cuyas características no sean para un público infantil. Éste es el caso de *Sabel*, largometraje cuya temática trata de vampiros y hombres lobo. Fue producido por Ithrax durante más de 15 años debido a la falta de presupuesto, ya que no es de corte infantil.

Una animación de buena calidad impresiona a grandes y pequeños, es por esto que muchos aprovechan la posibilidad de incursionar en temas propios para adultos como críticas a la sociedad y a los vicios; los cuales propician la reflexión y el cambio. La gama que la animación ofrece es infinita y se puede hacer tan realista y creíble como se desee y a la vez lograr cuanta fantasía y sueños se necesiten.

1.5 Técnicas de animación

La animación comenzó con espectáculos de luces, sombras y proyecciones, *flipbooks*²⁷ o como juguetes ópticos que lograban efectos de movimiento. La fascinación que esto

²⁶ J. C. Purves, Barry, *Stop Motion- Passion Process and Performance*, Focal Press, Eslovenia, 2008, p. 3. (Lo que hace que el truco sea mejor es el elemento sorpresa, donde la percepción de la audiencia sobre lo que es real y lo que no, son presionados hacia un límite incómodo). [Traducción del autor].

provocó a la sociedad hizo que pronto evolucionaran al dibujo sobre papel y el stop motion. Desde ese momento las técnicas de animación se han hecho tan variadas que permiten cualquier efecto que desee hacerse.

1.5.1 Dibujo sobre papel

Ésta es la más antigua y básica de las animaciones, consiste en dibujar sobre papel una secuencia de imágenes que, por la persistencia retiniana, tras proyectarlas a la velocidad adecuada, crean una animación. En un inicio se utilizaban pizarrones y después se trabajó con papel.

Este tipo de animación ofrece una planeación muy precisa, y otras ventajas: el trabajo del animador suele ser solitario, tiene que animar todo un personaje él solo; con el dibujo sobre papel se agiliza el proceso, pues el animador dibuja sólo los *frames*²⁸ clave (*keyframes*) y los asistentes de animación pueden completar el resto de las hojas, así el trabajo se reparte entre varios.

Antes el trabajo era estructurado de tal manera que los animadores primero bosquejaban sus dibujos con lápices de azul claro. Como las películas ortocromáticas utilizadas entonces, eran insensibles al color azul claro, las líneas podían ser modificadas y corregidas una y otra vez. Los dibujos eran pasados a los ayudantes para ser coloreados.²⁹

Esto la convierte en una técnica muy útil y a pesar de ser ya antigua, se continúa aplicando. Actualmente se utiliza con equipo más desarrollado. La mesa de animación es la principal herramienta del animador sobre papel; consiste en un acrílico blanco

²⁷ Considerada una forma primitiva de la animación, el *flipbook* (o Filioscopio) consiste en un libro con una serie de imágenes gradualmente diferentes. Para generar el efecto de movimiento, con una mano se sujeta el *flipbook* y con otra se sujetan las hojas las cuales se sueltan rápidamente descubriendo el contenido de cada hoja.

²⁸ Un *frame* o fotograma, es cada uno de los cuadros por los que está compuesta una animación.

²⁹ Bendazzi, Ginnalberto, *Cartoons, One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Estados Unidos, 1944, p. 23.

sobre una lámpara de luz donde se translucen los fotogramas anteriores de la secuencia. Así se pueden calcar y modificar cuanto sea necesario.

Studio Ghibli, conocido estudio japonés de animación, a pesar de haber experimentado con la animación con 3D (logrando excelentes resultados) se destaca por haber utilizado siempre la animación de dibujos sobre papel, o animación tradicional. Ghibli fue fundado en 1985 por Hayao Miyazaki, ganador del Oscar por mejor película animada en el 2002 con *Sen To Chihiro No Kamikakushi*³⁰ (2000). Este estudio mantuvo una constante producción hasta el 2014. Sus últimos largometrajes fueron *Kaze Tachinu*³¹ (2013, Hayao Miyazaki), estrenada en los cines de México en el 2014, *Kaguya Hime No Monogatari*³² (2014, Isao Takahata) y *Omoide No Marnie*³³ (2014, Hiromasa Yonebayashi).

1.5.2 Dibujo sobre acetato

Se deriva de la técnica de dibujo sobre papel, pero es considerada mucho más práctica. Consiste en dibujar con papel transparente (acetato), así las líneas pueden calcarse de una forma muy sencilla modificando los trazos que generarán el movimiento.

Se asemeja a la manera en la que funcionan algunos programas digitales de animación en la actualidad. Se utilizan capas: una para el fondo, otra para el cuerpo del personaje, otras para los brazos, piernas, boca, cejas, ojos, etcétera. Así, mientras el cuerpo del personaje se mantiene inmóvil, puede decir algún diálogo (cambiando sólo los acetatos de la boca), o correr (moviendo sólo el fondo y las piernas). Es decir, se reciclan los dibujos haciendo de ésta técnica además, una muy barata. Se ha considerado como una gran opción cuando hay poco tiempo o un presupuesto muy bajo. Ejemplos de ésta

³⁰ *El viaje de Chihiro.*

³¹ *Se levanta el viento.*

³² *El cuento de la princesa Kaguya.*

³³ Cuando Marnie estuvo allí.

técnica son *The Flintstones*³⁴ (1960-1966, Hanna Barbera) y *Tom & Jerry* (1965 – 1972, Hanna Barbera).

1.5.3 Recortes y collage (cutout)

La técnica de recortes consiste en utilizar personajes con extremidades y expresiones por separado, se puede mover cada una de las partes creando una ilusión de movimiento semejando a las marionetas de papel. La cantidad de separaciones en el personaje, dependen del movimiento que necesita hacer, entre más complejo es, más piezas se necesitan.

A diferencia de los dibujos sobre papel, es una actividad individual debido a que es una técnica improvisada. Es la forma más simple para crear una acción determinada con dibujos (recortados).

La iniciadora de esta técnica fue Lotte Reiniger, en 1919, con su filme *Das Ornament des verliebten Herzens* jnasd³⁵; y el creador de la técnica de collage fue Yuri Norstein de Moscú, aunque Lynn Smith y Evelyn Lambert la desarrollaron. Lynn produjo para el National Film Board de Canadá una película hecha de figuras recortadas, *This Is Your Museum Speaking*³⁶ (1979).

La técnica de collage, es muy semejante a la de recortes, aunque no utiliza sólo materiales como el papel para crear movimiento. Crear una animación con técnica de collage significa dominar las cualidades físicas de toda la cantidad de materiales. Esto la hace muy similar a la técnica del stop motion, sin embargo, como la animación con collage se basa en materiales como el alambre, recortes de periódico y pinturas, es considerada más bien una animación de dos dimensiones.

³⁴ *Los Picapiedra.*

³⁵ *El ornamento del corazón enamorado.*

³⁶ *Éste es tu museo hablando.*

El dominio y el perfeccionamiento de esta técnica puede complicar la diferenciación entre este tipo de animación y una buena calidad de animación con dibujos sobre papel; quien ha logrado uno de los mejores resultados utilizando esta técnica ha sido Te Wei, de la República Popular China, con su película *Feeling from Mountain and Water*³⁷ (1988). El efecto que logra en cada cuadro es impresionante y detallado, todo a base de pinturas.

Otros animadores que merecen mención son Witold Giersz, quien crea animación basado en textura sobre pinturas o Coraline Leaf, quien controlaba la densidad de la pintura acrílica y el vidrio laminado con la presión de sus manos.

1.5.4 Dibujo sobre película

Ésta fue también una de las técnicas más antiguas y fue como inició el color en los filmes en blanco y negro. Consiste en dibujar sobre cada uno de los cuadros de la película con tintas y plumones. La ventaja de esta técnica es que es barata, pues ya no tiene que realizarse ningún otro proceso para pasarla a película.

La desventaja que tiene es que existe una sola película original la cual, al pasarse, se gasta y pierde poco a poco el color. Pueden realizarse copias de la misma, pero el proceso tiene un costo muy elevado.

Es la forma más directa de crear imágenes en movimiento en un filme. La animación producida de este modo es tosca, pero posee un vigor y una frescura que la convierte en una creación realmente efectiva.³⁸

³⁷ *Sentimiento desde la montaña y el agua.*

³⁸ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 64.

1.5.5 Rotoscopiado

Considerado por muchos como una especie de “trampa”, el rotoscopiado es una técnica en la cual, no se crea una animación desde cero, sino que se copia, se calca una filmación en *live action*.

Live action refers to the filming of actors [or animals] performing scenes planned for the cartoon characters before animations begins, as compared to “regular animation” which develops entirely from an artist’s imagination.³⁹

La relación directa entre la animación y el *live action* ha formado parte de la industria durante años y ha sido utilizado como referencia, como objetivo e incluso como un reemplazo. Ollie Johnston y Frank Thomas aseguran en *Illusion of Life*, que casi cualquier estudio ha necesitado alguna vez, cualquiera que haya sido la forma, una película de *live action* para perfeccionar acciones específicas que los animadores son incapaces de reproducir sin esta ayuda.

El rotoscopiado adquiere su nombre del aparato utilizado para este método: el *rotoscope machine*.

The technique dates back to 1917 when the animator Max Fleischer patented the Rotoscope machine, a device that projected live-action footage onto the animator’s drawing board. Lifelink drawings were the produced by simply tracing the projected images.⁴⁰

This was simply a projector converted to focus one image at time, from below, onto a square of clear glass mounted in a drawing board. When drawing a

³⁹ Johnston, Ollie. *Op. cit.* p. 319. (Acción viva se refiere a la filmación de actores [o animales] que actúan las escenas planeadas para el personaje de animación antes de que la animación empiece a desarrollarse, a diferencia de la "animación regular" que es desarrollada enteramente desde la imaginación del artista.). [Traducción del autor].

⁴⁰ Ratner, Peter, *3D human modeling and animation*, John Wiley & Sons, Inc., Estados Unidos, 2003, p. 255.

paper was placed over the glass, tracing after tracing could be made, each sheet kept in register by pegs at the bottom of the glass. It was tedious work and time-consuming, but this was the way it had been done for twenty years.⁴¹

El primer largometraje en utilizar el rotoscopiado, fue *Blanca Nieves y los Siete Enanos*. Posteriormente, Walt Disney modificó la manera de hacer este trabajo. Cambió el proceso de impresión del cine; que marginó al rotoscopio y generó copias fotostáticas de cada cuadro para poder acomodarlas en las mesas de animación y así facilitar el trabajo. Los animadores no tenían más que realizar sus dibujos como lo hacían de costumbre, excepto porque tenían la filmación de referencia.

A pesar del proceso, el hecho de rotoscopiar no es tarea sencilla. No se puede copiar una escena tal cual se ve, ya que pierde la “Ilusión de vida” como la llama Ollie Johnston, debe seguir el estilo del personaje al que se anima, de lo contrario, se vería acartonado y perdería su personalidad.

El rotoscopiado es una técnica que ha sido utilizada en la mayoría de las películas de Walt Disney a fin de que el animador pueda aprovechar más el tiempo, en vez de hacer un *research*⁴² detallado para alguna escena pequeña; además puede aprovecharse cualquier contribución que haga el actor en cuanto a la interpretación, tics, y otros detalles que logran dar mayor vida al personaje.

Es claro que esta técnica no se aplica sólo para imitar a los actores, también ha permitido el estudio de los animales, la cual es una de sus más grandes ventajas debido a la dificultad de imitar sus movimientos sin conocerlos. Por lo general se debe

⁴¹ Johnston, Ollie. *Op. cit.* p. 321. (La técnica data desde 1917 cuando el animador Max Fleischer patentó su máquina de rotoscopio, un aparato que proyectaba el rodaje de acción viva en la mesa de animación. Los dibujos cotidianos eran producidos con simplemente calcar las imágenes proyectadas, Era un proyector simple modificado para enfocar una imagen a la vez, por debajo de un cuadro de vidrio montado en una mesa de dibujo. Cuando una hoja de papel era puesta sobre el vidrio, se podía calcar sobre la imagen, cada hoja era mantenida en su sitio con pegs en la parte inferior del vidrio. Era un trabajo tedioso y consumía mucho tiempo, pero de esta manera es como fue realizado durante veinte años). [Traducción del autor].

⁴² Recopilación de material de referencia.

investigar profundamente acerca de su fisionomía y se realizan diversas filmaciones con éstos. Ejemplos de ello son películas como *Bambi* (1942), *Bernardo y Bianca* (1977), *101 Dalmatas* (1961), *La espada en la piedra* (1963), entre otras.

At the Disney studio, filmed action of humans and animals was used in many ways to do many jobs, and it let to some important discoveries.⁴³

Son muchas las atribuciones que han ofrecido el *live action* y el rotoscopio a la animación. Esta técnica ya no es utilizada sólo para la animación en 2D, sino que se ha introducido a la tecnología del 3D. En ésta, los animadores siguen los movimientos de un actor en una cinta general basándose en las imágenes cuadro por cuadro.

La forma en que un animador decide utilizar el *live action* es cuestión de cada uno, “Live action could dominate the animator, or could teach him”⁴⁴

1.5.6 Stop motion

El stop motion o la animación de cuadro por cuadro ha sido también una de las técnicas de animación más antiguas que nació y se desarrolló en Europa Central y en algunas partes de Asia. Es aquí incluso, donde le llaman “Animación 3D” aunque con este término, a nosotros nos evoque la imagen de las tres dimensiones digital. Ésta técnica es también conocida como “model animator” o “puppet animator”.

Mientras que en Estados Unidos se desarrollaba la experimentación con 2D, Europa del Este (República Checa, Rusia, Polonia, entre otros) fue la fuente de la animación con marionetas. En Estados Unidos, el cómic era la forma más común de entretenimiento, éste derivó a la animación 2D; pero en Europa, el entretenimiento estaba más basado

⁴³ Johnston, Ollie. *Op. cit.* p. 319. (En los estudios Disney, la filmación de acciones de humanos y animales fue usada de muchas maneras para diferentes tareas, y permitió realizar algunos descubrimientos importantes). [Traducción del autor].

⁴⁴ *Ibidem.* (La acción viva puede dominar al animador, o puede enseñarle). [Traducción del autor].

en las marionetas y el teatro al aire libre: es así como nace el stop motion que atrajo de inmediato la pasión de los titiriteros, quienes desarrollaron la forma de darle vida a sus marionetas de madera.

La técnica de animación con stop motion consiste en mover o cambiar gradualmente objetos y fotografiar cada cuadro. Dentro de esta misma técnica, hay muchas formas de ejecutarla: la animación con marionetas, en la que los personajes son esculturas que poseen una armadura de metal, plástico, alambre, etc., o plastilina o algún material maleable que permita al animador fijarlas en ciertas posiciones sin que se muevan durante la exposición. La gama de los materiales que pueden utilizarse es infinita. Desde plastilina hasta poliuretanos.

Otra forma es la técnica de reemplazo, la cual consiste en utilizar varias piezas con mínimas diferencias, las cuales se sustituyen en cada cuadro, esto da la sensación de que la pieza que se observa es la misma y se mueve. Es obvio que estas dos prácticas se pueden mezclar entre sí. Cuando se habla de stop motion no hay límites en realidad, la técnica en sí es tediosa por todo lo que implica, sobre todo en la pre-producción que es inmensa y larga comparada con el rodaje ya que necesita construcción de *sets*, iluminación, actores (animadores) y todo lo que en el cine real, a lo que se suman la escultura, el manejo de materiales para moldes, la creación de armaduras, etcétera, pero se puede usar cualquier tipo de truco para lograr la magia que se busca.

Animation has been part of the cinema since James Stuart Blackton made toys move in 1896 and George Méliès camera accidentally jammed briefly, transforming an omnibus into a hearse on the developing film. Cinema is basically a form of animation in itself. One static image is replaces by another creating the illusion of movement.⁴⁵

⁴⁵ J. C. Purves, Barry. *Op. cit.* p. 7. (La animación ha sido parte del cine desde que James Stuart Blackton hizo que los juguetes se movieran en 1896, y desde que la cámara de George Méliès se atascó por un instante convirtiendo un omnibús en un coche fúnebre dentro de la película. El cine por sí mismo es básicamente una forma de animación. Una imagen estática reemplaza a otra creando la ilusión de movimiento). [Traducción del autor].

Manuel Rodríguez en sus investigaciones afirma que existen datos de una película registrada por la compañía Kalem, en la oficina de derechos de autor de Estados Unidos, con fecha del 17 de mayo de 1911. “En ella soldados de juguete sostienen un duelo con una muñeca llamada *Miss Pru*”. Pero no hay más información respecto de quién hizo la película.

En esa misma década, Willis O’Brien también realizó animación stop motion, pero aún se disputa quién fue el creador de ésta técnica. Algunos consideran al ruso Ladislav Starevich como el padre de la animación en stop motion; otros más mencionan al checo Jiri Trnka, quien fue reconocido por sus animaciones de los años 50’s como *The Hand*⁴⁶, *A Midsummer Night’s Dream*⁴⁷, *The Emperor’s Night Tale*⁴⁸, entre otros.

El stop motion se expandió tan rápido como el cine. Muchas de las animaciones poseen una técnica soberbia como *Disparar sin disparar* (1988), de Kihachiro Kawamoto. Hay muchas obras que también merecen mención como *Jason and the argonauts*⁴⁹ (1963), película en *live action* donde aparecieron monstruos que cobraron vida a través del stop motion realizado por el animador Ray Harryhausen. También están *El octavo día* (2000), de los mexicanos Rita Basulto y José Medina, o los conocidos *Wallace & Gromitt* de Estudio Aardman, creadores también del largometraje *Chicken Run*⁵⁰ (2000).

El stop motion posee una cualidad de la que carecen el resto de las técnicas de animación y es la que la hace tan diferente y mágica, más impresionante al espectador: su realismo. La animación en stop motion hace que un mundo creado, exista. Los sets son tangibles al igual que los personajes.

⁴⁶ *La mano.*

⁴⁷ *Sueño de una noche de verano.*

⁴⁸ *Cuento de la noche del emperador.*

⁴⁹ *Jason y los argonautas.*

⁵⁰ *Pollitos en fuga.*

Otra diferencia es que un animador de stop motion no cuenta con un registro de los *frames* anteriores como lo hace cualquier otro animador, éste debe confiar en su memoria para poder controlar los movimientos que realizará la marioneta.

If the animator is performing a ten second scene, that's 240 separate movements of the character. These aren't just movements, but incremental components of a performance, a performance —pose, timing, expression, acting— which the animator must keep in his head until the shot's completed. A shot may take four hours, eight hours, sixteen hours, and all the while the animator must stay 'in the moment' if the performance is to communicate the animator's message and intentions.

An animator's day is structured around the few seconds he will shoot, and a day is judged to be a long one if it is about twelve seconds, or maybe an easy day if it is only four seconds long... little wonder that animators are a delightfully strange breed, often existing in their own world.⁵¹

El stop motion, una de las técnicas más hermosas visualmente, es muy utilizado, se mezcla con 3D justo como si fuera *live action* la animación misma. Ejemplo de cine con stop motion son *Nightmare Before Christmas*⁵² (1993), película aclamada de Tim Burton (aunque tiene retoques digitales: Zero, el perro fantasma, está hecho en 3D Digital), así como *Corpse Bride*⁵³ (2005), del mismo director, o *Coraline* (2009), del Estudio Laika, película nominada al Oscar de Mejor Película como Animación en el 2010.

⁵¹ J. C. Purves, Barry. *Op. cit.* p. xiv. (Si un animador está actuando una escena de diez segundos, eso son 240 movimientos separados de un personaje. No son sólo movimientos sino componentes graduales de una actuación; una actuación —pose, cronometraje, expresión, acción— que el animador debe mantener en su cabeza hasta que la toma ha sido completada. Una toma puede tomar cuatro horas, ocho horas, dieciséis horas, y todo ese tiempo, el animador debe estar "en el momento" si la actuación es comunicar el mensaje e intención del animador. El día de un animador está estructurado alrededor de los pocos segundos que filmará, y un día es juzgado como largo si se realizan alrededor de 12 segundos, o quizá es un día fácil si tiene sólo 4 segundos de duración... No es extraño que los animadores sean una variedad tan maravillosamente extraña, a menudo viviendo en su propio mundo). [Traducción del autor].

⁵² El extraño mundo de Jack.

⁵³ *El Cadaver de la Novia*.

1.5.7 Animación digital

Con el boom tecnológico de los últimos años, se modificó la manera de manipular los gráficos y la animación: desde el momento en que se crearon las computadoras y fue viable manejar las imágenes a través de software especializado, no han dejado de desarrollarse estos programas. Utilizada tanto para cine, televisión, web o videojuegos, la animación por computadora mantiene un crecimiento que advierte ampliarse aún mucho más.

Graphics provides one of the most natural means of communicating with a computer, since our highly developed 2D and 3D patterns-recognition abilities allow us to perceive and process pictorial data rapidly and efficiently.⁵⁴

El uso de gráficos se ha basado en dos formatos: mapa de bits y vectores. El primero se fundamenta en la menor unidad homogénea en color en la pantalla: el pixel, y la segunda en trazos generados de forma matemática: los vectores. Ambas tienen sus ventajas y desventajas. Con el mapa de bits, una imagen puede mantener una amplia gama de colores, mucho mayor que con los vectores. Sin embargo tiene como debilidad la gran fortaleza de los vectores: la escala. Al momento en que se intenta crecer una imagen en mapa de bits, ésta se *pixelea*⁵⁵ pues no puede lograr mayor tamaño que el que ya tiene y mantener la calidad. Los vectores en cambio pueden crecer sin perder nunca la nitidez de su línea.

Esto y mil cambios más han modificado la interacción con las imágenes digitalizadas, desde la posibilidad de utilizar *layers*⁵⁶, *opacity* o canales alpha⁵⁷ y objetos

⁵⁴ James D. Foley, (et. al.) *Introduction to Computer Graphics*, Addison-Wesley Publishing Company, Estados Unidos, 1994, p. 20. (Los gráficos nos ofrecen uno de los medios más naturales para comunicarse con una computadora, ya que nuestras altamente desarrolladas habilidades de patrones de reconocimiento de 2D y 3D nos permiten percibir y procesar información pictórica rápida y eficientemente). [Traducción del autor].

⁵⁵ Efecto que genera una imagen de baja calidad al agrandarse.

⁵⁶ Capas.

⁵⁷ Posibilidad de trabajar con transparencias.

independientes con una gran facilidad para modificar, hasta el *copy-paste* y la creación de objetos en tres dimensiones basados en triángulos o polígonos. Todo esto fue gracias al crecimiento de la tecnología, es imposible pensar en el trabajo y los cálculos matemáticos que hubiera llevado conseguir esto a mano. Se trata de realidad virtual en acción.

Interactive computer graphics is the most important means of producing pictures since the invention of photography and television; it has the added advantage that, with the computer, we can make pictures not only of concrete, real world objects, but also of abstract, synthetic objects and of data that have no inherent geometry⁵⁸

Si se habla estrictamente de la animación, todo empezó con el movimiento de los objetos a través de órdenes con lenguaje de programación; un ejemplo familiar para muchos es *Logo*, programa en el que una pequeña tortuguita trazaba líneas con el color, tamaño y dirección con los que se le indicara.

Ahora existe una gran cantidad de programas con los que se pueden crear movimientos sin tener el conocimiento de lenguajes. Sin embargo, éstos continúan vigentes, pues se utilizan para generar efectos más complejos y alcanzar con precisión la animación e interacción que se busca lograr. Es el caso del *Action Script* en Adobe Flash, o *Mel* (Maya Embedded Language) y *Python* en *Autodesk Maya*, entre otros.

1.5.7.1 2D digital

La animación digital es una ciencia de la computación basada en un conjunto de fundamentos matemáticos y lenguajes de programación, temas extensos propios de

⁵⁸ James D. Foley. *Op. cit.* p. 20. (Los gráficos interactivos por computadora son los medios más importantes para producir imágenes desde la invención de la fotografía y la televisión; tienen la ventaja añadida de que, con la computadora, podemos hacer imágenes no sólo de cosas concretas u objetos reales del mundo, sino también abstractos, cosas sintéticas o con información que no tienen una geometría inherente). [Traducción del autor].

otra obra más especializada. Sin embargo se pueden observar los avances que han logrado aportar a la animación.

Algunas de las áreas en las que más se ha desarrollado este tipo de animación son las interfaces de usuario (Mac, Windows, Linux) en áreas como la medicina, el entretenimiento, ciencias y simulación de situaciones; y han crecido junto con la tecnología de las computadoras conforme éstas aumentan su capacidad de colores, líneas, píxeles y de memoria.

Pero a pesar de los cambios que la animación por computadora ha introducido a la industria, la esencia de la animación se mantiene, pues hay cosas que nunca cambian, como el hecho de necesitar un guión, un *storyboard*, el bocetaje a mano y demás material que también se usa en la animación tradicional.

El 2D aún no desplaza a la animación tradicional, más bien llega a complementarla, pues los animadores prefieren realizar los primeros *sketches*⁵⁹ a lápiz y el resto, como las tomas, los movimientos de cámara, etcétera, pueden ser realizados por la máquina.

Gracias a la animación 2D digital, se mejoraron los tiempos de producción, pues se pueden hacer pruebas al momento: capturar las imágenes con tinta y, mientras se colorean puede hacerse una prueba del movimiento corriendo la animación. También pueden ponerse las imágenes sobre los fondos y evitar los grandes problemas con las tomas complicadas utilizando una cámara virtual.

Hay muchas técnicas para la animación: para el 2D, e inclusive para el 3D, existe también el rotoscopiado. En ambas se tiene la referencia de una película en *live action* la cual se utilizará para desarrollar la animación. Se puede digitalizar la muestra y sobreponer los *frames* de la animación, en vez de calcarlos.

⁵⁹ Bocetos.

Puede hacerse también la animación paso a paso creando *frame*⁶⁰ por *frame*, la cual es muy desgastante; o animación por cotas, creando los *keyframes*⁶¹, el software se encarga de los *frames* intermedios.

En la animación procedural se describe el movimiento a través de fórmulas algorítmicas que la computadora interpreta y realiza. Otro de los avances ha sido la animación con esqueleto en el que pueden trabajarse los puntos de rotación (articulaciones) en un personaje para lograr moverlo más fácilmente.

Muchos de los gráficos están basados ya en vectores porque es más rápido y liviano, ejemplos del software utilizado son: *Flash* con su reciente versión de Adobe CS6; *Adobe Imageready*, ambos utilizados en especial para web, por su compatibilidad de formatos en .gif y .swf; *Toon boom*, con el que fueron realizadas las películas *The Simpsons* (2007), y *La leyenda de la Nahuala* (2007), producida en Puebla, México, por el estudio Animex; *Panda*, software poco conocido desarrollado por Anima Estudios, el cual se basa en la animación en tiempo real, en el que se crean los movimientos básicos de un personaje y la computadora los mezcla al darle la indicación; y *After Effects*, también de Adobe, aunque éste último trabaja con 2D creando una sensación de 3D.

1.5.7.2 3D digital

Uno de los parteaguas en la animación fue la llegada del 3D, cuya característica principal, a raíz de la cual ha atraído a la audiencia, es su realismo. En el 3D se modela a los personajes en una forma de escultura digital. Se crean escenarios y todos los objetos pueden ser influidos por las texturas, iluminaciones, etcétera.

⁶⁰ Cuadro.

⁶¹ Cuadro clave.

3D computer animation software added a whole new dimension of creative possibilities to animators and filmmakers, particularly in making impossible things seem real. Unlike 2D animation, once a character has been modeled in 3D, it can be viewed realistically from any angle as in real life.⁶²

Este realismo ha alcanzado niveles exorbitantes. Francia es uno de los principales países donde se han realizado amplios desarrollos en la investigación del 3D. Una obra famosa hecha en este país, es el cortometraje *Opéra Imaginaire*⁶³, realizado en 1993 por Pascavisión.

La animación de 3D está basada en mayas hechas con polígonos, ya sean cuadrados, triangulares o hexagonales, dependiendo del software que se utilice para crearlas y de la forma que tenga lo que se modelará, ya que geoméricamente se puede representar en tres dimensiones algo que esté en dos a través del cálculo geométrico euclidiano, derivadas de Fourier y curvas.

El estudio que provocó el boom del 3D fue Pixar con *Toy Story* (1995). El 3D se ha convertido en una técnica muy popular: en México, en el 2011 se lanzó el primer largometraje en 3D: *Brijes*, realizada por Inhtrax. Existen una gran cantidad de programas para animación en 3D, entre los más conocidos se encuentran *Maya*, *3D Max* y *Blender* (este último es software libre).

⁶² Kuperberg, Marcia, *A guide to computer animation. For tv, games, multimedia and web*, Focal Press, Estados Unidos, 2002, p. 16. (El software de animación 3D por computadora creó toda una nueva dimensión para las posibilidades creativas de los animadores y cineastas, particularmente haciendo que cosas imposibles pudieran verse reales. A diferencia de la animación 2D, una vez que un personaje ha sido modelado en 3D, éste puede verse de forma realista desde cualquier ángulo como en la vida real.). [Traducción del autor].

⁶³ *Ópera imaginaria*.

1.5.8 Medios mixtos.

Como menciona Manuel Rodríguez Bermúdez, el único límite para la o las técnicas para animar es la imaginación. Muchas de ellas han sido mezcladas en cientos de formas distintas. Citaré algunos ejemplos

Live action y cartoon: *Who Framed Roger Rabbit*⁶⁴ (1988, Robert Zemeckis), *Mary Poppins* (1964, Robert Stevenson), *Looney Tunes: Back in Action*⁶⁵ (2003, Joe Dante), *Space Jam* (1996, Joe Pytko).

Live action y stop motion: *Jason and the Argonauts* (1963, Don Chaffey), *James and the Giant Peach*⁶⁶ (1996, Henry Selick), *Clash of the Titans*⁶⁷ (1981, Desmond Davis).

2D y 3D: *Appleseed* (2004, Shinji Aramaki), *Ghost in the shell* (1995, Mamoru Oshii), *Macross* (1984, Noboru Ishiguro y Shôji Kawamori).

Stop motion y 3D: *Coraline* (2009), *Nightmare Before Christmas* (1993).

Live action y 3D (CGI⁶⁸): *Terminator* (1984, James Cameron), *Robocop* (1987, Paul Verhoeven), *Flubber* (1997, Les Mayfield), *The Shaggy dog*⁶⁹ (2006, Brian Robbins), *Batman, The Dark Knight*⁷⁰ (2008, Christopher Nolan), *Kung Fusion* (2004, Stephen Chow).

Stop motion y 2D: *Mary and Max* (2009, Adam Elliot).

Live action, cartoon y 3D: *Moon Walker* (1988, Jerry Kramer, Jim Blashfield, Colin Chilvers), *Kill Bill* (2004, Quentin Tarantino).

⁶⁴ *Quién engañó a Roger Rabbit.*

⁶⁵ *Looney Tunes: de nuevo en acción.*

⁶⁶ *James y el durazno gigante.*

⁶⁷ *Furia de titanes.*

⁶⁸ *Computer Generated Images.*

⁶⁹ *Cariño, estoy hecho un perro.*

⁷⁰ *Batman, el caballero de la noche.*

1.3.9 Otras

Las técnicas de animación son infinitas y variables por lo que no pueden ser revisadas en su totalidad en esta tesis; sin embargo, se mencionan algunas que no tuvieron su apartado:

Pinscreen: técnica inventada y presentada en 1972 por Alexandre Alexeïeff y Parker. Para ésta se utiliza el “Pinboard” el cual se basa en las sombras generadas por cientos de pequeños tubitos; éstos crean sombras según el ángulo de la iluminación y de qué tan fuera se encuentren (pueden entrar y salir); esto permite una gama de grises sólo con presionar los tubitos. Esta técnica está muy poco documentada, pero se sabe que permitía crear paisajes impresionantes que se modificaban cuadro por cuadro.

Arena y cristal: apoyado en una mesa de cristal, el animador utiliza sus manos, dedos, pinceles y otros utensilios para manejar la arena que se encuentra regada de modo que crea figuras que se modificarán cuadro por cuadro.

Pixilation: es el término utilizado para la animación en stop motion realizado a escala real y con personas. Un ejemplo es el videoclip musical *Her Morning Elegance* (2009) de Oren Lavie.

Animación con imanes: Así como ésta, muchas nuevas técnicas se desarrollan alrededor del mundo. Para éste se utiliza un plano invertido (al igual que la cámara), se coloca limadura de hierro y se manipula con ayuda de imanes, a su vez manejados a través de una computadora. El efecto que se puede lograr es muy elaborado.

Motion capture: A pesar de que no es animación como tal, es uno de los métodos más utilizados para los videojuegos, consiste en modelar en algún programa de 3D un personaje y después colocar sensores en una persona que actúa como debe hacerlo el personaje. Los sensores capturan y transmiten de manera digital el movimiento que es

reproducido en el modelo virtual. Ejemplos de esta son *Beowulf* (2007, Robert Zemeckis) y *El expreso polar* (2004, Robert Zemeckis).

III. Capítulo 2: Marco Histórico

Cada momento histórico presencia el nacimiento de unos particulares modos de expresión artística, que corresponden al carácter político, a las maneras de pensar y a los gustos de la época. El gusto no es una manifestación inexplicable de la naturaleza humana, sino que se forma en función de unas condiciones de vida muy definidas que caracterizan la estructura social en cada etapa de su evolución.⁷¹

2.1 Antecedentes

La animación existe por lo menos desde medio siglo antes que el cine y surge por la fascinación de contar historias a las audiencias, como una variante de los espectáculos de luces, del teatro y de los cómics. En ocasiones, la animación puede generar lazos con los espectadores, aún más fuertes de los que provocan el cine *live action*, el teatro, o incluso, la vida real.

La animación no es producto del cine, cada uno inició por caminos separados su desarrollo; sin embargo con el tiempo, la animación se incorporó a la industria del cine y adoptó los mismos procesos: guionismo, *storyboard*, filmación, musicalización, etcétera.

It's hard to deny that cinema is the most significant artistic innovation of the last century. While we've been telling each other stories since our ancestors lived in the caves, the ability to photograph a living event as a succession of still images and then recreate that event by successively projecting those same images has changed the way stories are told, and altered the very nature of human communication. A rich cinematic language has evolved, spoken eloquently by dramatists, documentarians, poets and propagandists alike. It's not a language of words but of images; images which can be

⁷¹ Freund, Gisèle, *La fotografía como documento social*, Editorial Gustavo Gili, S.A., 10ª edición, Barcelona, España, 2002, p. 7.

juxtaposed in myriad combinations to divert us, educate us, enrage us, or stimulate our noblest, most human emotions— All this from a simple, brilliant optical illusion. The process which fools us into believing that these still pictures are alive has given birth to a parallel art, one which can only be perceived through the magic of the motion picture camera. It's come to be known by the deceptively simple word 'animation'.⁷²

Los antecedentes directos de la animación son: la fotografía; la proyección y juguetes ópticos; y el dibujo e ilustración.

2.1.1 Fotografía

La fotografía fue inventada en 1824 por Nicephore Niépce cuando el realismo regía la producción artística, razón por la cual tuvo gran importancia y significado desde el principio. Después se desarrolló por el valor de los retratos de la burguesía en aquella época, a los que sólo tenían acceso las clases acomodadas por el laborioso y costoso trabajo que implicaba.

Louis Daguerre con su *daguerrotipo*, fue quien logró en 1839 mejorar los descubrimientos de Niépce y volver la fotografía más fácil y abierta para el público. Más tarde mejoraron los lentes, se desarrolló la fotografía sobre papel, a base de yoduro de plata, de cloruro y otros procesos que facilitaron su expansión.

⁷²J. C. Purves, Barry. *Op. cit.* p. xiii. (Es difícil negar que el cine es la innovación artística más significativa del último siglo. Mientras hemos estado contándonos historias unos a otros desde que nuestros ancestros vivían en cuevas, la posibilidad de fotografiar un evento viviente como una sucesión de imágenes fijas para después recrear ese evento proyectando esas mismas imágenes, ha cambiado la forma en la que las historias son contadas, y ha alterado la naturaleza de la comunicación humana. Un rico lenguaje cinematográfico ha sido desarrollado, hablado elocuentemente por dramaturgos, documentalistas, poetas y propagandistas por igual. No es un lenguaje de palabras sino de imágenes; imágenes que pueden ser yuxtaposicionadas en infinidad de combinaciones para entretenernos, educarnos, enfurecernos, o estimular nuestras más nobles y humanas emociones— Todo esto con una simple brillante ilusión óptica. El proceso que nos engaña para creer que estas imágenes tienen vida ha hecho nacer un arte paralelo, uno que sólo puede ser percibido a través de la magia de la cámara de captura de movimiento. Es conocido por la, aparentemente simple, palabra 'animación'). [Traducción del autor].

2.1.2 Dibujo e ilustración

Parece que el impulso por dibujar ha acompañado a la raza humana desde su existencia: durante más de 35, 000 años ha pintado: animales en las paredes de cuevas y ha dibujado incluso, algunas veces, cuatro pares de extremidades que simbolizan movimiento.

In 1600 BD the Egyptian Pharaoh Ramses II built a temple to the goddess Isis which had 110 columns. Ingeniously, each column had painted a figure of the goddess in a progressively changed position— To horsemen or charioteers riding past— Isis appeared to move!

The Ancient Greeks sometimes decorated pots with figures in successive stages of action. Spinning the pot would create a sense of motion.⁷³

Y durante esos 35, 000 años han sido desarrollados el dibujo y la ilustración de la forma más artística, expresiva, drástica y bella. El manuscrito medieval, movimientos como el de Artes y Oficios, la escuela Staatliches Bauhaus en Weimar, el Art Deco, el Art Nouveau, el Modernismo y el Dadaísmo, sólo son algunos ejemplos de las dimensiones que el arte gráfico nos ofrece, con representantes como William Morris, Arthur Mackmurdo, Thèophile-Alexandre Steinlen, Alwin Morris, Alphonse Mucha o Giacomo Balla de la corriente futurista. “Los pintores futuristas buscaron introducir el movimiento dinámico, la velocidad y la energía en la superficie bidimensional estática”⁷⁴, como en la obra *Dinamismo de un perro con correa*, del mismo Giacomo.⁷⁵

Como parte de este desarrollo, un buen trazo ha sido siempre esencial para la

⁷³ William, Richards, *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, Londres, Inglaterra, 2001, p. 19. (En 1600 a.C., el faraón egipcio Ramses II construyó un templo para la diosa Isis que tenía 110 columnas. Ingeniosamente, cada columna tenía pintada una figura de la diosa en un a posición progresivamente modificada— para los jinetes o aurigas que pasaban— ¡Isis parecía moverse!

Los antiguos griegos en ocasiones decoraban vacijas con figuras en sucesivas estaciones de acción. Al girar la vacija se podía crear la sensación de movimiento). [Traducción del autor].

⁷⁴ B. Phillip, Meggs, *Historia del Diseño Gráfico*, Editorial Trillas, México, 2000, p. 309.

⁷⁵ La obra se encuentra en la Galería de Arte Albright-Knox, en Buffalo, Nueva York.

animación; como lo escribe Richard Williams en su libro, *Animator's Survival Kit*. Se cita al célebre animador Milt Kahl⁷⁶:

I don't think it's possible to be a top notch animator without being an excellent draftsman. You have to try for the whole thing, you know, got to know the figure. Know the figure well enough so that you can concentrate on the particular person— on the difference — why this person is different from somebody else. The ability to draw and be able to turn things and the ability, the knowledge that enables you to caricature and to exaggerate in the right direction and emphasize the difference between things is what you're doing all the time. Any time you're doing a strong drawing of anything well, your drawing is strong because you're depicting why this is different from something else. You need that figure — drawing back— ground in order to sharpen. Every animator should have this background and unfortunately they don't! You just can't know too much.⁷⁷

Art Babbit⁷⁸ es crudo también en su opinion al respecto: “if you can't draw — forget it. You're an actor without legs and arms”

En el momento en que comenzaron a crearse los objetos de ilusión de movimiento, la fotografía aún no estaba lo suficientemente desarrollada, por lo que los primeros animadores recurrieron desde el principio a los dibujos y es así como éstos forman parte de la animación desde los inicios.

⁷⁶ Uno de los animadores de Disney, entre sus participaciones, destaca *El Libro de la Selva*.

⁷⁷ William, Richards. *Op. cit.*, p. 24. (No creo que sea posible ser un animador notable sin ser un excelente dibujante. Tienes que intentar obtenerlo todo, ya sabes, conocer bien la figura. Conocer la figura lo suficientemente bien como para concentrarse en la persona en particular— en las diferencias— por qué esta persona es diferente al resto. La habilidad de dibujar y de cambiar las cosas, el conocimiento que te permite caricaturizar y exagerar en la dirección adecuada y enfatizar la diferencia entre las cosas, es lo que haces todo el tiempo. En cualquier momento que hagas un dibujo fuerte de algo bien hecho, tu dibujo es fuerte porque tú estás representando por qué esto es diferente de algo más. Necesitas las bases de esa figura —volviendo al dibujo— para poderla agudizar. Cada animador debe tener éste conocimiento y desafortunadamente, ¡no lo tienen! Sin eso no puedes llegar lejos). [Traducción del autor].

⁷⁸ Espléndido animador del personaje Goofy, se encargó también del baile de los hongos en *Fantasia* (1940).

2.1.3 Proyección

Antes de la invención del proyector cinematográfico se propagaban ya populares aparatos y juguetes ópticos. Por ello la afirmación de que la animación no deriva directamente del cine, se puede asegurar incluso que fue inventada mucho antes que éste.

Las primeras referencias que se tienen acerca de la proyección, son de 1640, con la Linterna Mágica, creada por Athanasius Kircher (1601-1680): la máquina que proyectaba dibujos. Una caja con una lámpara y discos de cristal que tenían imágenes.

Kircher drew each figure on separate pieces of glass which he placed in his apparatus and projected on a wall. Then he moved the glass with strings, from above. One of these showed a sleeping man's head and a mouse. The man opened and closed his mouth and when his mouth was open the mouse ran in.⁷⁹

Kircher realizó, además, otros estudios e ilustraciones: uno de los primeros dibujos de microscopio simple, hizo aportaciones al estudio de la vulcanología, la música, las matemáticas, propuso una teoría de color, descifró jeroglíficos, estudió la lingüística, entre otras cosas.

Durante esa misma época, el científico holandés Christian Huygens y el matemático danés Thomas Rasmussen Wallgensten desarrollaron modelos de proyectores de linterna. Thomas fue quien bautizó a la máquina como linterna mágica y consideró su potencial comercial.

⁷⁹ William, Richards. *Op. cit.*, p. 13. (Kircher dibujaba cada figura en piezas separadas de vidrio que colocaba después en su aparato y eran proyectadas en una pared. Después movía los vidrios con cuerdas, por encima. Una de esas mostraba la cabeza de un hombre dormido y un ratón. El hombre abría y cerraba su boca y cuando la abría, el ratón corría dentro de ella). [Traducción del autor].

Después de esto, el aparato pasó por muchas manos, y cada una añadió algo para mejorarlo. Durante el siglo XIX, la linterna mágica ganó inmensa popularidad. Johannes Zahn le agregó un disco rotatorio que creaba la ilusión de movimiento; Jean-Antoine Mollet le da un nuevo uso en 1750 al introducir las en las aulas como material didáctico para la enseñanza; cientos de personas se vieron envueltas en el desarrollo de la linterna y sus accesorios como lentes, espejos, fuentes de iluminación, etcétera.

A finales de del siglo XVIII una gran parte de los espectáculos usaban la linterna para producir Horror Shows, también conocidos como Phantasmagoria Shows. Una variedad de imágenes horribles era proyectada a la atemorizada audiencia: fantasmas proyectados en nubes de humo daban una apariencia aterradora junto con imágenes que se movían por las paredes. El proyector se ubicaba frecuentemente detrás de una pantalla traslúcida fuera de la vista del público. Esto añadía un toque de misterio al espectáculo.⁸⁰

Los *Phantasmagoria* lograron el culmen de la popularidad de las proyecciones. De acuerdo con algunos documentos, se sabe que el primer *Phantasmagoria* fue inventado en 1793 por el alemán Paul Philidor, pero usado después por Gaspard Robertson. A quienes usaban este tipo de shows se les llamó *galantee showmen*, quienes desarrollaron a su máximo este costoso equipo para animaciones.

Cuando en 1824 el inglés Peter Mark Roget explica el fenómeno de la persistencia retiniana, comienzan a aparecer muchos juguetes ópticos relacionados con la animación.

2.1.4 Previo al inicio

Es posible que China haya sido el primero en crear los juguetes ópticos, pero no se

⁸⁰ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.*, p. 21.

tienen muchos detalles:

Early Chinese and European records seem to indicate that Chinese made the first zoetrope or magic lantern by the second century and developed the first slide or transparency projection system by the seventeenth century and probably earlier. The Chinese may well have been the earliest pioneers of cinema⁸¹

Aunque no son considerados aún animación como tal, aparecieron juguetes que incluso en la actualidad se conocen bien: el *Taumátropo*, un disco de cartón que tenía algo dibujado en ambos lados. Estaba sujeto a dos ligas, una en cada extremo. Al momento de tensar las ligas y hacer girar el disco, las imágenes se fusionaban. Fue inventado por John A. Paris en 1825.

El *Fenaquitoscopio* consistía en dos discos, el delantero tenía dos ranuras y el trasero tenía una secuencia de dibujos. Al girar el segundo disco y mirar a través de las ranuras surgía la animación. Su autor, Joseph Plateau en 1832.

Siguiendo los mismos principios aparecen el *Fantascopio*, el *Estroboscopio* y el *Daedalum* (1833); éste último permitió al fenómeno ser observado por varias personas al mismo tiempo. Se debe recordar que todo este desarrollo no fue sólo antes del cine sino de la misma fotografía. En el siglo XIX es cuando llega la fotografía y revoluciona los modos de proyección.

Los retos más complicados para quienes incursionaban en la materia eran: encontrar una fuente de luz lo suficientemente poderosa y el desarrollo técnico de la fotografía, pues pasaron muchos años para que ésta pudiera pasar de la placa al rollo fotográfico.

⁸¹ Ann Wright, Jean, *Animation Writing and Development*, Focal Press, Estados Unidos, 2005, p. 29. (Los registros de la antigua China y Europa parecen indicar que los chinos hicieron el primer zootropo o linterna mágica por el siglo II y desarrollaron la primera diapositiva o sistema de proyección transparente por el siglo XVII y probablemente antes. Los chinos pudieron bien haber sido los primeros pioneros del cine). [Traducción del autor].

El *Daedalum*, *Zootropo* o rueda de la vida, era un cilindro. En la parte interna inferior, eran colocadas unas tiras de papel. Esas tiras de papel tenían dibujada una secuencia de imágenes. En la parte superior tenía unas ranuras a través de las cuales podían observarse las imágenes de la pared frontal interna. El efecto es logrado al girar el cilindro. El Zootropo no es un aparato complicado de fabricar, Se puede encontrar uno en el Papalote, Museo de Niño, en la Ciudad de México.

El *Praxinoscopio*, inventado por el francés Charles Émile Reynaud en 1877, es una versión mejorada del zootropo y fue la máquina que desataría el veloz desarrollo para la animación. Su mejoramiento consistía en que con un ajuste óptico en los espejos, lograba intercalar una fase oscura entre cada cuadro; a esta invención se añaden los revolucionarios y conocidos experimentos del inglés, Muybridge⁸² (1873) de los que surgen sus publicaciones: *Animals in motion* (1899) y *The Human Figure in Motion* (1901) las cuales aún son referencias en la actualidad. Muybridge publicó once tomos con sus estudios.

Étienne-Jules Marey, científico francés, mostró siempre amplio interés en la materia del movimiento y aportó investigaciones colaborando a la mano del trabajo de Muybridge.

En 1887 surge el antecesor directo del Nickelodeon de Edison: el *Taquiscopio*, creado por Ottomar Anschütz. En 1888, Edison crea el *Mutoscopio*, un dispositivo que filmaba imágenes secuenciales. En ese año, George Eastman patentó el rollo de película.

⁸² El primer estudio del movimiento, por parte de Eadweard Muybridge involucra el mito de la apuesta (no comprobada) entre Leland Stanford, ex gobernador del Estado y poderoso presidente de la Central Pacific Railway, y James Keene, presidente de la Bolsa de Valores de San Francisco, ambos aficionados a las carreras de caballos. El segundo a diferencia del primero afirmaba que durante el trote del caballo, éste siempre mantenía alguna de sus patas en el suelo. Para definir al ganador Stanford ideó un método para colocar varias cámaras a lo largo del camino que se disparaban automáticamente mientras el caballo pasaba corriendo a fin de captar cada una de las etapas del caballo durante su galope. Pidieron a Muybridge, entonces fotógrafo, que pusiera en marcha el método. Tras muchos experimentos y un año de intentos, logró tomar los primeros negativos con el movimiento del caballo bien definido mostrando sus cuatro patas en el aire al mismo tiempo en un fragmento de su carrera, dando la razón a Stanford.

Tras inventar el *Praxinoscopio*, Reynaud experimentó con él y lo mejoró para crear el *thétre-optique*, el cual trabajaba ya con un prototipo de la película perforada.

Los dibujos eran realizados por él mismo, y algunos eran coloreados. Con esto se adelantaba a su tiempo en cuanto a la utilización del color y respecto al metraje (llegó a utilizar soportes de hasta cincuenta metros), además de contar con una aplicación de efectos sonoros, que se encendían por medio de señales eléctricas puestas a lo largo del borde de la película.⁸³

He was the first to create short sequences of dramatic action by drawing on a 30 foot strip of a transparent substance called 'Crystaloid'⁸⁴

En 1899 Alva Edison conoció en la Exposición Industrial de París de ese año, los trabajos de Marey y quedó impresionado en especial con los avances de su *Cronomatógrafo*, aparato que era capaz de hacer capturas a gran velocidad y usado para el estudio del movimiento de las aves, lo que lo llevaría a introducirse más en la materia para producir después una de las primeras animaciones.

Otro de los antecedentes de la animación, fue el *Flipbook* o *Flipper Book* que es una simple libreta con dibujos secuenciales en cada página. Para crear la ilusión, debe sostenerse la libreta de un extremo y con la otra mano, pasar las hojas de un solo movimiento abanicándolas. Esto lo utilizan aún los animadores tradicionales para probar su animación antes de proyectarla. Se le conoció como *Filoscopio* y fue patentado por Henry Short en 1898. A partir de este momento, todo se había desarrollado de forma favorable para dar paso a la primera animación en el mundo.

⁸³ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.*, p. 51.

⁸⁴ William, Richards. *Op. cit.*, p. 14. (Él fue el primero en crear secuencias cortas de acciones dramáticas dibujando en una tira transparente, de 915 centímetros, de una sustancia llamada 'cristaloide'). [Traducción del autor].

2.2 Breve repaso de la historia mundial de la animación

Desde la primera oportunidad, franceses, ingleses, norteamericanos y alemanes se aventuraron en el desarrollo de la animación.

Para los primeros animadores, hacer dibujos y objetos que se movieran en la pantalla era un acto de curiosidad y de amor al trabajo.⁸⁵

2.2.1 Primeros pasos

La primera animación creada, fue *Un Bon Bock*⁸⁶, por Émile Reynaud, hecha con su *théâtre-optique*, y proyectada por primera vez en su casa en 1888. En 1892 exhibió sus imágenes animadas en el Cabinet Fantastique del Museo Grévin, en París

El programa comprendía tres cintas: *Un bon bock* realizada en 1888-1889, de 50 metros, con 700 imágenes, y duración de 15 minutos; *Clown et ses chiens*, 1890, 22 metros, 300 imágenes, 20 minutos y *Pauvre Pierrot*, 1891, 36 metros, 500 fotos, 15 minutos.⁸⁷

Su labor era artesanal y el manejo de la máquina era demasiado complicado, debía tenerse una inigualable habilidad manual. El teatro donde exhibía, le exigía tener funciones diarias y renovar sus cintas cada año, para ello le quedaba muy poco tiempo, pues era el único capaz de manejar su aparato.

Al final logró terminar también, a pesar de no tener ayudantes, *Un rêve au coin du feu*⁸⁸

⁸⁵ Crafton, Donald, *Before Mickey*, The MIT Press, Massachusetts, 1982, p.137. Citado en, Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 73.

⁸⁶ *Un buen vaso de cerveza.*

⁸⁷ C.W., Ceram, *Arqueología Cinematográfica*, Ediciones Destino, Barcelona, 1965, p. 193. CRAFTON, Donald, *Before Mickey*, The MIT Press, Massachusetts, 1982, p. 137. Citado en, Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 51.

⁸⁸ *Un sueño junto al fuego.*

(1893, 29 metros, 400 imágenes), y *Autour d'une cabine*⁸⁹ (1893-1894, 45 metros, 636 imágenes, 15 minutos). Estaba adelantado para su época ya que no sólo animaba sino que además experimentó con el color. Su trabajo es considerado uno de los más meritorios.

Como Norman McLaren hizo notar cincuenta años después. Los dibujos de Reynaud se ven bellos al moverse, porque el inventor de la animación se dio cuenta de que los dibujos animados tenían que ser funcionales a su dinámica.⁹⁰

Reynaud murió en 1917 en soledad y pobreza sin que se reconociera su trabajo. No logró adaptarse al ritmo de otros inventos que lo sobrepasaron. Manuel Rodríguez Bermúdez, en su obra *Animación, una perspectiva desde México*, comentó que intentó mejorar su *thétre-optique*, pero fracasó, destruyó sus aparatos a martillazos y echó al río Sena los rollos de sus películas. Sólo se conserva una copia de *Pauvre Pierrot* y *Autour d'une cabine*.

Además de las animaciones de Reynaud, otras se desarrollaron derivando de otros elementos:

Fue un paso casi natural el que los creadores de los incipientes comics pasaran al cine de animación, llevando toda una forma narrativa de la imagen impresa a la imagen en movimiento. Éste sería el caso de Winsor McCay y James Stuart Blackton, iniciadores de la animación cinematográfica en Estados Unidos⁹¹

En 1906 se hizo pública la que se considera la primera animación en película estándar hecha por Thomas Alva Edison y James Stuart Blackton. Edison le pidió al caricaturista

⁸⁹ *Alrededor de una caseta de baño*.

⁹⁰ Bendazzi, Ginnalberto, *Cartoons: One Hundred Years od Cinema Animation*, Indiana University Press, Bloomington, Indianápolis, 1994, p.6. Citado en, Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 53.

⁹¹ Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 45.

Blackton que realizara una secuencia de dibujos que después fotografió. Fue la primera combinación de dibujos con fotografía y la animación se lanzó como *Humorous Phases of Funny Faces*⁹² en la que muestran rostros que se transforman para dar paso a otros.

A man puffed a cigar and blew smoke rings at his girl friend, she rolled her eyes, a dog jumped through a hoop and a juggler performed. Blackton used about 3000 'flickering drawings' to make this first animated picture—the forefather of the animated cartoon. The novelty brought explosions of laughter and was an instant hit.⁹³

Blackton se convirtió en un gran cineasta creador de efectos, nadie era capaz de resolver la forma como habían sido hechos. Superó incluso al gran ilusionista inglés Georges Méliès. Su filme más reconocido fue *L'hôtel hanté: fantasmagorie épouvantable*⁹⁴ (1907), una película sin precedentes. Blackton creó la primera película de animación en stop motion en los Estados Unidos: *The Humpty Dumpty Circus*⁹⁵ (1898). En cuanto a efectos especiales, Blackton fue alcanzado únicamente por otro genio: Émile Cohl, considerado por muchos, el padre de la animación.

Excelente dibujante, Cohl fue invitado por Léon Gaumont a unirse a su grupo de cerebros en el departamento de trucos cinematográficos, los cuales pasaban días buscando la forma como Blackton había hecho sus trucos, pues no quiso revelarlos nunca. En aquella época había una gran guerra de patentes y se cuidaba con celo todo descubrimiento.

En 1906, Émile Cohl animó *Stick Figures*⁹⁶ en Francia y en 1907 mostró en París su

⁹² *Fases humorísticas de caras divertidas.*

⁹³ William, Richards. *Op. cit.*, p. 15. (Un hombre sorbe un cigarro y sopla anillos de humo y su amiga gira los ojos, un perro brinca a través de un aro y un malabarista actúa. Blackton usaba alrededor de 3000 dibujos parpadeantes para hacer la primera película animada— fue el progenitor de las caricaturas animadas. La novedad provocó la exposición de risas y fue un éxito instantáneo). [Traducción del autor].

⁹⁴ *La casa encantada.*

⁹⁵ *El circo Humpty Dumpty.*

⁹⁶ *Figuras de palo.*

primer filme animado.

The figures were childlike, white lines on black but the story was relatively sophisticated: a tale of a girl, a jealous lover and a policeman. He also gave lampposts and houses intelligence and movement, with emotions and moods of their own. Cohl's work prefigures the later animation dictum, "Don't do what a camera can do - do what a camera can't do"⁹⁷

Entre 1908 y 1923 produjo más de quinientos cortometrajes entre películas de acción en vivo y películas animadas, entre ellas la famosa *Fantasmagoria* (1908). Realizó además la primera serie animada. Se entregó con verdadera pasión a su trabajo.

En 1905, experimentaba el estadounidense Edwin S. Porter y produjo las que podrían considerarse las primeras animación de recortes: en *How Jones Lost his Roll*⁹⁸ (1905) y *The Whole Dam Family and the Dam Dog*⁹⁹ (1905), los intertítulos eran letras recortadas que se movían hasta acomodarse en el orden indicado.

In Europe there were many experimental and hybrid films produced during this period using various combinations of stop motion, live action, and animation. Italian artist Arnaldo Ginna made animated films in 1910 by painting directly onto the film itself.¹⁰⁰

Otra personalidad norteamericana fue Winsor McCay, quien, también basado en una de

⁹⁷ William, Richards. *Op. cit.*, p. 15. (Las figuras eran infantiles, líneas blancas sobre negro, pero la historia era relativamente sofisticada: un cuento de una niña, un novio celoso y un policía. Incluso dio inteligencia y movimiento a los postes de luz y a las casas, con sus propias emociones y estados de ánimo. El trabajo de Cohl precede el posterior dicho de la animación, "No hagas lo que la cámara puede hacer - haz lo que la cámara no puede"). [Traducción del autor].

⁹⁸ *Cómo Jones perdió su rollo.*

⁹⁹ *La familia Dam completa y el perro Dam.*

¹⁰⁰ Ann Wright. *Op. cit.* p. 13-14. (En Europa eran muy experimentales y las películas híbridas se produjeron durante este periodo utilizando combinaciones variadas de stop motion, acción viva y animación. El italiano Arnaldo Ginna hizo películas animadas en 1910 pintando directamente sobre la película). [Traducción del autor].

sus tiras cómicas (*Little Nemo in Slumberland*¹⁰¹), presentó en 1911, en Nueva York, su animación *Pequeño Nemo*, la cual fue un éxito. McCay dibujó también *How a mosquito operates*¹⁰² (1912).

A esta altura se le acusó de hacer animaciones calcadas y en respuesta hizo en 1914 la famosa *Gertie, the dinosaur*¹⁰³, animación revolucionaria y su obra maestra, donde el mismo McCay actuó invitando al dinosaurio a comerse una manzana. La animación fue presentada en el Palace Theater de Chicago. Al hacer esta animación descubrió la importancia de impactar con un personaje que tuviera una verdadera personalidad.

Winsor fue el primero en dedicarse por completo a la animación:

I went into the business and spent thousands of dollars developing this new art. It required considerable time, patience and careful thought —timing and drawing the pictures. This is the most fascinating work I have ever done— this business of making animated cartoons live on the screen.¹⁰⁴

Realizó *The Pet*¹⁰⁵ (1921), *Bug Vaudeville*¹⁰⁶ (1921) y *The Flying House*¹⁰⁷ (1921) y fue el primer animador en utilizar las *cels*, tiras de acetato transparentes que facilitan el trabajo de la animación al separar el fondo del dibujo.

McCay hizo también la primer animación realista, *The Sinking of the Lusitania* (1918)¹⁰⁸, utilizada como propaganda de guerra y que narraba la crueldad de ese acontecimiento.

¹⁰¹ *El pequeño Nemo en el reino de los sueños.*

¹⁰² Cómo funciona un mosquito.

¹⁰³ Gertie, la dinosaurio.

¹⁰⁴ William, Richards. *Op. cit.* p.17. (Me introduje a la industria y gasté miles de dólares desarrollando este nuevo arte. Requirió de una cantidad considerable de tiempo, pasencia e ideas cuidadosas —cronometrar y dibujar las películas. Este es el trabajo más fascinante que he hecho— el negocio de hacer que las caricaturas animadas cobren vida en las pantallas). [Traducción del autor].

¹⁰⁵ La mascota.

¹⁰⁶ Insecto vodevil.

¹⁰⁷ La casa voladora.

¹⁰⁸ *El hundimiento de Lusitania.*

La relación de McCay con la industria terminó de una forma triste, pues al final reprochó a los jóvenes a quienes había enseñado por utilizar la animación como una técnica que servía sólo para lucrar olvidando el arte y cayendo en fórmulas predecibles y cómodas.

McCay declaró en una cena de la comunidad de animación cinematográfica:

La animación debería ser un arte, así es como la concibo. Pero al ver que lo que ustedes han hecho con ella, es hacerla un comercio [...] no un arte, sino un comercio [...] mala suerte.¹⁰⁹

Por desgracia, así era. En ese momento la animación dejaba de ser “un acto de curiosidad y amor” para convertirse en sólo una actividad económica más, dejando de lado la belleza y el arte.

Los nuevos animadores comenzaron a considerar sólo la cantidad de dinero que dejaba la producción de la animación. Esto, como con todo, reduce la calidad a fin de obtener más ganancia. Después de las animaciones de McCay fue difícil igualar su calidad de trabajo hasta 1930.

John Randolph Bray fue quien se dedicó a estudiar el problema para eliminar la “tremenda cantidad de detalles en la producción y lograr convertir a la animación en una propuesta comercial viable”.¹¹⁰ Su primer animación fue *The Artist's Dream* (1913), más tarde fundó el estudio *Bray*, que se desarrolló rápidamente gracias a los contratos que consiguió con Paramount. El éxito de su producción se centraba en el uso del rotoscopiado.

En Suiza, la animación comenzó con Victor Bergdahl, realizó cortometrajes de sus tiras cómicas de 1915 a 1930. Y después, muchos otros animadores suizos produjeron sus

¹⁰⁹ Bendazzi, Ginnalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Bloomington, Indianápolis, 1994, p.18. Citado en, Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 73.

¹¹⁰Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 75.

películas; en Dinamarca el primer animador fue el ilustrador, actor y escritor Robert Storm Petersen, quien produjo sus películas desde 1916 hasta 1930.

En Sudáfrica Harold Shaw creó *The Artist's Dream*¹¹¹ (1916) "it told a story about an artist whose drawings became to life"¹¹², a partir de ese momento, África deseaba desarrollar la animación, pero encontró muchos obstáculos como la falta de inversión, el aislamiento cultural y la falta de autorización que suprimieron la industria de la animación en ese país.

En Brasil, la primera animación fue *El káiser* (1917) de Seth (Álvaro Marins), la cual era una sátira del káiser Guillermo II. En España, en 1917, el caricaturista Fernando Marco hizo una acerca de un toro; después se realizaron muchas películas más hasta el estallido de la Guerra Civil, lo que detuvo la producción. En Francia fue fundado el primer estudio en 1919 por Robert Collard (Lortac), quien había estudiado bajo la tutela de Émile Cohl.

También surgió el estudio de los hermanos Fleischer cuyas primeras animaciones fueron *Animated Hair*¹¹³ (1927) y *Song Car-Tunes*¹¹⁴ (1924). Dentro de sus primeras producciones entran también las series *Out of The Inkwell*¹¹⁵ con el famoso payaso Koko creadas entre 1916 y 1929. El estudio Fleischer fue pionero de la animación mixta con *live action*.

2.2.2 El nacimiento de la industria

Otto Messmer crea *Felix the cat* (1919 – 1933) junto con Pat Sullivan's Studio. Se trataba de una serie basada en el gato Félix, personaje al que nadie superaría en

¹¹¹ El sueño de un artista.

¹¹² Ann Wright. *Op. cit.* p. 34. (Contaba la historia de un artista cuyos dibujos cobraban vida). [Traducción del autor].

¹¹³ Cabello animado.

¹¹⁴ Canciones para el carro.

¹¹⁵ Fuera del tintero.

popularidad hasta la llegada del ratón Mickey Mouse. Fue un comienzo innovador haciendo cosas que la cámara no podía.

En 1920 entró Walt Disney a la industria con el estudio Laugh-O-Grams en Kansas City. Las técnicas de rotoscopiado y acetato son las que recogió Disney para crear en 1923, en Hollywood, *Alicia en el país de los dibujos animados*, cinta en la que una niña real convivía con las caricaturas.

En 1928 nació Mickey Mouse e hizo su primera aparición en *Steamboat Willie*,¹¹⁶ el primer dibujo animado con sonido sincronizado. En ese momento es cuando el estudio de Walt Disney se colocó a la cabeza de las productoras de animación.

Fue uno de los primeros y más grandes triunfos que lograrían; al grado de que a principios de los 30, el mundo de la animación se dividió en 2: Disney y los demás.¹¹⁷

Lo que hizo diferente a Disney de cualquier otro animador fue su inspiradora forma de pensar: "I am interested in entertaining people, in bringing pleasure, particularly laughter, to others, rather than being concerned with 'expressing' myself with obscure creative impressions"¹¹⁸

Pero en Estados Unidos no era el único lugar donde continuaba el desarrollo de la animación. En Alemania, en 1911, el pionero Julios Pinschewer creó *La Sopa* mezclando *live action* y animación; Guido Seeber creó *Du must zur Kipho gehen*¹¹⁹ (1925) y Rudolph Pfenninger experimentó con el sonido sintético para la animación. En Francia, Starewicz realizó *Le Roman de Renard* (1930).

¹¹⁶ *Willie, el Barco a Vapor*.

¹¹⁷ Romano Raba, Juan José, *El cine de animación: tecnología y consumo*, Universidad Panamericana. Escuela de Comunicación (Tesis), México, 2005, p. 9.

¹¹⁸ Johnston, Ollie. *Op. cit.*, p. 59. (Mi interés es entretener a la gente, dar placer y risas a los demás, más allá de importarme 'expresar' mis impresiones creativas y oscuras). [Traducción del autor].

¹¹⁹ *Debes ir al Kino-Photo*.

Charlotte Reiniger, originaria de Berlín, animó *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*¹²⁰ (1926), *Carmen* (1933), *Papageno* (1935), basadas en las óperas *Carmen* y *The Magic Flute*; *La Dote*, entre otras obras.

En Europa hubo más posibilidades para el desarrollo del cine y animación artísticas por el gran desarrollo de las artes y el apoyo que tenían los artistas en este continente.

En términos de libertad artística Alemania y Francia eran los líderes en Europa. Sin embargo fue la comunidad cinematográfica de vanguardia alemana a diferencia de la francesa, la que favoreció a la autoexpresión por medio de dibujos animados¹²¹

En Portugal, la animación comenzó en 1920 con los caricaturistas Artur Corrêa y Ricardo Neto; en Bulgaria, apareció también en 1920 y se desarrolló a través de la publicidad. La animación moderna en China emergió con los cuatro hermanos Wan, cuya primera película fue *Art Studio* (1926), no se tienen datos de otros animadores en su época.

En Sudamérica, Quirino Cristani, dibujante argentino de viñetas políticas, estudió las animaciones de Émile Cohl, lo que le brindó conocimientos para realizar un cortometraje de aproximadamente un minuto con temas satírico-políticos.

En 1917, Cristani hizo el primer largometraje completamente animado *El Apóstol*, animación muda de 70 minutos, donde el presidente argentino Yrigoyen quemaba Buenos Aires con rayos del planeta Júpiter. La copia de la animación se perdió por lo que no hay nada que confirme que era un largometraje a excepción de los testimonios de la época.

¹²⁰ *Las aventuras del príncipe Achmed*, con una duración de 65 minutos, es el primer largometraje animado de la historia, que se conserva entero.

¹²¹ Bendazzi, Ginnalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Bloomington, Indianápolis, 1994, p.26. Citado en, Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 93.

Cristani publicó otras obras, pero fueron confiscadas por razones políticas y “fueron desapareciendo en los laberintos de las oficinas de la censura gubernamental”¹²². En 1959 se le otorgó una pensión en reconocimiento a su aportación a la cultura nacional.

Rusia también creó sus propias películas, algunos de los títulos más reconocidos son *Juri The Skating Rink*¹²³ (1927, Zhelajabuzhsky) y *Post Office*¹²⁴ (1929, Mikhail Tsekhanovsky). En ese momento, las animaciones eran de carácter clásico e infantil, pero la Comisión de Cultura Rusa cambió el rumbo de la animación y la dirigió a una temática política y educativa.

2.2.3 Las animaciones de Disney

Tras sus primeros éxitos, Walt Disney continuó con su trabajo: proyectó en 1929 *Skeleton Dance*¹²⁵ y comenzó la serie *Silly Symphony*¹²⁶ (1929 – 1939)

En 1932 de nuevo Disney da un gran paso con *Flowers and Trees*¹²⁷ (1932), la primera animación a color que utiliza la tecnología que Disney se había esforzado en desarrollar: Technicolor. Otro gran avance fue la innovación al crear personalidades únicas para cada personaje en *Three Little Pigs*¹²⁸ (1933), sinfonía en la que además, añade efectos especiales de sonido mucho más producidos que dieron mayor fuerza y vida a los personajes.

En 1937, el estudio de Walt Disney creó el, por muchos considerado, primer largometraje de dibujos animados¹²⁹: *Blancanieves y los siete enanos*. Obra

¹²²Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 95.

¹²³Juri, patinador de hielo.

¹²⁴Oficina postal.

¹²⁵*La danza de los esqueletos*.

¹²⁶*Sinfonías bobas*.

¹²⁷*Árboles y flores*.

¹²⁸*Los tres cerditos*.

¹²⁹El primer largometraje de dibujos animados documentado. Antes de este se realizó *El Apóstol*, por Quirino Cristani. El primer largometraje de animación es el ya mencionado *El Príncipe Achmed*, realizado con técnica de cutout.

revolucionaria, no sólo por ser la primera producción que duraba más de sesenta minutos y tenía alrededor de 115, 000 fotogramas sino porque contaba con sonido y color, cosa sorprendente en esa época.

Aún es considerada como una verdadera obra de arte de aquella época. "It's said that many of the artists booked themselves in advance into hospital to recover from the effort of completing the film"¹³⁰.

En 1936 comenzó a subir la calidad de los dibujos animados. Desde que obtuvieron color mejoraron hasta ser similares al arte de los libros ilustrados.

En 1937 se produjo *The Old Mill*¹³¹, que ya tenía efectos de lluvia, nubes e iluminación muy realistas. Este cortometraje fue ganador de la academia por haber utilizado la primera cámara multiplanos. Y conforme se tomó a la animación más en serio como producto cinematográfico se le dio cada vez más importancia al casting para las voces de los personajes.

Fue muy difícil que alguien lograra alcanzar a Disney, cuyo estudio mejoraba la interpretación del movimiento. Experimentando con ángulos tal como en el cine real; crearon *Fantasia* (1940), *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942) y más cortometrajes de los personajes de Disney, Mickey Mouse y el Pato Donald.

You can have no idea of the impact that having these drawings suddenly speak and make noises had on the audiences at that time. People went crazy over it.¹³²

¹³⁰ William, Richards. *Op. cit.* p. 19.

¹³¹ El viejo molino.

¹³² William, Richards. *Op. cit.* p. 18. (No puedes imaginar el impacto que generó el que estos dibujos repentinamente hablaran o hicieran sonidos en las audiencias de aquellas épocas. La gente se volvió loca por ello). [Traducción del autor].

Disney fue uno de los primeros animadores en darle gran importancia a la música. Hasta antes de esa época, la música y la animación no se planeaban juntas nunca, sólo se improvisaba o introducía una melodía acorde a la escena. Carl Stalling fue el famoso compositor que trabajó de la mano con Disney, es conocido por sus adaptaciones de piezas como *Morning Mood*.

Como es bien sabido, la música puede ser un factor determinante en la animación y para el cine en sí, es capaz de generar un vínculo muy estrecho con el espectador ya que la música es parte de la vida de todas las personas: en la escuela, en las fiestas, la religión, los bailes, las bodas, hasta en el funeral. Por eso actualmente, la animación y la música van siempre de la mano. Muchas veces debe tenerse la pieza musical completa antes que la animación, para que ésta siga los tiempos de la melodía.

Hubo otros estudios que no alcanzaban aún el nivel visual de Disney, pero esto no impidió que lanzaran sus propias animaciones.

A top United Artists executive who distributed *The Yellow Submarine* (1968) told me, 'This is the Beatles at the height of their popularity and *still* people stay away from non-Disney animation.' Film executives at that time always said of animation, 'If it doesn't have the Disney name on it, no one will go to see it.' But the real point is, it wasn't just the Disney name — it was the Disney *expertise* that captivated the audience and held them for eighty minutes.¹³³

Walt Disney logró hacerse de animadores leales y talentosos, entre ellos destacan los “nueve” como les llama William Richards: Les Clark, Woolie Reitherman, Eric Larson, Ward Kimball¹³⁴, Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnston, Johnny Lounsbery y Marc

¹³³William, Richards. *Op. cit.* p. 5. (Un alto ejecutivo de United Artists, quien distribuyó El submarino amarillo, me dijo: Esto son los Beatles en su más alto nivel de popularidad y la gente sigue lejos de las animaciones no hechas por Disney. Los ejecutivos del cine de aquellos tiempos siempre decían de la animación: Si no tiene el nombre de Disney sobre ella, nadie va a verla. Pero el punto real es que, no era el nombre de Disney — era la experiencia de Disney la que cautivaba a la audiencia y los retenía por 80 minutos). [Traducción del autor].

¹³⁴Animador de Pepe grillo en *Pinocho* y de los cuervos en *Dumbo*.

Davis. Además son dignos de mención Ken Harris, Art Babbit¹³⁵, Grim Natwick¹³⁶, Emery Hawkins, Abe Levitow, Gerry Chiniquy, Cliff Nordberg y Dick Huemer¹³⁷.

En 1943, *Bambi* y *Fantasia* fueron considerados fracasos comerciales, pues no recuperaron los gastos de producción. La última fue criticada severamente por ser demasiado artística y no apta para los espectadores a quienes iba dirigida, sin embargo, aún es considerada una maravillosa pieza innovadora dentro de la animación.

2.2.4 El desarrollo de los Efectos Especiales

Utilizar la animación para hacer efectos especiales en películas de acción viva no era nuevo a esas alturas. Desde las cintas de Georges Méliès se volvieron populares, y por supuesto, el tipo de animación que se ocupaba era el stop motion.

El norteamericano Willis Harold O'Brien entró a la industria en 1915 experimentando mediante figuras móviles, al final decidió, junto con algunos colaboradores, producir *The Dinosaur And The Missing Link*¹³⁸ (1916), un impresionante cortometraje en stop motion de 3:20 minutos donde utiliza, entre varios personajes, bestias prehistóricas, entre ellas un pterodáctilo y un brontosaurio.

Su película fue adquirida y comercializada por Edison. Él también lo impulsó y le ofreció contactos para continuar con su carrera. En 1925 crea *The Lost World*, una adaptación de la obra de Conan Doyle mezclando ya *live action* con stop motion. El largometraje fue la sensación que ocasionó ver actores descubriendo un mundo con dinosaurios reales y volcanes en plena erupción. La mezcla de fantasía no se parecía a nada experimentado hasta entonces.

¹³⁵ Animador de Goofy.

¹³⁶ Animador de la mayor parte de las escenas de *Blancanieves* y creador de Betty Boop (aunque el crédito se lo lleve Máx Fleischer).

¹³⁷ Importante director de las películas de Disney: *Blancanieves* y los Siete Enanitos, *Dumbo*, *Fantasia* y todos los primeros largometrajes de Disney.

¹³⁸ El dinosaurio y el eslabón perdido.

No tardó mucho en colaborar para el proyecto que lo llevó a la fama: *King Kong* (1933) donde utilizaron los mismos efectos especiales que en *The Lost World*¹³⁹, la marioneta de King Kong midió 45 centímetros de alto y poseía ya una armadura de acero. La musculatura era de caucho y látex y su cuerpo estaba cubierto de piel de conejo teñida.

Tras el rotundo éxito de *King Kong*, Harold O'Brien animó también *El hijo de Kong* (1933) y *El gran gorila* (1949) donde conoció a su talentoso alumno y sucesor Ray Harryhausen.

El aclamado animador Ray Harryhausen trabajó en varios proyectos con George Pal y con O'Brien, entre 1960 y 1970 creó la serie *Jason and the Argonauts* donde se podía ver a héroes que peleaban contra momias y calaveras.

2.2.5 El nacimiento de otras productoras en Estados Unidos y el resto del mundo

Nuevos estudios comenzaron la competencia: Max Fleisher obtuvo gran éxito cuando lanzó el personaje *Betty Boop* (1930) famosa por ser la primera representación sexual de una mujer en animación. También produjo los largometrajes *Gulliver's Travel*¹⁴⁰ (1939) y *Mr. Bug goes to Town*¹⁴¹ (1941). Además comenzó la producción de la serie *Popeye* (1933), que se volvió casi tan popular como Mickey Mouse.

Por su parte el Estudio Universal (antes Independent Moving Picture Company), formado por algunos antiguos empleados de Disney, aprovechó los derechos que tenía sobre el conejo Oswald, personaje creado por Walt Disney y fue lo que le dio su oportunidad en el mercado.

¹³⁹ El mundo perdido.

¹⁴⁰ *Los Viajes de Gulliver*.

¹⁴¹ *El Señor Bicho va al Pueblo*.

Warner Bros. comenzó a figurar cuando Hugh Harman y Rudolf Ising, dejaron Disney y se unieron a esta productora; pero fue hasta que llegó el anárquico Tex Avery, con creaciones salvajes, surrealistas y explosivas cuando logró tener un gran éxito. Los primeros legados de Avery fueron *Looney Tunes* (1930) y *Merrie Melodies*¹⁴² (1931 – 1964) con Bugs Bunny, el Pato Lucas y Porky.

En 1924 nació la MGM (Metro-Goldwyn-Mayer), tomando su nombre de las tres productoras que se fusionaron para crearla. Su éxito se basó en sus personajes Tom & Jerry de Will Hanna y Joe Barbera, y Droopy. Posteriormente se unieron Tex Avery y Walter Lantz, quien había trabajado en Universal Studios como director de la serie de *Oswald the Lucky Rabbit*, tras varios personajes, creó en 1940 al que inmortalizaría su fama: *El Pájaro Loco*.

A pesar de que algunos de los estudios comenzaban a ser conocidos, todos estaban basados en los estudios y experiencia de Disney, pues muchos de los que trabajaban en ellas eran ex empleados de Walt. Algunos de los animadores trataron de ir en contra de su realismo mostrado en *Bambi*, *Blancanieves* y otros largometrajes creando cosas diferentes con humores desenfrenados.

A principios de los años treinta, se decidió aplicar un Código de Producción debido a las quejas contra el contenido inmoral en el cine y la animación. Esta ley afectó todas las producciones de Fleischer Studios, la menos dañada fue *Popeye*. El nuevo código influyó también en el resto de los estudios en mayor o menor medida, inclusive en Disney.

El trabajo que mantuvo vivo a los Fleischers, fueron tres largometrajes de *Popeye*: *Popeye conoce a Simbad el marino*, *Popeye conoce a Alí Baba y los cuarenta ladrones* y *Popeye conoce a Aladino*.

¹⁴²*Fantasías animadas de ayer y hoy.*

Para los años cuarenta, los principales estudios de animación eran: Disney, Warner, MGM y Fleischer; y los principales personajes *cartoon* eran: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig, Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy, Popeye, Superman, el pájaro loco y el correcaminos.

Estados Unidos fue pues, uno de los desarrolladores primordiales para la industria de la animación

Su aportación más importante fue seguramente la organización de una producción industrial, dividida en departamentos especializados: diseño, dibujo, trazo, fondos, fotografía, en los cuales la capacidad individual se podía desarrollar al máximo permitiendo la especialización del trabajo.¹⁴³

En Alemania, los animadores trataron de competir con Disney, Hans Fischerkoesen creó su estudio junto con Host von Möllendorff. En España, una vez terminada la Guerra Civil, la animación tuvo su época de oro centrada en Barcelona.

En 1935 apareció la primera animación checa, *The Lantern's Secret*¹⁴⁴ (1935, Karel Dodal). Checoslovaquia siempre poseyó una tradición de marionetas que se extendió hasta la animación en stop motion.

En 1937 se produjo la primera animación cubana: *Napoleón, el faraón de los sinsabores* (1937, Manuel Alonso). En 1940 el gobierno de India impulsó la creación del estudio Cartoon Film Unit, el cual produjo filmes de contenido social, educativo y algunos artísticos.

¹⁴³ Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Op. cit.* p. 83.

¹⁴⁴ El secreto de la linterna.

2.2.6 Aparece el *anime*

Con un estilo inconfundible derivado de su arraigada tradición, nace la animación japonesa. Los primeros cortometrajes documentados son *Imokawa Mukuzo*, *Genkanban no maki* (1917, Oten Shimokawa), *Saru Kani gassen* (1917, Seitaro Kitayama) basada en un cuento popular japonés y *Hanawa Hekonai, Shinto no maki* (1917, Sumikazu Kouchi).

Los esfuerzos de animación en Japón, comenzaron de inmediato, justo después de conocer las primeras animaciones occidentales. Después del trabajo pionero, Sanae Yamamoto, alumno de Kitayama, creó en 1925 *Ubasute yama*¹⁴⁵.

Otras animaciones desarrolladas fueron *Baguda-jo no tozoku*¹⁴⁶ (1926, Noburo Ofuji), *Kujira*¹⁴⁷ (1927, Noburo Ofuji), *Ugokie-ko-ri-no-Tatehiki* (1933, Ikuo Oishi), *Tsuki no miya no Ojo sama*¹⁴⁸ (1934, Murata).

Kenzo Masaoka fue uno de los desarrolladores de la animación: procedía de una familia adinerada por lo que experimentó sin límites. Realizó la primera película de animación sonora, *Chikara to onna no yo no naka*¹⁴⁹ (1932) y en 1935 realizó *Mori no yosei*¹⁵⁰ (1935) comparada con las *Silly Symphonies* de Walt Disney. Masaoka es considerado el padre de la animación japonesa.

Mitsuyo Seo, alumno del estudio de Masaoka después independizado, fue el principal animador de propaganda, pues con él en la industria, comenzó la Segunda Guerra Mundial.

¹⁴⁵ *La montaña donde se abandona a los viejos.*

¹⁴⁶ *El ladrón del castillo de Baguda.*

¹⁴⁷ *La ballena.*

¹⁴⁸ *La reina del Castillo de la Luna.*

¹⁴⁹ El mundo del poder y las mujeres.

¹⁵⁰ El hada de Mori.

Ugoku-e Kori no tatehiki (1933) es una animación realizada por Ikuo Oishi, muy influenciada por los dibujos de Disney, trata sobre un zorro y un tejón que sostienen un duelo de trucos en un templo budista. Oishi realizó también *Futatsu no Taiyo* (1929).

2.2.7 Durante la Segunda Guerra Mundial

Cuando en el mundo comenzó la guerra, muchos de los esfuerzos de la animación se dirigieron a la propaganda. Para Disney este hecho, junto con la huelga de los animadores que le arrebató a una gran cantidad de sus trabajadores, representó un golpe muy fuerte.

Los Fleischers decidieron aprovechar la oportunidad: realizaron una serie de Popeye, donde el personaje se une a la marina y pelea contra los nazis. En esa temporada Warner hace producciones con Friz Frelang y Bob Clampett, creando *Porky in Wackyland* (1938), *Tortoise Wins By a Hare*¹⁵¹ (1943). La única producción de Disney propagandística fue *Victory Through Air Power*¹⁵² (1943), pero no pudo hacer nada más.

También en Europa y Asia se produjo animación durante la guerra. En Japón, Seo Mitsuyo, con un equipo de cinco personas, realiza *Momotaro no umiwashi*¹⁵³ (1942), una producción de 37 minutos y con fuerte carácter propagandístico. Su protagonista era Momotaro, personaje principal de uno de los cuentos más tradicionales de Japón, quien luchaba contra una flota enemiga.

Posteriormente, junto con Kenzo Mazaoka y otros animadores, Seo crea *Momotaro, umi no shimpei*¹⁵⁴ (1943), producción que contó con más de 70 animadores. Ikuo Oishi

¹⁵¹ Tortuga gana por una liebre.

¹⁵² Victoria por la fuerza aérea.

¹⁵³ Las águilas marinas de Taro melocotón.

¹⁵⁴ Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares.

también realizó varias animaciones de instrucción para la armada pero falleció por la guerra.

Después de la guerra, se consolidó la animación japonesa y se estableció un gran estudio: Shin Nihon Doga en 1947 dirigido por Kenzo Masaoka; después se convirtió en Toei Doga. En 1950 se desarrollaron también otros animadores como Tadahito Moshinaga, Ryuichi Yokoyama y Noburo Ofuji.

En Inglaterra, durante la Segunda Guerra Mundial, la publicidad, "the traditional moneymaker for animation" según Ann Wright desapareció, pero la propaganda de guerra permitió que la animación se mantuviera viva. Se fundó Halas & Batchelor en 1940 y se volvió uno de los estudios más respetados a nivel internacional.

Animal Farm, de Halas y Batchelor, es uno de los primeros dibujos animados con una intención dramática. Y fue el primero que se realizó en Gran Bretaña. Aunque la parte principal de la acción se desarrolla con personajes animales, el diseño general conservaba una apariencia más o menos natural para animales y seres humanos.¹⁵⁵

Durante el periodo del dominio Nazi en Alemania, fue prohibido el arte abstracto por lo que los animadores tuvieron que esconder sus creaciones si querían hacerlas. En Canadá floreció en esta época la animación:

It wasn't until Norman McLaren, a Scotsman, came to Canada in 1941 to become a member of the National Film Board of Canada that Canadian animation really was born. The artists were encouraged by McLaren to use their own styles as they worked on propaganda films for the war. Film Board artists

¹⁵⁵ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 108.

included George Dunning, Jim McKay, Grant Munro, Jean-Paul Ladouceur, and Latter, Alexandre Alexeïff and Paul Driessen.¹⁵⁶

En 1940, los Fleischer crearon las series animadas de Superman, pero sin suficiente éxito, al final fueron absorbidos por Paramount Studios.

Tras la huelga de Disney, en los años cincuenta, se crea la UPA (United Productions of America) en Hollywood, fundada por ex animadores de Disney, entre ellos John Hubley y Chuck Jones, quien fue el director de la primera película de UPA. Crearon las series *Mr. Magoo* (1949) y *Gerald Mc Boing Boing* (1950) cuyo estilo fue por completo diferente al del resto de los estudios, el cual era un poco escueto, pero en esa época floreció la experimentación de la animación en todo el mundo. Todos sabían cómo hacer animación, pero muchos consideran que aún les faltaba dar ese soplo de vida a los personajes que sólo Disney había logrado tras muchos años de experiencia.

El primer Oscar que la UPA ganó, en 1951, se lo otorgó el corto de gran creatividad y muy bien logrado: *Gerarl McBoing Boing*, dirigido por Bobe Cannon. La animación sorprendió por el estilo del dibujo: infantil, trazos simples y desordenados, excelente manejo del color, y una gran historia basada en el poema de Ted Geisel (Dr. Seuss). Mas el segundo Oscar del que se hizo acreedor el estudio se lo dio *When Magoo Flew* (1955), donde el personaje ya había sido rediseñado.¹⁵⁷

Al final de los años cincuenta hubo otra crisis y tuvo que buscarse de nuevo una mayor producción dejando de lado la calidad, esto dio paso a las series de televisión. Famous

¹⁵⁶ Ann Wright, Jean. *Op. cit.* p. 20. (No fue sino hasta que Norman McLaren, un escocés, llegó a Canadá en 1941 para ser miembro del Consejo Nacional de Cine de Canadá, que la animación canadiense nació. Los artistas fueron animados por McLaren a usar sus propios estilos mientras trabajaban en las películas de propaganda para la guerra. Los artistas del Consejo de cine incluían a George Dunning, Jim McKay, Grant Munro, Jean-Paul Ladouceur, y Latter, Alexandre Alexeïff y Paul Driessen). [Traducción del autor].

¹⁵⁷ *Ánima anima a Mr. Magoo* En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2008/03/nima-anima-mr-magoo.html>, consultado el 22 de mayo de 2011.

Studio (el estudio de Paramount) realizó *Gasparín* (1950-1959) pero al final fracasó; como ocurrió también con *Popeye*, el cual perdió toda popularidad.

Los estudios no podían hacer animación tan rápido como lo demandaba la televisión, pero se introdujeron las fotocopiadoras que agilizaron el proceso. Tras la Segunda Guerra Mundial, Disney se reincorpora a la animación comercial y se integra a la emergente televisión.

Hanna-Barbera también se adaptó creando las series *Crusader Rabbit*¹⁵⁸ (1949) y *Ruff and Reddy* (1957), en la que ahorraron utilizando backgrounds cíclicos¹⁵⁹ y animación limitada¹⁶⁰.

En 1948, el mismo año en que Corea del Norte se convirtió en un estado Comunista, el estudio de animación Pyongyang fue fundado. Realizó animaciones de carácter ideológico y educativo.

En 1949 surgieron más animadores en China, impulsados por el Estado. Se formó la productora Changchun, después Shanghai Animation Studio (SAS) de donde nacieron cientos de películas de gran calidad como *Confusion in the sky*¹⁶¹ (1961, Wan Laiming), *Red Army's Bridge*¹⁶² (1964, Qian Yunda), entre otras.

SAS closed in 1965, animators went sent away for reeducation, and the studio didn't reopen until 1972. The government sponsored studio is now Shanghai Fine Arts and Film Factory.¹⁶³

¹⁵⁸ Conejo defensor.

¹⁵⁹ Fondos que se repetían uno tras otro. Un ejemplo común es en las escenas de *Tom & Jerry*, en las que se persiguen corriendo y el fondo se repite una y otra vez mientras corren.

¹⁶⁰ Que utiiza la menor cantidad de cuadros posibles.

¹⁶¹ Confusión en el cielo.

¹⁶² El ejército rojo del puente.

¹⁶³ Ann Wright. *Op. cit.* p. 29. (SAS cerró en 1965, los animadores fueron enviados a estudiar y el estudio nunca volvió a abrir sino hasta 1972. El gobierno patrocinó el estudio que ahora es Shanghai Fine Arts and Film Factory). [Traducción del autor].

En 1950 en Italia, la RAI-TV permitió la publicidad y se explotó la animación, sobre todo en Milán. La primera serie fue *Carosello*. Otro de los estudios más grandes en Italia fue Gamma Film y más recientemente se crearon Rainbow Animation y Mondo-TV.

En 1950, en Francia, nació la Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA) y uno de los festivales más reconocidos en el mundo hasta la actualidad: el festival de Annecy. ASIFA ha trabajado desde entonces promocionando la animación y las películas independientes.

In Israel in the 1950s small teams made animated films on commission along with a few experimental films. Yoram Gross made the first Israeli animated feature. *Joseph the Dreamer*, in 1961 before leaving for Australia. Production continued to grow. Animators turned out work for the Hebraic version of Sesame street, for education, and for advertising, as well as for independent films.¹⁶⁴

En Yugoslavia, terminando la guerra, la animación se cerró a la publicidad, pero en 1955 animadores de Duga Film descubrieron la técnica de la animación limitada después de observar películas de UPA y desarrollaron en Zagreb Film un estilo gráfico en el que aplicaron esta técnica. Este estudio ganó un Oscar poco después.

En Rusia sobresalió Yuri Norstein. En 1960, el gobierno Polaco también le dio un fuerte impulso a la animación y Jiri Trnka, artista checo reconocido en todo el mundo como un poeta de las marionetas, creó *Staré Povesti Ceské* (1953) y *The Hand*¹⁶⁵ (1965), entre otras.

¹⁶⁴ *Ídem*, p. 33. (En Israel en 1950 pequeños grupos hicieron animaciones comisionadas para algunas pocas películas experimentales. Yoram Gross hizo la primera animación Israelí: José el soñador, en 1961 antes de irse a Australia. La producción siguió creciendo. Los animadores hicieron la versión hebrea de Plaza Sésamo, películas con fines educativos, publicitarios y películas independientes). [Traducción del autor].

¹⁶⁵ La mano.

2.2.8 La explosión de la animación

En 1960 florecieron estudios en todo el mundo. Japón continuó su desarrollo e hizo su aparición el gran Osamu Tezuka considerado el padre del *anime* japonés. Se dice que en cuanto se estrenó *Blancanieves* en Japón en 1950, Tezuka la vio unas 50 veces. Fue despedido de Toei en 1959 y creó en 1963 la primera serie de *anime* emitida en Estados Unidos: *Astroboy*. Tezuka hizo otras animaciones, entre ellas *Jumping* (1984) y *Onboro Film* (1985).

La década de los sesenta fue importante para Japón:

By 1967, 200 animated series had been produced, and that number doubled by 1983. In 1985 Toei alone was completing twenty-six minutes of animation each day with some of that work done in cheaper Asian countries. Many of the Japanese series became very popular in Europe in the 1970's, but it wasn't until the 1990s that they began to take over children's TV in the United States¹⁶⁶

En Europa el stop motion se popularizó; y ese año Yugoslavia arrebató el Oscar de animación de las manos de Estados Unidos con *Surogat* (1960, Dusan Vukotic) de los estudios Zagreb. Fue la primera vez en que el premio de la Academia no fue para un estadounidense.

Los estudios Zagreb, creadores de *Surogat*, fueron de los primeros en aprovechar la liberación artística que impulsó la animación entre 1950 y 1960. “Esta obra es la de un pintor y diseñador que encontró un nuevo oficio en la animación”.¹⁶⁷

Walt Disney se reincorporó a la animación con grandes obras: *Cenicienta* (1950), *Peter*

¹⁶⁶ Ann Wright. *Op. cit.* pp. 27, 28. (Por 1967, doscientas series animadas fueron producidas y ese número se duplicó para 1983. En 1985 sólo Toei completaba 26 minutos de animación diarios empleando algunos estudios asiáticos más baratos. Muchas de las series japonesas fueron populares en Europa en 1970, pero no fue sino hasta 1990 que empezaron a aparecer en las televisoras infantiles de Estados Unidos). [Traducción del autor].

¹⁶⁷ *Idem.* p. 119.

Pan (1953), *La dama y el vagabundo* (1955), *La bella durmiente* (1959), *101 Dálmatas* (1961), *Mary Poppins* (1964) y *El libro de la selva* (1967) pero después del breve éxito otro gran golpe llegó al estudio cuando murió su creador, Walt Disney, en 1966.

Mary Poppins fue un triunfo para la época. Sin la tecnología actual, era imposible lograr el mismo ángulo en la toma y en la animación, integrar la iluminación y los movimientos entre ambos personajes (aún con un excelente *timing*) y que los personajes animados no se vieran como plastas junto a los reales, pero a pesar de las dificultades lograron un filme de alta calidad.

En 1970, las series de animación para televisión eran dominadas por Hanna-Barbera con creaciones de bajo costo como *The Flintstones*; UPA inició la era de 1960, con agudas observaciones del comportamiento humano.

[Bruno Bozzetto crea] *West and Soda* (1965) perteneciente al fértil periodo de la década de 1960 cuando el cuidado naturalismo de los años 30 y 40 había dejado paso a los estilos más astringentes iniciados en UPA. En términos estilísticos, la imagen reconoce la influencia de la pintura del siglo XX. En cuanto al espíritu creativo, las películas eran agudos observadores del comportamiento humano. [...] Es en Europa donde estos experimentos han sido desarrollados con mayor entusiasmo.¹⁶⁸

En 1960 Inglaterra se convirtió en un centro para la animación con películas, series de televisión, publicidad y animación educativa. George Dunning creó *Yellow Submarine* en 1968, emblemático filme, que comenzaba con la fuerza típica de las canciones de los Beatles, fue la obra más reconocida de George Dunning por “crear imágenes de una fuerza similar dentro de una historia llena de fantasía”.¹⁶⁹

¹⁶⁸ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 7.

¹⁶⁹ *Ídem.* p. 98.

En 1972, Peter Lord y David Sproxton fundaron Aardman Animation y produjeron series para la BBC. También realizaron *Chicken Run* (2000), *Dominator* (2003), el primer largometraje completamente con CGI de Inglaterra y con Nick Park, hicieron las películas de *Wallace & Gromit*. Una de sus más recientes animaciones es *Dot* (2010), realizada en stop motion y filmada en un Nokia N8 (que posee una cámara de 12 megapíxeles). El personaje principal es una niña de 9 milímetros, para filmarla utilizaron la tecnología Cellscope, un dispositivo que incluye un microscopio.

En 1960, Dong-Hun Shinn comenzó la animación en Corea del Sur y en 1969, el ministro de cultura del norte de Vietnam envió a Le Minh Hien y a Truong Wua a Moscú para aprender animación y regresar a capacitar a otros. Crearon Hanoi Cartoon Studio. Durante la guerra de Vietnam, la mitad de las películas producidas fueron de propaganda. Vietnam atrajo la atención de muchas compañías para comisiones.

La animación se convirtió en uno de los medios de expresión más utilizados por críticos sociales. Ralph Bakshi, otro experimentador, creó *Fritz The Cat*¹⁷⁰ (1972), y la primera adaptación del libro de Tolkien, *The Lord of Rings*¹⁷¹ (1978). Sus obras fueron muy controversiales ya que tenían un fuerte contenido violento y sexual, lo que era nuevo para la sociedad. Otras animaciones que salieron de los estándares fueron *The Critic* (1963, Mel Brooks) y *Bambi meets Godzilla* (1969, Marv Newland), famoso cortometraje de un minuto y medio que parodia las animaciones convencionales.

2.2.9 La animación por computadora

La introducción de la tecnología sumó un nuevo elemento a la animación: la computadora. Gracias a esta se desarrollaron la interacción digital, los videojuegos, la animación, entre otras cosas.

¹⁷⁰ El gato Fritz.

¹⁷¹ El señor de los anillos.

Después de librar su propio desarrollo pasando por el ábaco, la calculadora y computadoras inmensas de varias toneladas, en 1969 se creó la primera red: Arpanet, utilizada en un principio militar y científicamente. En 1973 llegó a Londres con una finalidad diáctica donde nacen el correo electrónico, los juegos y el MUD (multi-user dimension) que lograron una popularidad colosal entre los estudiantes universitarios. Muchos de ellos se quedaban en la universidad los fines de semana para jugar o participar en el MUD.

El primer videojuego surgió en 1958: *Tennis for two*, desarrollado por Willy Higenbothem, y en 1960 fue lanzado *Spacebar*. En 1972 se creó la primera consola de videojuegos, Magnavox Odyssey cuyo gran éxito fue el juego *Pingpong* (1975) que recaudó millones de dólares y dio impulso a más videojuegos. De 1980 a 1990 se crearon videojuegos para consola y computadora.

En 1967 se creó IRIA, que se convirtió en 1972 en INRIA, el “French Institute for Research In Computer Science And Control”, una de las empresas más relevantes dedicada al estudio y desarrollo del 3D donde Arghyro Paouri trabajó en el departamento multimedia.

En cuanto al desarrollo del 3D, Francia fue el país que estuvo siempre al frente. El cortometraje *Metadata* (1971, Arghyro Paouri, INRIA), es, de acuerdo con Taylor Richard:

[...] un excelente ejemplo de las imágenes puras que es capaz de producir el diseño moderno por ordenador, como así también la capacidad de los programas informáticos para jugar con complejos volúmenes y efectos de luz y sombra. Francia es el país donde la investigación artística en esta materia se lleva con mayor empeño y entusiasmo mientras que las ilusiones más espectaculares han sido desarrolladas en California.¹⁷²

¹⁷² *Ídem*.p. 8.

En 1973 apareció el *Xerox Alto*, la primera computadora personal, así como la primera que utilizó la metáfora de escritorio y una interfaz gráfica de usuario. En 1975 se desarrolló el lenguaje BASIC y dio como resultado la primera computadora Apple y en 1977 la Tandy Corporation incorporó el teclado y monitor a los PC.

En 1974, un año antes de ser lanzado Microsoft Windows surgió el primer dispositivo de dibujo, el Koalapad que incluía software para dibujo, también nacieron los formatos .jpg y .gif (Graphics Interchange Format), el cual permitió animaciones con una paleta de 250 colores.

En 1989 fue inventado el lenguaje Python, en el cual está basado el motor de diversos software para 3D como Autodesk Maya; en 1995 apareció la versión 1.0 del JDK (Java Development Kit), el lenguaje Java el cual se utiliza en software multimedia, Web, y para dispositivos móviles. Este lenguaje ha influenciado a otros como PHP, C# y Action Script.

En 1991 Phillips y Sony introdujeron el término “multimedia” y surgió el primer CD Interactivo que significó para sus desarrolladores la inventiva de un mundo nuevo y fue uno de los grandes desarrollos para la animación digital. El primer disco interactivo fue *Beethoven’s Ninth Symphony*, finalizado en 1988 con una temática educativa infantil en el que participaron en conjunto animadores y programadores. Otra de las compañías que se especializó en discos interactivos fue Kutoka.

Like most successful entertainment companies, Kutoka takes care not to shortchange the entertainment experience. Much attention is given to the animation and the development of the characters, and the game is supplied with ample doses of humor, more with each subsequent title, according to Vincent.¹⁷³

¹⁷³ Handler Miller, Carolyn. *Op. cit.* p. 142. (Como en las compañías de entretenimiento más exitosas, Kutoka tenía cuidado de no involucrar contenido de baja calidad. Se le daba mucha atención a la animación y al desarrollo de los

Es un hecho que el entretenimiento digital es un elemento de gran importancia en la vida cotidiana y la animación forma una parte importante en su esqueleto, ayuda a la narración de videojuegos, le da vida al multimedia en general, y se utiliza en celulares, en CD's Interactivos e Internet. Los buenos desarrolladores le dan gran importancia a la animación pues de ésta depende mucho la empatía que pueda generarse con el usuario.

Photoshop surgió para Mac OS en 1990 y en 1992 para Windows. En 1993 The Company of Science and Art lanzó After Effects; pocos años después esta empresa fue absorbida por Adobe.

En 1994 se fundó Toon Boom Animation Inc., empresa de software especializado en animación 2D; en 1996 apareció Future Splash Animator de FutureWave, después adquirido por Macromedia y llamado Flash.

En 1997 se creó el software para animación y modelado 3D PowerAnimator; más tarde la compañía Alias, propietaria de PowerAnimator liberó Maya, software basado en el PowerAnimator y en Alias Sketch!, con una interfaz personalizable y uno de los primeros que contaban con peines¹⁷⁴ y *keyframes*.

En 1999 apareció en el mercado el programa Moho para animación 2D, posteriormente llamado Anime Studio. Se liberó también el estándar C99 con nuevas y mejores características el lenguaje C, el cual permite el desarrollo de videojuegos y software para multimedia, 2D y 3D.

El código de Blender es publicado bajo la licencia GNU en el 2002 y el software multiplataforma para modelado y animación 3D es gratuito. Así como KToon, nacido

personajes, y los juegos eran abastecidos de amplias dosis de humor, más y más en cada título, de acuerdo a Vincent). [Traducción del autor].

¹⁷⁴ El conjunto de *frames* que existen entre un *keyframe* y otro.

para la animación 2D bajo Linux. Otro software gratuito fue Synfig, que apareció en el 2009. El software es multiplataforma para animación 2D con gráficos vectoriales.

En el 2008, la nueva meta de INRIA se enfocó en siete prioridades: modelado, simulación y optimización de sistemas dinámicos complejos; programación (seguridad y fiabilidad de sistemas computacionales); comunicación, información y cómputo omnipresente; interacción con mundos reales y virtuales, ingeniería computacional, ciencias computacionales y medicina computacional.

[El software *Ray tracing* se desarrolló desenfrenadamente]; *Ray tracing* es el nombre que reciben los programas informáticos que proporcionan efectos a las superficies aparentes de las imágenes generadas por ordenador. El artista puede seleccionar la posición de una fuente de luz, la naturaleza de la luz [difusa, punto, brillante, etc] y la capacidad de reflexión de las superficies iluminadas. Cualquier acción desarrollada por las formas se producirá dentro de este entorno de iluminación. Estos programas se utilizan habitualmente para crear brillantes malabarismos de esta clase.¹⁷⁵

Las primeras películas en 3D que provocaron una fuerte impresión fueron *Terminator* (1984, James Cameron) y *Jurassic Park*¹⁷⁶ (1993, Steven Spielberg). También nació en aquella época Pixar, derivada de una división de Lucasfilm que se independizó en 1986. Pixar ahora es parte del estudio Walt Disney, que lo adquirió en el 2006.

Uno de los cortometrajes más sorprendentes de Pixar fue *Tin Toy*¹⁷⁷ (1988, John Lasseter) y el desarrollo posterior fue sorprendente. En 1995 se estrenó *Toy Story*, el primer largometraje realizado en 3D con una difusión internacional.

¹⁷⁵ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 70.

¹⁷⁶ Parque jurásico.

¹⁷⁷ Juguete de hojalata.

2.2.10 La animación en los últimos años del siglo XX

De 1970 a 1980 Mesghali, uno de los animadores más famosos de Irán creó *Mister Monster*, *Look Again*, entre otras. En 1978, James Wang fundó Wang Films en Taiwan y llegó a ser uno de los mejores estudios, en gran parte por el trabajo que hizo para Hanna-Barbera.

En 1988, Subramaniam Animata Productions de Singapur, creó en mayor medida promocionales publicitarios y películas educativas. En Portugal, en 1976, comenzó el Festival Cinanima y el gobierno apoyó a la capacitación de la nueva generación de animadores; en Colombia, uno de los animadores más famosos fue Fernando Laverde quien produjo *La pobre viejecita* (1970) y *Martín Fierro* (1988).

A partir de 1980, la animación en Francia creció. Entre los animadores, está Robert Réa, quien creó *Babar* (1989) y otras series de televisión. *Kaena la Prophetie*¹⁷⁸ (2003, Chris Delaporte, Pascal Pinon) fue la primera película en 3D francesa.

En 1977, el aclamado director George Lucas creó la primera película de *Star Wars*¹⁷⁹ apoyado en maquetas y stop motion. Tuvo un fuerte impacto en la cultura moderna y ha sido ejemplo para muchas otras películas de ciencia ficción producidas después, incluso fue admirado por George Pal, uno de los pioneros en los efectos especiales.

Richard Williams, entregado animador, realizó *Who Framed Roger Rabbit* (1988) su obra maestra y filme que destacó por la alta interacción de los actores con la animación a lo largo de toda la película, a diferencia de otras como *Mary Poppins*. Otra obra de Richard Williams fue *Nasruddin* (también conocido como El Ladrón).

Nasruddin [fue] la culminación de años de esfuerzos. Contiene secuencias

¹⁷⁸ Profeta Kaena.

¹⁷⁹ La guerra de las galaxias.

espectaculares de un maestro de la animación total.¹⁸⁰

Otros pioneros de los efectos visuales fueron Douglas Trumbull, Alfred Hitchcock y Robert Zemeckis, quien dirigió *Back to the future*¹⁸¹ (1985).

En 1980 inició la industria del video musical, que también experimentó con la animación lo cual dio una mayor apertura al arte. Como algunos ejemplos se tienen *Take On Me* (1985) de A-Ha, *Sledgehammer* (1986) de Peter Gabriel, *Money For Nothing* (1988) de Dire Straits y *Harlem Shuffle* (1986) de Rolling Stones.

Fue lanzada *Screenplay* [Barry Purves, Bare Boards Productions], realizada en la década de 1990, esta producción corrobora el reciente vigor de la animación británica. Muchos de los animadores y diseñadores eran capaces de desarrollar sus habilidades en el campo de la publicidad, y la delicadeza y el refinamiento del diseño y la creación de muñecos, como así también la exacta coordinación que caracteriza la obra de Barry Purves, son característicos de aquellos profesionales que aprendieron su oficio creando anuncios publicitarios.¹⁸²

En 1981, el húngaro Ferenc Rofusz ganó el Oscar por su cortometraje *The Fly*¹⁸³; el premio de 1989 se lo llevaron los hermanos alemanes Christoph y Wolfgang Lauenstein por su cortometraje *Balance*.

En la década de los noventa, resaltó el avance en la técnica de otros estudios capaces de competir contra Walt Disney, como Dreamworks o Warner Bross, y surgen películas como *The Iron Giant*¹⁸⁴ (1999, Brad Bird) y *The Prince of Egypt*¹⁸⁵ (1998, Brenda

¹⁸⁰ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 113.

¹⁸¹ Volver al futuro.

¹⁸² Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 9.

¹⁸³ La mosca.

¹⁸⁴ El gigante de hierro.

¹⁸⁵ El príncipe de Egipto.

Chapman, Steve Hickner y Simon Wells).

También proliferó la animación para adultos como las series *Ren & Stimpy* (1991-1996) creada por el canadiense John Kricfalusi; *Beavis & Butthead* (1993-1997) transmitida en el canal MTV y *The Simpsons*.

Los Simpsons también son personajes creados en un estudio (Klasky-Csupo Productions) aunque con una filosofía completamente diferente casados en personajes de comic, están diseñados para exhibir perfiles marcadamente diferentes. Las historias bien construidas y los diálogos compensan una animación limitada. El hecho de que no guarden un parecido fuerte con la realidad no desmerece en absoluto la acción de los personajes.¹⁸⁶

En 1989 dentro de un festival de cortometrajes animados organizado por Craig “Spike” Decker y Mike Gribble en San Diego, se presentaron dentro de las salas cinematográficas trabajos de estudiantes del California Institute of The Arts al igual que trabajos experimentales hechos por el National Film Board of Canada. Dentro de estos cortos se incluyó el trabajo de John Lasseter, Nick Park y el primer trabajo de Mike Judge, titulado *Frog Baseball* que fue la primera aparición de sus conocidos personajes *Beavis and Butthead*.

El festival poco a poco se volvió una exhibición de animaciones “torcidas y enfermas”, convirtiéndose en un movimiento *underground* de humor para adultos y material subjetivo; el movimiento creció, cultivándose en especial en canales como MTV. Hasta que salió *South Park* (1997), serie irreverente, que comenzó en 1996 como una caricatura de internet pirateada.

Walt Disney no se quedó atrás e introdujo nuevas ideas en *The Little Mermaid*¹⁸⁷ (1989,

¹⁸⁶ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 31.

¹⁸⁷ La sirenita.

Ron Clements y John Musker), *Beauty and the Beast*¹⁸⁸ (1991, Gary Trousdale y Kirk Wise), *Aladdin* (1992, Ron Clements y John Musker) y *Lion King*¹⁸⁹ (1994, Roger Allers y Rob Minkoff). Además se aventuró a hacer series animadas de buena calidad, entre ellas *Duck Tales*¹⁹⁰ (1987-1990) y *Gargoyles*¹⁹¹ (1994-1997).

Otras animaciones, como las producidas por Steven Spielberg lograron tener un lugar entre todas las producciones: *An American Tail*¹⁹² (1986, Don Bluth), *Tiny Toons* (1990-1995), *Animaniacs* (1993-1995) inspirada en las animaciones de Tex Avery, y *The Batman* (2004). Warner lanzó *Space Jam* (1996) para imitar la popularidad de los *Looney Tunes* trabajando con la estrella de Basketball, Michael Jordan.

En 1992, Turner Broadcasting creó el canal Cartoon Network que además desarrolló sus propias series (Cartoon Cartoons) las cuales son producidas por Hanna-Barbera y Cartoon Network Studios, entre ellas están *El laboratorio de Dexter* (1996-2003), *Johnny Bravo* (1997- 2004), *Las chicas superpoderosas* (1998- 2009), *Samurai Jack* (2001- 2004), entre muchas otras.

Otro canal que desarrolló sus propias animaciones fue Nickelodeon, de MTV Networks, fue creado en 1977, pero utilizó el nombre de Nickelodeon hasta 1981. Sus series son llamadas Nicktoons y la primera de ellas fue *Doug* (1991-1994). Más tarde fueron realizadas, *Rugrats*¹⁹³ (1991-2004), *The Ren and Stimpy Show* (1991-1996), *Rocko's Modern Life*¹⁹⁴ (1993-1996), *Hey Arnold!* (1996-2004), y otras hasta llegar a una actual que se ha convertido en un ícono para pequeños y grandes, *Spongebob Squarepants*¹⁹⁵ (2007).

¹⁸⁸ La bella y la bestia.

¹⁸⁹ El rey león.

¹⁹⁰ Patoaventuras.

¹⁹¹ Gárgolas.

¹⁹² Un cuento americano.

¹⁹³ Aventuras en pañales.

¹⁹⁴ La vida moderna de Rocko.

¹⁹⁵ Bob Esponja.

Por sus efectos especiales, una de las películas que han causado mayor revuelo, fue *Titanic* (1997), dirigida por James Cameron y ganadora de 11 Oscars donde la animación consiguió simular que el hundimiento del barco y sus estragos resultara realista.

2.2.11 La animación en la actualidad

Las producciones de animación actuales son incontables, así como las del cine en general, la experimentación puede realizarla cualquier aficionado, sin embargo, siempre estarán estudios a la cabeza; al atravesar el cambio de siglo, Disney se ha mantenido entre los mejores estudios de animación.

Las compañías japonesas más reconocidas en la actualidad son Toei Animation, TMS Entertainment, Nippon Animation y Gonzo-Digimation, quienes producen series tanto para el mercado japonés como internacional. La animación japonesa posee rasgos inconfundibles. Los ojos grandes y expresivos fueron considerados como una táctica de mercadotecnia internacional para lograr la aceptación entre los clientes occidentales. *Akira* resultó una de las películas que más impacto y difusión ha tenido.

Las particularidades del anime no sólo consisten en su estilo visual sino en el contenido, muy influenciado por la cultura japonesa basada en el honor derivado el código de bushido¹⁹⁶ de las distintas escuelas de artes marciales. Además muestra menor censura en el aspecto sexual, a diferencia de la cultura occidental, lo cual ha hecho también que las caricaturas (el anime), a diferencia de en occidente, no sean producciones realizadas para el público infantil.

En los países asiáticos, la animación está enfocada para todo tipo de público y un alto porcentaje de su producción no es apto para niños. Situación imprescindible para

¹⁹⁶ Código de honor de los artistas marciales.

comprender las diferencias entre la industria de la animación de un país como Japón y la de México.

Uno de los estudios con mayores reconocimientos y un Oscar entre sus múltiples premios, es Ghibli¹⁹⁷, dirigido por Hayao Miyazaki quien ha producido obras como *Tonari No Totoro*¹⁹⁸ (1988), *Mononoke Hime*¹⁹⁹ (1997) y *Sen To Chihiro No Kamikakushi* (2001). “El género Manga de la animación japonesa alimenta un movimiento limitado de espectaculares dibujos gráficos con potentes historias”.²⁰⁰

Canadá tiene festivales de animación reconocidos a nivel internacional que se focalizan en la animación independiente y de estudiantes. Unos de los estudios más importantes que ha tenido Canadá son Nelvana, Decode Entertainment, Bardel Animation, Teletoon, Cine Groupe, entre otros. La industria ha sido capaz de desarrollar porque tienen una gran calidad por un bajo costo de producción debido al financiamiento del gobierno canadiense.

En Canadá están Granada Kids que se dedica a producir animación para niños; Pepper's Ghost Productions con series en 3D para Televisión; Hit Entertainment que creó *Bob the Builder*; *Tell-Tale*; *Tiger Aspect* y el animador independiente Barry Purves, quien creó *Next: The infinite Variety Show*²⁰¹ (1989).

Taylor Richard escribió que en cuanto a la animación publicitaria, los presupuestos suelen ser más altos en los países más avanzados, por lo que les permite una mejor experimentación con las técnicas. La animación ha sido utilizada también para educar. CTW (Children Television Workshop) estudio creador original de Plaza Sésamo,

¹⁹⁷ Apenas éste año anunció su retiro dentro de la producción, Ghibli se mantendrá abierto como una empresa que sólo gestionará su marca.

¹⁹⁸ Mi vecino Totoro.

¹⁹⁹ La princesa Mononoke.

²⁰⁰ Taylor, Richard. *Op. cit.* p. 112.

²⁰¹ Después: El show de variedad infinita.

“probablemente ha utilizado muñecos y animación para hacer el bien en el mundo más que cualquier otra productora”.²⁰²

En el año 2008, el cortometraje animado ganador del premio Oscar, fue *Peter & the Wolf*²⁰³ (Suzie Templeton and Hugh Welchman). A partir de ese momento, cada pieza presentada ante la Academia ha sido una verdadera obra de arte. *La Maison en Petits Cubes*²⁰⁴ (2009, Kunio Kato), *Logorama* (2010, Nicolas Schmerkin), *The Lost Thing*²⁰⁵ (2011, Shaun Tan and Andrew Ruhemann), *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*²⁰⁶ (2012, William Joyce and Brandon Oldenburg), *Paperman* (2013, John Kahrs) y *Mr. Hublot* (2014, Laurent Witz and Alexandre Espigares), han sido las piezas ganadoras los años consecutivos.

Hasta antes del último siglo, la academia no premiaba a los largometrajes animados. Ocasionalmente daba reconocimientos especiales como sucedió con *Blanca Nieves*. Sin embargo a partir del 2001 abrió la categoría debido al inicio de la producción regular de animaciones. El primer premio fue para la película *Shrek* (2001, Aron Warner)

Otras películas ganadoras han sido *Sen to Chihiro No Kamikakushi* (2002, Hayao Miyazaki), *Buscando a Nemo* (2003, Andrew Stanton), *Ratatouille* (2007, Brad Bird), *Wall-e* (2008, Andrew Stanton), *Up* (2009, Pete Docter), *Brave*²⁰⁷ (2012, Mark Andrews & Brenda Chapman), y *Frozen* (2013, Chris Buck, Jennifer Lee & Peter Del Vecho).

Sin embargo no son las únicas películas icónicas de los últimos años. Aunque no hayan recibido premios, películas como *Fantastic Mr. Fox*²⁰⁸ (2009, Wes Anderson), *Coraline* (2009, Henry Selick), *Paranorman* (2012, Sam Fell, Chris Butler), la gran sorpresa

²⁰² *Ídem.* p. 136.

²⁰³ Pedro y el lobo.

²⁰⁴ La casa de los cubos pequeños.

²⁰⁵ La cosa perdida.

²⁰⁶ Los fantásticos libros voladores del señor Morris Lessmore.

²⁰⁷ Veliente.

²⁰⁸ El fantástico señor zorro.

argentina: *Metegol*, (2013, Juan José Campanella) y *La princesa y el sapo* (2009, Ron Clements, John Musker) también han sido grandes obras creadas en los últimos años. Además, la última mencionada representa el cierre de una etapa importante para el estudio de Disney pues fue anunciada como la última película que sería producida en 2D.

En cuanto a efectos especiales, desde el inicio del nuevo siglo, están las aclamadas siete películas de *Harry Potter* basadas en los libros de J. K. Rowling producidas desde 2001 hasta 2011; y la trilogía de *Lord of Rings* (2001, 2002 y 2003) basada en los libros de John Ronald Reuel Tolkien. Ganadoras de Óscar por mejores efectos visuales han sido la aplaudida *Avatar*²⁰⁹ (2009, James Cameron), *La vida de Pi*, (2012, Yann Martel), creada por un estudio que anunció su quiebre y cerró sin pagar el trabajo de los animadores en esa película; y *Gravedad*, dirigida por el mexicano Alfonso Cuarón. Todas realizadas con ayuda de animación por computadora avanzada.

En los videojuegos también se encuentran obras con una animación destacable. Sin embargo en los últimos años, la mayoría de ellos se ha basado en la animación generada con motion capture. Internet y los videos musicales son otras de las áreas donde la animación se ha introducido con apariciones de alta calidad. *The Favorite Website Awards*²¹⁰ es un sitio que otorga cada mes un premio a las mejores páginas en línea.

Cada vez se abren más estudios de animación y se expande más la industria, desde páginas web, hasta cine y realidad aumentada; cualquiera puede ser animador pues se han creado incluso escuelas de animación a través de internet. Un ejemplo es Animation Mentor, fundada por animadores de Pixar.

²⁰⁹ Avatar significó un gran avance para el mundo cinematográfico ya que las innovaciones visuales que implementó, no habían sido experimentadas nunca antes.

²¹⁰ www.thefwa.com.

Las tecnologías permiten que cualquier persona en casi cualquier lugar del mundo, desarrolle animación y la dé a conocer a través de Internet. En el 2007, el estado de la Industria en la Box Office Internacional (The Business of Movies) alcanzó un total de 26.7 billones.²¹¹

Una creencia popular alrededor del 2011 era que el 3D y los efectos especiales sustituirían al 2D lo cuál haría que desapareciera por completo, y ésta visión se hizo realidad cuando Disney anunció que no realizaría más películas en 2D, y en el 2014, cuando Ghibli, uno de los más grandes estudios productores de animación 2D hizo oficial su cierre.

Al aparecer una nueva tecnología, ésta debe experimentar hasta encontrar su lugar y el 3D ya lo está logrando. Es sabido que hay técnicas para cada historia y al realizar cine es importante saber qué técnica utilizar para cada historia pues *300* (2006, Zack Snyder), por ejemplo, no hubiera sido lo mismo en 2D; ni *Nightmare Before Christmas* en 3D, sólo se dota a los animadores con mayores armas y herramientas.

Sea cual sea la técnica, la animación es arte y busca expresar de la mejor manera a los personajes y a las historias. Ahora la industria de la animación tiene cuatro vertientes principales: computadora y videojuegos; películas y animación de personajes; publicidad y comerciales; y programas de TV para los que se aplica a cada uno diferentes tecnologías.

El elemento de la pasión comentado en el primer capítulo, es uno de los factores principales para el impresionante desarrollo de la animación. Al respecto, un reporte de Animation Mentor afirma:

According to our survey, 59% of professional animators enjoy their work and are proud of what they do. Compared with national averages of the happiest

²¹¹ MPAA 2007 Theatrical Market Statistics en www.animationmentor.com.

occupations in America, from the “Job Satisfaction in America” survey conducted by the University of Chicago in 2007, this statistic puts animators high on the list of happiest occupations.²¹²

En el 2007, más de la mitad de las películas del top veinte, eran parcial o totalmente animadas.²¹³ Estados Unidos es ahora el país que tiene más desarrollada su industria de la animación (33% de la internacional):

By 2011, the worldwide gaming market will be worth \$48.9 billion at a compound annual growth rate of 9.1% during the five-year period²¹⁴

Seguido de India (11%):

India’s animation, gaming and visual FX industry grew by almost 27% in 2007 to \$325 million. The business is projected to reach \$1 billion by 2012, growing at a compound annual growth rate of 25%²¹⁵

México ocupa sólo el 2% y aunque se augura que el empleo de animador es uno de los que se incrementará de manera extraordinaria en los próximos años, en el siguiente capítulo se podrá vislumbrar más acertadamente cuál es el camino que esta industria está trazando.

²¹² Animation Mentor Industry Report, 2008, en www.animationmentor.com. (De acuerdo a nuestra encuesta, 59% de los animadores profesionales disfrutan su trabajo y están orgullosos de lo que hacen. Comparado con los niveles nacionales de las ocupaciones más felices en Estados Unidos, del "Job Satisfaction in America", encuesta hecha por la Universidad de Chicago en 2007, estas estadísticas colocaron al animador en un lugar alto sobre la lista de las ocupaciones más felices). [Traducción del autor].

²¹³ MPAA 2007 Theatrical Market Statistics, en www.animationmentor.com.

²¹⁴ The Hollywood Reporter, Junio 21, 2007, citado en Animation Mentor, Theatrical Market Statistics, en [http://www3.mbs.sd23.bc.ca/staff/dmuir/animation/notes_other_topics/AnimationMentor-IndustryReport\[1\].pdf](http://www3.mbs.sd23.bc.ca/staff/dmuir/animation/notes_other_topics/AnimationMentor-IndustryReport[1].pdf), consultada el 16 de agosto de 2012. (En el 2011, el mercado de videojuegos internacional será de \$48.9 billion de dólares en un cálculo de crecimiento anual con una tasa de 9.1% durante un periodo de cinco años). [Traducción del autor].

²¹⁵ The Hollywood Reporter, Mayo 16, 2008, citado en Animation Mentor, Theatrical Market Statistics, en [http://www3.mbs.sd23.bc.ca/staff/dmuir/animation/notes_other_topics/AnimationMentor-IndustryReport\[1\].pdf](http://www3.mbs.sd23.bc.ca/staff/dmuir/animation/notes_other_topics/AnimationMentor-IndustryReport[1].pdf), consultada el 16 de agosto de 2012. (La industria hindú de la animación, los videojuegos y efectos visuales creció casi el 27% en 2007 a \$325 million de dólares. Se calcula que el negocio alcanzará \$1 billion de dólares para el 2012, creciendo con un cálculo anual con una tasa del 25%). [Traducción del autor].

IV. Capítulo 3: La animación en México

En México existe la equivocada idea de que la animación de este país tiene una corta trayectoria y esta afirmación no sólo es errónea sino que además esta historia resulta apasionante y digna de un profundo estudio. El amor por la animación alcanzó a los dibujantes y cineastas mexicanos desde hace casi un siglo y existe demasiado material para apreciar y del cual aprender.

3.1 Antecedentes de la animación en México

Dentro de las primeras referencias que se tienen del desarrollo de la animación en México, está el libro de Kircher que habla sobre la proyección.

Es Sor Juana Inés de la Cruz la primera persona en México que hace referencia al sueño producido por las imágenes proyectadas. En el famoso cuadro de Sor Juana en donde aparece sentada y se ve su biblioteca al fondo, aparece el libro de Anastasius Kircher²¹⁶

En 1805, llegó a México el concepto de la “linterna mágica”.

[...] y coincide con la llegada de Andrew Oehler, de origen alemán, quien muestra en la ciudad de México unas proyecciones similares a las que Robertson estaba haciendo en París. Pero Oehler no contó con que todavía había residuos de la mentalidad de la Santa Inquisición. Después de la segunda exhibición se empieza a correr la voz de que están exhibiendo imágenes espantosas en un lugar público de la ciudad de México y el gobierno lo apresa, lo manda a la cárcel y después de muchas peripecias es liberado al aclarar que simplemente era una ilusión óptica y mecánica de proyección de imágenes. El hombre se va a Filadelfia despotricando contra

²¹⁶ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.*, p. 22.

México, y se olvida de esa etapa mexicana.²¹⁷

Fue en 1849 que apareció una nueva referencia, esta vez sobre exhibiciones que se hacían con la linterna mágica en la Plaza y la Catedral de la Ciudad de México. Esto hace dudar al autor del libro *El Arte de las ilusiones*, José Antonio Rodríguez acerca de la anécdota de la proyección de los Lumière donde la locomotora asusta a los espectadores.

También habría que acudir a las fuentes primarias, a ver si realmente hubo crónicas de ese hecho, porque yo creo que el espectador del siglo XIX, con la linterna mágica, con los cosmorama, con las máquinas enciclopédicas, como se le llamaba a las linternas mágicas, ya tenía un conocimiento visual del engrandecimiento visual de la pantalla, del movimiento, del sonido, de la luminosidad y de la oscuridad. El espectador ya estaba preparado para el cine. En México tenemos, antes de que llegue el cine, ochenta años antes, tenemos proyección de imágenes.²¹⁸

En 1907 se exhibieron en México las primeras películas animadas: *Retrato animado por el cinematógrafo*, *Siluetas animadas* y *El charlatán en movimiento*, pero los personajes que agitaron el interés de artistas mexicanos, fueron el Conejo Oswald, el ratón Mickey (Ratón Tripitas en sus primeros años en México), el Gato Félix y Mutt y Jeff.

3.2 Pioneros de la animación en México

De acuerdo a las investigaciones de María Celeste Vargas Martínez y Daniel Lara Sánchez, reporteros e historiadores especializados en animación mexicana, entre 1916 y 1917 apareció la primera animación en México, titulada *Mi Sueño*.

No se sabe quién la hizo, pero sí que fue el general carrancista Salvador

²¹⁷ *Ídem* p. 23.

²¹⁸ *Ídem* p. 25.

Alvarado el que mandó realizar este cortometraje de 8 minutos de duración.²¹⁹

Posterior a esta animación, apareció en 1919, de Juan Arthenak, egresado de la Academia de San Carlos, *El rompecabezas de Juanillo*, que “contaba con una secuencia animada en la que un personaje desplazaba unas letras hasta formar la palabra *Excélsior*”.²²⁰

En tercer lugar están las animaciones realizadas entre 1927 y 1929 por un personaje cuyo nombre está en duda, pues en algunas referencias nombran a Miguel Acosta y en otras a Alcorta, sin embargo es probable que se refieran a la misma persona.

Miguel Ángel Acosta realizó más de doscientas pequeñas animaciones que duraban de 4 a 30 segundos con recortes articulados. Estas animaciones se transmitían por televisión y mostraban comerciales en los intermedios de los programas. Cuentan que el trabajo de este animador era admirable ya que él hacía solo todas las secuencias y tuvo algunas propuestas muy novedosas e interesantes.

Tras esos primeros indicios de la animación comenzaron a aparecer en la historia los nombres de los animadores que dedicaron su vida o al menos gran parte de ésta, al arte animado. Alfredo Ximénez, Carlos Manríquez, Salvador Pruneda, Bismarck Mier y Salvador Patiño son los mexicanos que persiguiendo oportunidades aprendieron en los estudios norteamericanos. Algunos de ellos incluso llegaron a Estados Unidos huyendo de México por cuestiones políticas, resultado de la Revolución Mexicana.

Nacido en México, Alfredo Ximénez regresó después de su estancia en Estados Unidos. Su intención era abrir en 1935 un estudio de animación.

... [estaba] resuelto a emprender esta cruzada artística, venciendo todas las

²¹⁹ Vargas, María Celeste, Lara, Daniel, *México: una muy breve historia animada*, en <http://www.cineanimado.com/revista/?p=231>. Consultada el 24 de mayo de 2011.

²²⁰ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 124.

dificultades, como hicieron Walt Disney y Max Fleischer. Sin embargo, no quedó más huella de Ximénez.²²¹

Carlos Martínez es uno de los mexicanos que más tiempo trabajó para Disney en esa época, Carlos participó en el largometraje *Blanca Nieves y los siete enanos*. Bismarck Mier, nacido en Monterrey trabajó también para los estudios Disney y más tarde regresó a México.

Salvador Pruneda, quien era hijo del periodista Álvaro Pruneda, había colaborado con el régimen carrancista por lo que tuvo que huir a Hollywood durante el gobierno de Obregón. Tuvo la oportunidad de trabajar en Disney y en los estudios de Max Fleischer. Al regresar a México creó un estudio en la ciudad de México en 1934. En este estudio participaron Bismarck Mier “El güero”, y otros amigos

... como “El Conejo” Salvador Patiño — quien ya había estado con Pruneda y Mier en Los Ángeles— el “Chamaco” Cajiga, el “Sordo” Sierra, “Mickey” Cruz, “Richard” Montaña, “Alice” y “Yoli”.²²²

En ese estudio, Pruneda quiso realizar el largometraje *Don Catarino y su apreciable familia*, adaptado de su tira cómica, sin embargo, no tuvo éxito y el proyecto no se consumó; Moisés Viñas afirma que *Don Catarino* fue estrenada en 1934, pero no existe ninguna prueba de esto.

Otro proyecto que Salvador Pruneda y su equipo consiguieron fue *Revista Musical Goodrich Euzkadi*, de Arcady Boytler. Sin embargo, esta animación se terminó como un cortometraje de diez minutos titulado *Revista Musical* debido a que la llantera retiró el patrocinio. Al final el estudio cerró y Pruneda se introdujo en el género documental de la cinematografía, la historieta, la caricatura y el periodismo.

²²¹ Aurrocochea, Juan Manuel, *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación*, Editorial Cineteca, México, 2004, p. 15.

²²² *Ídem* p. 17.

En 1935, el otorrinolaringólogo Alfonso Vergara Andrade, “abrió el que sería el primer estudio de animación exitoso de la Ciudad de México”²²³: Estudio AVA, en el cual se realizaron por lo menos ocho cortometrajes de dibujos animados. Su pasión por la animación lo llevó a patrocinar su estudio con el dinero obtenido en sus consultas como doctor.

Al estudio se incorporaron Bismarck Mier y Carlos Sandoval Benett, considerado también pionero de la animación. Carlos vio las animaciones de “Alcorta”, encontró un anuncio en el *Aviso Oportuno* de *El Universal* e interesado en aprender llegó al Estudio AVA. Al estudio se unieron además los dibujantes Jorge Aguilar, Luis Aguilera, Ricardo Marín, Víctor Laverde y Rafael López.

En 1936, Alfonso Vergara Andrade se asoció con Antonio Chavira y Francisco Gómez creando Producciones AVA. La única fuente que tenían para saber cómo hacer animación eran las películas que llegaban a México, siempre estaban al pendiente de las nuevas animaciones y las analizaban una y otra vez; veían las películas de Mickey Mouse, el Gato Félix, Betty Bop, Popeye, Mutt y Jeff y El Conejo Oswald.

Las primeras producciones en México estuvieron influenciadas por el estilo norteamericano, pues fueron las animaciones que se exhibían en las salas de cine. El equipo del Estudio AVA “Pertenece a aquella generación *American way of life*”²²⁴, y el impacto que provocaban las producciones de Disney no influían sólo en México, repercutió en todos los estudios del mundo despertando “el deseo de los cineastas por conocer el secreto de las técnicas de animación de ese estudio”.²²⁵

Siempre se estaba a la caza de revistas cinematográficas americanas o de artículos que comentaran algo de los ‘muñequitos animados’ que se hacían en Estados Unidos, para ver qué se descubría o qué ‘secretos’ se podían

²²³ *Ídem* p. 18.

²²⁴ *Ibidem*.

²²⁵ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 124.

sacar”.²²⁶

Alfonso Vergara logró que un paciente suyo, ejecutivo de la oficina mexicana de Columbia Pictures, les prestara unos cortometrajes de Charles Mintz.

... los trabajadores dispusieron de auténticas cintas de dibujos animados para su estudio y, armados con lupa, se dieron a su examen: Era como estar haciendo la disección de un cuerpo. [...] Su principal descubrimiento fue que no era necesario hacer 24 dibujos por segundo de película; bastaban doce para que los movimientos parecieran naturales al espectador, con lo que en adelante se ahorró el cincuenta por ciento de trabajo.²²⁷

El primer cortometraje que realizó Producciones AVA a partir de lo descubierto con las otras películas, fue *Paco Perico en Premier* (1935) “realizada en blanco y negro, comparte la atmósfera surrealista característica de las animaciones norteamericanas de la época. [En ella] Aparecen personajes como Agustín Lara”.²²⁸

Después de este cortometraje, realizaron *El Tesoro de Moctezuma*, *Noche Mexicana* o *Una Noche de Posada* donde reaparece Paco Perico. *Los cinco cabritos y el lobo* fue su primer cortometraje a color realizado con Cinecolor, o Bicolor, proceso desarrollado por Carlos Sandoval, Bismarck y Alfonso Vergara. En ese momento Producciones AVA se convirtió en AVA-Color.

Al estudio se unieron más dibujantes: Ranulfo López y Rubén Galván Arias. Realizaron *La vida de las abejas*, que dirigida a niños, explicaba cómo se producen la cera y la miel, es considerado el primer dibujo animado nacional con pretensiones educativas.

En sus últimas producciones, experimentaron con el rotoscopiado. Realizaron *El*

²²⁶ Aurrocoechea. *Op. cit.* p. 18.

²²⁷ *Ídem.* p. 19.

²²⁸ *Ibidem.*

Jaripeo, y una segunda versión de *El Tesoro de Moctezuma*, las dos eran animaciones publicitarias de Sal de Uvas Picot que tenían como personajes a Chema y Juana, “una versión campirana de Betty Bop”²²⁹. El estudio cerró en 1939 por falta de proyectos.

En 1941 el español Julián Gamoneda abrió Producciones Don Quijote, en donde se incorporaron Carlos Sandoval y Bismarck Mier, pero el estudio cerró casi de inmediato, sólo lograron realizar algunas secuencias para *Una corrida de toros en Sevilla*, y *El Charro García*, proyectos que no se finalizaron.

La historia de estudios que abren y cierran es la constante [...] Si para los cortometrajistas del mundo entero fue difícil la distribución y exhibición de su trabajo, imaginemos lo que fue para los pioneros mexicanos.²³⁰

Pasó mucho tiempo antes de que abriera un nuevo estudio estable “en los años cuarenta se formaron compañías efímeras que no llegaron a consolidarse”²³¹. Los estudios más importantes y estables de esos años en México fueron financiados por Estados Unidos.

Durante la II Guerra Mundial, Estados Unidos se enfrentó a la necesidad de crear una opinión pública favorable por parte de Latinoamérica y la Oficina de Coordinación de Asuntos Interamericanos (OCAI), acudió a Walt Disney. Le ofrecieron 70 mil dólares para realizar “una gira de buena voluntad” por América Latina.

Así, en 1941, Disney y su equipo viajaron por Argentina, Brasil y Bolivia filmando cuatro cortometrajes que unió en el medimetraje *Saludos amigos*, en el que aparecieron sus personajes Donald y Tribilín conviviendo con Pepe Carioca, el loro brasileño y Pedro, un avioncito chileno. “Aquella *Disney’s Goodwill Tour of Latin America*, fue concebida

²²⁹ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 127.

²³⁰ Carlos Carrera, en Aurrocochea. *Op. cit.* p. 10.

²³¹ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 128.

como un gran espectáculo propagandístico”.²³²

En 1942 Disney llegó a México y dentro de su equipo, figuraban dos mexicanos: Ernesto Terrazas y Edmundo Santos. Walt anunció su llegada con la intención de hacer una película con ambiente mexicano, el nombre de esta producción iba a ser *Piñata*, que después se cambió por *Los Tres Caballeros*.

La llegada de Walt Disney a México resultó un gran espectáculo, que en vez de ser cinematográfico tendió más bien a una popularidad burocrática; lo recibieron el presidente del país y demás gobernantes influyentes. Llevaron a Disney a la Villa de Guadalupe.

... los concheros llamaron particularmente su atención, e incluso convenció a un grupo del Estado de México a relajar la disciplina ritual: Aunque sin hablar español, trató de entenderse con los indígenas tomándolos del brazo y bailando con ellos...²³³

Estuvo en Xochimilco, visitó algunos museos, asistió a corridas de toros y fue a una posada. Entre quienes lo recibieron no había nadie que tuviera idea del cine o la animación. Disney regresó unos días más tarde a Estados Unidos después de que el gobierno mexicano, maravillado idolatró la visita del animador y se despidió de él agradeciendo por “la buena publicidad que le estaba dando a México”.

Los Tres caballeros se estrenó en México en 1944 y causó gran sensación entre el público, mucho más de lo que se hubiera esperado. Estuvo en exhibición 7 semanas “la taquilla del Teatro Alameda había recaudado 670 mil 109 pesos, fue la mayor cantidad lograda por película alguna en México hasta el momento”,²³⁴ a pesar de la mala crítica que hizo Salvador Novo, pues para él, “un ave de corral con pistolas” no representaba

²³² Aurrocoechea. *Op. cit.* p. 32.

²³³ *Ídem.* p. 34.

²³⁴ *Ídem.* p. 37.

el espíritu mexicano.

También en Estados Unidos hubo críticas positivas y negativas, Para Eric Smoodin, crítico americano, “para la mentalidad estadounidense, América Latina representaba lo irracional, lo exótico, lo hiperreal [...] precisamente todo aquello en que se había especializado el cartoon norteamericano”.²³⁵

Decían también que en toda la película había escenas con tintes sexuales confundidos con inocencia, en especial en la última parte donde Donald persigue chicas en trajes de baño en Acapulco; sin embargo, el tema se dejó de lado al poco tiempo.

Después de esta producción norteamericana, México siguió intentando realizar sus propias animaciones sin conseguirlo. En 1952, Carlos Sandoval comenzó un cortometraje basado en *La ardilla con su sombrilla* de Cri-Cri, que nunca se terminó, pero en este proyecto comenzaron a trabajar Eduardo Olivares y Arnulfo “Gallo”.

En 1944, Ernesto (Ernie) Terrazas regresó a México y en este mismo año, Walter Lantz, quien había dirigido las animaciones del Conejo Oswald, intentó abrir un estudio de animación en el Distrito Federal sin éxito, quien sí lo consiguió fue Santiago Reachi, dueño de la exitosa casa productora POSA (Publicidad Organizada, S.A.), quien fundó Caricolor (Caricaturas en Color).

Santiago Reachi consiguió que en Caricolor trabajaran experimentados animadores que habían estado en Disney y otros estudios norteamericanos, algunos de ellos mexicanos. Participaron Manuel Mario Moreno, animador en Walter Lantz y MGM; Rudy Zamora, quien trabajó en Disney y Max Fleischer; y Pete Burness, quien estuvo en el estudio UPA (la división creada por algunos ex trabajadores en Disney). Pete dirigió para UPA la mayoría de los cortos de Mr. Magoo.

²³⁵ *Ídem*. p. 38.

También trabajó en Caricolor, Carl Urbano, quien había sido animador en la Metro Goldwyn Mayer (MGM) y tenía el prestigio de haber sido el animador de *The Bear that couldn't sleep*²³⁶, el primer cortometraje de Barney Bear.

El equipo de animadores norteamericanos que reunió Reachi en Caricolor podía competir con cualquiera de los más importantes estudios de Hollywood, y era, de hecho, esa la intención: pretendían cubrir el espacio que habían dejado los estudios estadounidenses al dedicarse a hacer propaganda de guerra.

Quienes se unieron además al estudio de Santiago Reachi, fueron Carlos Sandoval, Ángel Zamarripa, Claudio Baña, Antonio Campuzano, Leobardo Galicia e Ignacio Batalla Rentería.

“Nacho” B. Rentería desde muy temprana edad desarrolló un gusto por el dibujo y comenzó a dibujar de manera profesional haciendo cartones, caricaturas para revistas y periódicos; trabajó tres o cuatro años con un grupo que dirigía Armando Anguiano, quien conseguía dibujos de historietas en las revistas de ese tiempo.

Andiano nos dio la noticia de que había venido a México un grupo de animadores norteamericanos que formaron una compañía en la cual se trabajó una película que se llamó *Pelón de cacería*.²³⁷ Pelón era un indito, un personaje muy bonito, tenía un perro.²³⁸

El estudio se mantuvo por sólo dos años y realizaron un único cortometraje: *Me voy de cacería*. Empezaron a trabajar en otros dos: *Vacilación Azteca* y *Torero en quince días*, pero nunca los terminaron. En 1945 cerró el estudio por diversos factores, entre ellos la Segunda Guerra Mundial, ya que los animadores traídos de Estados Unidos fueron

²³⁶ El oso que no podía dormir.

²³⁷ Se refiere a *Me voy de cacería*.

²³⁸ Batalla Rentería, Ignacio, Entrevista por Yadira G. Rojas, México, D.F., 22 de septiembre de 2010, audiograbación.

llamados a filas.

Otra de las razones fue que en ese momento Reachi se dedicaba por completo a POSA debido a que tenía un éxito rotundo con Cantinflas, a quien había llevado a la pantalla grande. A pesar de la corta duración de Caricolor, muchos consideran que fue un gran inicio de capacitación para los dibujantes que continuarían la animación en México.

A esa película llegaron grandes animadores [...] un señor, Pete Burns, que fue el creador de un personaje, el chinito, el personaje ciego; Rudy Zamora, que había trabajado con Walt Disney [...] formidables animadores, entonces ahí nos habilitaron a otras dos personas y a mí: Antonio Campuzano y Ángel Zamarripa, nos habilitaron como intercaladores; esa compañía duró poco, sólo se trabajó esa película, y de ahí ya nos dejaron la semilla y la ambición de llegar a hacer animación.²³⁹

3.3 Profesionalización de los procesos

Claudio Baña, Jesús Sáenz Rolón y Leobardo Galicia crearon el siguiente estudio de animación en 1947: Caricaturas Animadas de México. Consiguieron que se unieran Carlos Sandoval e Ignacio Rentería y más tarde, Fernando Castro Carreño, Ricardo Fernández y Ernesto López Bocanegra.

Se acercaron a Cantinflas, quien era el dueño de la cámara con la que se había trabajado en el anterior estudio, era una cámara vertical, la que se utiliza en la animación; le expusieron la razón por la que querían seguir realizando dibujos animados y crear la industria por mexicanos, “Cantinflas se portó muy bien, casi les regaló la cámara.”²⁴⁰

²³⁹ *Ibidem.*

²⁴⁰ *Ibidem.*

Esa ocasión llegaron a la imprenta y me propusieron trabajo de animación. Yo les dije —pero si yo sólo fui intercalador—, me respondieron —pues aquí, o la bebemos o la derramamos—. Yo estaba encantado, si me tenían esa confianza.²⁴¹

En Caricaturas Animadas de México, utilizaron las micas de acetato para animar, mejorando así la técnica de coloreado. Su forma de animación era con *shooting on two's*, que consiste en fotografiar cada cuadro dos veces.

El primer proyecto en el que se ocuparon fue en 1947, en *El Noticiero cómico*. Sin embargo, éste tuvo un gran problema: la producción de las noticias comentadas tardaba en realizarse más de tres meses por lo que al pasarse en el cine, las noticias eran ya viejas. Por este motivo tuvieron que renunciar a esta animación.

En ese momento se filmaba la película *El diablo no es tan diablo* (1949) y requerían una escena en la que un mosco molestaba a los protagonistas. Alfredo Ripstein contrató a Caricaturas Animadas para resolver la escena. Era la primera película mexicana en la que se mezclaban *live action* con animación.

Esa escena se realizó con una super imposición; además de esa necesitaban realizar otra donde un gallo caminaba sobre una barda para ilustrar un amanecer, y una más donde un teléfono brincaba y bailaba. “En esos tiempos se utilizaban unos teléfonos que eran como en un poste y se colgaba”.²⁴²

El equipo se dio a la tarea de animar la secuencia. Sin embargo, cuando ya estaba muy avanzada la animación ocurrió un incidente terrible: uno de los trabajadores puso un cigarro encendido sobre las micas de acetato y en unos segundos el fuego ya se había extendido por todo el estudio.

²⁴¹ *Ibidem.*

²⁴² *Ibidem.*

El estudio era la casa de un compañero de la familia Galicia; a nosotros, animación, no nos tocó, el incendio fue del lado de color y delineado, pero fue una cosa horrible porque en segundos avanzaban las llamas. [...] Recuerdo que en el lugar de animación había un piano, tronaban las teclas [...] no estábamos lejos de la estación de bomberos y llegaron pronto, pero ya no salvaron nada. Se elevaban las llamas como 20 metros o más; una cosa fea.²⁴³

Todo el trabajo que llevaban hecho, que era más de la mitad, se perdió sin remedio.

Fue una cosa de mucho corazón, porque, recuerdo que las muchachas se ponían su overol para ayudarle a la familia a reconstruir su casa [...] La mamá de Galicia ponía una meseta para darnos de comer a todos, fue algo muy familiar y nos hermanó mucho a todos. Sí terminamos la película de *El diablo no es tan diablo*.²⁴⁴

Alfredo Ripstein al enterarse del suceso, en un acto de gran generosidad le dio al estudio el presupuesto una vez más, “No pasa nada”, les dijo; y así, terminaron la animación de esta película, la cual fue la última, pues no pudieron conseguir más proyectos y el estudio cerró.

En la siguiente década llegó la televisión comercial a México y la animación tuvo que adaptarse justo como había sucedido en Estados Unidos. Los procesos no podían seguir igual si querían sobrevivir.

La novedad transformó profundamente los mecanismos de exhibición y producción de los cortos de dibujos animados, que poco a poco irían abandonando los programas de las salas cinematográficas para establecerse

²⁴³ *Ibidem.*

²⁴⁴ *Ibidem.*

en el nuevo medio.²⁴⁵

Guillermo González Camarena, creador de la televisión a color proyectó el potencial de la animación en la televisión, así que contrató a Antonio Gutiérrez, historietista. Antonio creó la imagen de canal 5 y al personaje Quintito del que surgió el Club Quintito, el primer programa infantil en México.

Realizó también para la despedida diaria de transmisiones un zoom-back. [...] Quizá lo más asombroso es que logró el efecto sin más ayuda que la del técnico Tomás Tello, el brazo derecho de Camarena, pero sobre todo sin contar con una cámara de animación profesional, sino con una Bolex de 16 mm, que montó sobre rieles de aluminio en el estudio donde habitualmente realizaba las historietas de Doña Yolanda.²⁴⁶

En 1950, Ernie Terrazas regresó de nuevo a México y trabajó con Ignacio Rentería y Carlos Sandoval haciendo comerciales para Colgate-Palmolive. Justo en esos años también, se fundó el primer estudio que logró una fuerte estabilidad, fue uno de los más importantes de la historia en México, creado con capital norteamericano: Dibujos Animados S.A (DASA).

DASA fue fundado por la USIA (United States Information Agency) y su finalidad era realizar propaganda política que pareciera mexicana. El gasto inicial fue de un millón y medio de dólares para producir doce cortometrajes de propaganda anticomunista.

El estudio contó con un gran presupuesto, así como un buen equipo para las animaciones, tenían mesas de animación que llevaron desde Estados Unidos, cada una contaba con panel giratorio, y la cámara que utilizaron fue la última versión de la cámara Acme.

²⁴⁵ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 55.

²⁴⁶ *Ibidem.*

El director del estudio fue Richard Tompkins, los creativos Ernesto Terrazas y Edmundo Santos, el resto del equipo fue bastante numeroso, se unieron Carlos Sandoval, Ernesto López, Ignacio Rentería, Claudio Baña, Eduardo Rodríguez, Miguel Arellano, Miguel García, Fernando Tejada, Arnulfo Rivera y Daniel Burgos. También trabajaron Joaquín Camacho, Sergio de la Torre, Luis Stempler Vivanco, José Luis Tamaño, Carlos del Castillo Negrete y Jorge Mercado.

DASA además lo integraron algunos norteamericanos, entre ellos Emery Hawkins, quien había trabajado ya con la MGM, Walter Lantz y Charles Mints; entonces todos lo reconocían como el mejor animador del momento y fue un gran mentor para todos los animadores mexicanos que trabajaron en DASA.

Además estuvieron Pat Mathews y Tom Mc Donald, quienes venían de la UPA; Richard Kent Jones, Gerry Ray, Bud Partch, Roger Daley y su esposa Selvy Daley, Dick Jones, Lerry Ray, entre otros.

La producción de todas las series duró aproximadamente cuatro años, que representaron una etapa muy estable de trabajo para todos los animadores en ese estudio.

Los doce cortometrajes, con una duración de ocho minutos cada uno fueron: *Manolín torero*, *La canción de la sirena*, *Cambio de Música*, *maestro*, *Fue por lana*, *Diestro contra Siniestro*, *Mucho Macho*, *No me acorralen*, *El viaje interplanetario*, *Los cuatreros*, *Viceversos*, y se desconoce el nombre de los dos restantes. Emery Hawkins dirigió el primer corto de todos: *Manolín Torero*, después de esto tuvo algunas diferencias con los directivos del estudio y renunció.

Ernie Terrazas creó unos personajes para los cortos que eran un gallo y un burro, y los malos eran Natasha y Boris [los rusos]; muy buenos personajes. Los diseños de Ernie se antojaban para animar.²⁴⁷

Según las críticas en México, los cortometrajes que se estaban realizando representaban puro mexicanismo, y que eso se pensara, era justo la intención que tenía la USIA, pretendían que a pesar de la carga anticomunista en el contenido, pareciera que estas animaciones expresaban toda la ideología de América Latina.

Al final, las cintas casi no fueron exhibidas y dicen que la mayoría se quedó enlatada “Esta decisión fue tomada en los altos niveles de la USIA con base en consideraciones políticas y diplomáticas”.²⁴⁸ Pero a pesar de no ser utilizadas, la calidad lograda en esos cortometrajes fue bastante buena.

La DASA fue la empresa de animación más fuerte y estable hasta ese momento, además del encargo de la USIA, hacían la animación de muchos comerciales de la televisión, algunos de ellos eran para Corona y Phillips. Tras terminar los cortometrajes, la empresa se diversificó y se enfocó más en cine, DASA cerró en 1975 cuando Tompkins se retiró.

Ernesto López y Leobardo García crearon Cinemuñecos, estudio que hizo más de 300 comerciales, como los de Pancho Pantera entre otros. En 1957, el ingeniero Gustavo Valdéz y su cuñado Jesús Martínez, fundaron Val-Mar S.A y eligieron a Ernesto Terrazas para que dirigiera el estudio, éste llamó a todos los habían hecho animación con él.

Entraron al estudio José Luis Tamayo, Carlos Sandoval, Daniel Burgos, Eduardo Olivares, Julio Guerrero, Ignacio Rentería, Carlos Manríquez y Carlos del Castillo.

²⁴⁷ Batalla Rentería, 22 de septiembre. *Op. cit.*

²⁴⁸ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 61.

De todos ellos, yo soy el más viejo. De esa generación, vive Ernesto López en Veracruz; Julio Guerrero y Sergio de la Torre. El único más viejo que yo era Carlos Sandoval.²⁴⁹

El primer cortometraje que realizaron fue *El cucaracho*. En esa época había una gran demanda de animación en Estados Unidos por lo que gran parte del trabajo se enviaba a hacer al extranjero por los bajos precios, es así como Val-Mar consigue un contrato por parte de la compañía Producers Associates of TV de Nueva York para animar en México *Rocky y sus amigos*.²⁵⁰

El trabajo de este proyecto era arduo, a pesar de que utilizaron animación muy limitada era una gran cantidad de animación. Por esto se contrató a muchos más dibujantes.

Una operación de esta magnitud obligó a Terrazas a contratar a todo el personal disponible en México, de manera que prácticamente no quedó nadie del gremio fuera de la aventura. Pero el personal mexicano no era suficiente.²⁵¹

De Estados Unidos enviaron a varios dibujantes, entre ellos Rudy Zamora, Bill Meléndez²⁵², Xavier Atencio, Bill Pérez, Emery Hawkins, Howard Baldwin, Bud Parch, Carl Urbano, Tom McDonald, y Manríquez, quien se estableció en México al unirse al estudio.

Comenzaron la producción reduciendo las técnicas al máximo ya que la cantidad de animación a entregar a la semana era entre 30 y 35 minutos. Pero a pesar del poco

²⁴⁹ Batalla Rentería, Ignacio, Entrevista por Yadira G. Rojas, México, D.F., 16 de agosto de 2010, audiograbación.

²⁵⁰ Rocky and His Friends, después nombrada The Billwinkle Show.

²⁵¹ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 70.

²⁵² José Cuauhtemoc Meléndez (1916-2008), emigró por necesidad a los Estados Unidos y encontró trabajo en Disney, cambió de nombre a Bill y colaboró en *Dumbo*, *Bambi*, *Fantasia*, etcétera, trabajó en todos los grandes estudios de animación de Estados Unidos. A Charles M. Schulz, creador de *Peanuts* le gustó tanto la animación de sus personajes, que decidió que sería el único que pudiera animarlos. “Además, fue la voz oficial de los personajes más entrañables: Snoopy y Woodstock”. Pero también animó otros personajes como el elefante Babar y el gato Garfield.

tiempo, los norteamericanos estuvieron encantados con el resultado y así decidieron incrementar el presupuesto. La serie fue bien recibida por el público y se colocó entre las más populares del momento.

General Mills ordenó 26 nuevos episodios, para esa temporada en 1961 el programa pasó de la ABC a la NBC, la cadena de televisión más importante de los Estados Unidos, ahora con el nombre de *The Billwinkle Show*.²⁵³

En ese tiempo, nuestro trabajo se dividía en varias fases que hoy han desaparecido. Éramos [voy de arriba para abajo], para lo que era el proceso de animación, era animador, asistente e intercaladores.

El asistente limpiaba los bocetos, porque la animación se hace a boceto. Lo más limpio que pueda uno pero en boceto; entonces eso pasaba a manos del asistente que ya limpiaba mejor el dibujo y quedaba más definido. En una acción de doce dibujos, yo animador, le entregaba cuatro dibujos al asistente, él los limpiaba e intercalaba dos o tres más, y los dibujos que faltaban para completar los doce, ya los hacía el intercalador.

Luego seguía el proceso de micas, se calcaban los dibujos de un lado, y por el lado opuesto se les ponía el color. En color generalmente empleaban a señoritas, porque eran más hábiles para poner color.²⁵⁴

En los créditos de la serie no se incluyen los nombres de ninguno de quienes participaron en la producción de Billwinkle, y a pesar de que tomaron medidas legales para lograrlo, lo único que consiguieron fue que se añadiera "and a bunch of brothers"²⁵⁵.

Aquello se había convertido en una verdadera fábrica de producir dibujos

²⁵³ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 74.

²⁵⁴ Batalla Rentería, 16 de agosto. *Op. cit.*

²⁵⁵ Y un montón de cuates.

animados, con una nómina de alrededor de 170 empleados. Al cumplir el año, Val-Mar se transformó en Gamma Productions²⁵⁶

Teníamos como horario de entrada las 8, ya después optamos por entrar a las 9 porque nada más teníamos asegurada la entrada, pero no la salida porque resulta que teníamos un sueldo base. En ese tiempo se medía por pies de película, el pie de película tenía 16 cuadros, el segundo 24 cuadros; entonces nuestras hojas de exposición, eran de 6 pies, la compañía nos exigía, no recuerdo si treinta y tantos o cuarenta, no recuerdo. Nos exigía eso como base del sueldo, para desquitar el sueldo. Teníamos que animar treinta y tantos pies a la semana. Pero ya lo que hicieras extra, ya te lo pagaban extra, y pues ¡todos! todos nos quedábamos, pues había que aprovechar.²⁵⁷

Gamma Productions continuó realizando *The Billwinkle Show* hasta su final en 1964; a la par de esta producción se separaban algunos equipos de animadores para cubrir otras comisiones como producciones para Total Television, entre ellas *King Leonardo and His Short Subjects*²⁵⁸, *Underdog*, *Go-Go Gophers*, *Tennessee Tuxedo and His Tales* y *Klondike Cat*.

Realizaron además otras series como *Dudley*, *Cuentos de Hadas resquebrajados*, *Los Beagles*, *Profesor Hoopy*, *Hopity Hop*, *Waldo y el Oso Fillmore*, *Mr. Peabody y Las fábulas de Esopo*, entre otras.

En 1965 Harvey Siegel y Jesús Martínez, sin dejar a Gamma, fundaron Animación Internacional que después se llamó Caleidoscopio. Este estudio se dedicó a realizar producciones animadas para publicidad.

A Gamma llegó un japonés a dirigir el departamento de animación. Empecé a chocar con él, entonces nos dan la noticia de que iba a haber un reajuste y ya

²⁵⁶ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 74.

²⁵⁷ Batalla Rentería, 22 de septiembre. *Op. cit.*

²⁵⁸ El rey Leonardo y sus súbditos.

estaban nominados los que iban a ser despedidos, no estaba yo, no sé por qué pero no estaba yo, pero yo sí le dije al gerente —mira, yo con este cuate choco mucho—, como por lógica iba a haber una indemnización, les dije —mira, mejor me indemnizas porque yo ya no puedo trabajar con él.

[Trabajar en Gamma] nos dejó todo tipo de satisfacciones, un grupo inolvidable porque eran gente joven, alegre, traviesos, la mayoría. No me incluyo porque yo no era de esos pero disfrutábamos mucho de nuestro trabajo, puedo decir que en el aspecto de gusto y satisfacciones, esa etapa nos dejó una huella imborrable a quienes trabajamos ahí.²⁵⁹

Para 1965, Gamma producía 2,500 dibujos y 150 escenas de animación a la semana, fueron casi 9 años de trabajo constante y bien pagado para todos los animadores, ha sido una de las mejores épocas de la animación en México que tuvo un final infame.

Durante la época de vacaciones de diciembre de 1966, mandaron a descansar a todos los trabajadores de Gamma, sin embargo, cuando regresaron, la empresa ya no existía.

Se reveló así una más de las ventajas ocultas de la "runaway animation"²⁶⁰, probablemente una de las más importantes: la facilidad que ofrecía el país para evadir los compromisos y leyes laborales.²⁶¹

Los animadores de Gamma confundidos y molestos se agruparon e intentaron formar su propio estudio de animación en 1967 al cual llamaron PASA (Cooperativa Producciones Animadas S.A.), y el único equipo con el que contaron fueron las cámaras que había dejado Gamma y un préstamo que habían conseguido de un sindicato.

Fue tan importante la actividad laboral que se desarrolló en este medio, que los

²⁵⁹ Batalla Rentería, Ignacio. Entrevista por Yadira G. Rojas. México, D.F., 13 de octubre de 2010, audiograbación.

²⁶⁰ La moda de enviar el trabajo de animación a realizar en el extranjero.

²⁶¹ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 75.

animadores se agruparon y crearon la Rama de Animadores del Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica, Sección 49, en 1956, con cerca de doscientos asociados aproximadamente (...) y derivado del personal que trabajaba en Gamma Productions.²⁶²

Carlos Manríquez estuvo a la cabeza de PASA, y junto con Rubén Traconis consiguió algunos pequeños contratos, pero nunca nada sólido por lo que se endeudaron. El sindicato les pidió que recuperaran lo que les habían prestado y al no conseguirlo les decomisaron las cámaras. Así llegó a su fin una de las épocas más prolíficas de la animación en México.

El talento de los grandes animadores de México ha sido mejor aprovechado por los norteamericanos, es por esto tal vez que la historia de la animación en México ha pasado desapercibida, por quedar en el anonimato a pesar de haber alcanzado altos niveles de calidad.

3.4 En busca de un largometraje

Después de todo lo sucedido con Gamma Productions, algunos animadores se independizaron como Daniel Burgos a quien le encargaron un anuncio para la Comercial Mexicana. Burgos fundó Telecine Animación en 1970, ahí continuó realizando más animaciones como los comerciales para la Sección Amarilla. Su compañía vivió hasta 1994, año en que se retiró.

Claudio Baña también se dedicó a hacer comerciales, pero al final se enfocó en su historieta, *La pequeña Lulú*; Ernie Terrazas también hizo comerciales, para Pepsi, Bimbo, Haste, entre otros; Ignacio Rentería trabajó con Terrazas y después para Luis Abreu. “Los sesenta fue la década de madurez para los profesionales que se formaron

²⁶² Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 132.

en los cincuenta y los sesenta”.²⁶³

Tuvimos los comerciales del Chocolate Express, los cuentos de Cachirulo, en ese salió un trenecito, ese yo lo animé. Luego José Luis Tamayo puso su estudio, hizo magníficos comerciales, trabajábamos varios, Carlos Anaya, Lalo Rodríguez, etcétera; hice unos comerciales para el periódico Heraldito, uno que me gustó mucho en el que se tocó música del submarino amarillo de los Beatles; también de comerciales de Chocoroles, y muchos otros, las paletas Tutsi Pop, un chamaquito que se elevaba con un globo que tenía la paleta y se agarraba de la paleta. Con el señor Abreu animamos a unos futbolistas, muñequitos con el anuncio de Corona, que salían en los intermedios del juego.²⁶⁴

En 1958 se introdujo al mundo de la animación a la corta edad de 17 años, quien después realizaría la primera película de animación en México: Fernando Ruíz, quien desde niño acudía al cine donde lo dejaban a veces todo el día y veía caricaturas como *Tom y Jerry*, *Porky* y *El Pato Lucas*, fue ahí donde se enamoró de la animación.

Cuando yo, siendo un chamaco de quince, dieciséis años, buscaba un estudio de animación en México, fui a uno que se llamaba DASA, llegué ahí a ver si me daban chamba, llegue y había un dibujante en una mesa, me asomaba yo a ver qué hacía y me tapaba su dibujo, y ese señor luego fue mi empleado: Tamayo. Y ahí me mandaron al carajo.

Legué a otro estudio que se llamaba Val Mar, un estudio chiquito, hacían cortitos y un señor, chaparrito simpático, me dijo, a ver, vente. Fue el primero que me puso en una mesa de animación: Nacho Rentería, que luego fue mi empleado.²⁶⁵

²⁶³ Aurrocoechea. *Op. cit.* p. 92.

²⁶⁴ Batalla Rentería, 22 de septiembre. *Op. cit.*

²⁶⁵ Ruíz, Fernando. Entrevista por Yadira G. Rojas y Juan Carlos Martínez. México, D.F., 28 de julio de 2010, audiograbación.

Fernando Ruíz, junto con Roberto Behar fundó un estudio en el que cubrieron la comisión de la película de Tin Tán, *El duende y yo* (1961, Gilberto Martínez Solares), donde animaron al duende.

Ruíz logró la animación más por intuición que por conocimiento, así que buscó la forma de aprender la técnica y continuó su exploración en este arte. Creó Producciones Omega en 1961 y realizó el cortometraje *El músico*, con el que ganó el concurso de cortometrajes de Guadalajara ese año. El cortometraje tenía una duración de 3 minutos y consistía en una orquesta sin músicos donde sólo tocaban los instrumentos, fue el primer cortometraje animado que recibió un premio.

Ruíz estudió cine en la Universidad Iberoamericana. Al finalizar sus estudios, su escuela le otorgó una beca para estudiar animación en la Universidad de California en Los Ángeles. Sin embargo, a su parecer, no estaba aprendiendo animación, él quería una beca para estudiar en Disney o algún estudio que hiciera animación.

En su universidad le respondieron que no había opciones para eso, pero que si quería esa beca tendría que ir a Disney a buscarla él mismo, así fue como Fernando tocó las puertas de los estudios Disney para decirles que él quería aprender con ellos. En un principio lo rechazaron, pues no era una escuela, sin embargo fueron flexibles con él, se pusieron en contacto con la universidad y aceptaron la beca de Fernando.

La beca era de seis meses, pero consiguió alargarla y participar en la animación de *La Espada y la piedra*, cuando Fernando estaba decidido a quedarse en Estados Unidos para trabajar, Walt Disney le dijo que era muy triste que los mexicanos se fueran de su país para lograr lo que querían, con esta motivación, Fernando regresó a México con la intención de crear su propio estudio de animación.

En 1965, Adolfo Garnica realizó el cortometraje animado *¡Viva la muerte!*, una animación con muñecos de artesanía tradicional, la temática era la celebración del Día

de Muertos. Ganó el primer lugar en el Primer Festival Internacional de Guadalajara de Cine de Cortometraje, organizado por el gobierno del estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Cultura.

En 1968, Fernando Ruíz produjo para los Juegos Olímpicos el documental animado *El deporte clásico*, que compró Televisa. En 1969 se realizó la adaptación de la historieta *Memín Pingüín* a la animación por parte de Alfredo Gutiérrez, su hijo Antonio y Carlos Sandoval, la idea era que fuera un largometraje que se llamara *Un diablillo angelical*, pero el proyecto no se consumó debido al inesperado fallecimiento de Alfredo Gutiérrez.

En 1970 Gherardo Garza Fausti (1943- 2007) realizó *Cristo en Blue Jeans*, “un corto del que sólo conocemos el título”.²⁶⁶ En 1972 Fernando Ruíz creó la primera serie mexicana de animación, *La familia Telemiau*, serie que no pudo competir con las series de ese momento como *Don Gato y su pandilla*.

Durante los primeros años de los setenta, Fernando Ruíz trabajó en otros proyectos como *La bruja Chirilola*, *Chivas, Chivas, Ra Ra Ra*, *El jicote aguamielero* —una adaptación de la canción de Cri-Cri— y muchos comerciales.

En 1972, el Banco Nacional Cinematográfico produjo el cortometraje *Juárez* dirigida por Tompkins, una de las primeras animaciones mexicanas de corte histórico:

... nos damos cuenta que son escasas las producciones animadas que se basan en hechos referentes a estos acontecimientos. Mientras en otros países la animación ha representado el medio para dar a conocer situaciones memorables en la historia de esas naciones, en México no ha sido así.²⁶⁷

²⁶⁶ Aurrocochea. Op. cit. p. 92.

²⁶⁷ Vargas, María Celeste, Lara, Daniel, *Hechos revolucionarios en la animación mexicana*, en <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/09/hechos-revolucionarios-en-la-animacion.html>, consultada el 1 de abril 2011.

Otro nuevo estudio creado fue el de los hermanos César y Ángel Cantón: Kinemma S.A. en donde también participaron Rubén Traconis, Rafael Morales, Sergio Castillo, Luis Huerta, Armando Montaña, Patricio López y algunos animadores de Gamma. Consiguieron hacer un anuncio para Kellog's tras comprar una de las cámaras que se había quedado PASA.

Después de eso lograron firmar un contrato con Hanna-Barbera y recuperaron un poco el estado de la animación y comenzaron a maquilar *Los Picapiedra*, *Los Superamigos*, *Jossy y las melódicas*, *Scooby Doo*, *Batman*, *Superman*, *La Mujer Maravilla*, "se maquilaron alrededor de cincuenta series durante diez años".²⁶⁸ A Kinemma llegaron también animadores norteamericanos para supervisar el trabajo, "la empresa alcanzó a producir 26 minutos de animación semanal".²⁶⁹

En 1974, Fernando Ruíz termina la realización del primer largometraje de animación mexicano: *Los tres Reyes Magos*, dirigido por Fernando Ruíz y Adolfo Torres Portillo²⁷⁰, con una duración de 80 minutos, y una producción de 2 años. La película se realizó por encargo de Echeverría, a quien le recomendaron a Fernando Ruíz, y tras corroborar que había estudiado en Disney, le dio el argumento, la película tuvo un costo de 6 millones de pesos.

El guión era de Rosario Castellanos y Emilio Carballido, *Los Tres Reyes Magos* fue pensada para responder al Santa Claus norteamericano, y al comienzo buscaba exaltar el nacionalismo, pero resultó tener un estilo que tendía por completo al de Disney.

No podíamos experimentar como en los cortos donde el riesgo económico era mucho menor. Y no arriesgar era seguir un camino seguro: el que Disney había

²⁶⁸ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 136.

²⁶⁹ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 89.

²⁷⁰ Así aparecen en los créditos por los acuerdos a los que llegaron, pero en realidad la dirección corrió sólo a cargo de Fernando Ruíz.

trazado.²⁷¹

En los *Reyes Magos* intervinieron más de 120 dibujantes, entre ellos Claudio Baña, Daniel Martínez, Ismael Linares, Juan Manuel Macías, José Marín, Rafael Escudero y muchos otros.

Ruíz ha sostenido que *Los tres reyes magos* no sólo es el primer largometraje mexicano de dibujos animados, sino el primer "de este género en toda América Latina". Pese a que las historias del cine consignan que el primer largometraje de dibujos animados fue *El apóstol*, realizado en 1917, por los argentinos Quirino Christiani y Diógenes Taboada, Ruíz afirma que esto es un mito y que nadie ha visto la supuesta película. Para él, *Blanca Nieves y los siete enanos*, de Walt Disney, es el primer largometraje animado de la historia.²⁷²

3.5 La contracultura de la animación

La película fue estrenada el 1 de julio de 1976 con una fuerte publicidad y a pesar de estar fuera de época tuvo un gran éxito manteniéndose en cartelera hasta después de la época navideña; se cuenta que la gente se formaba durante horas y horas para poder verla.

Tras su primer largometraje, Ruíz anunció que haría *El sastrecillo valiente*, pero el gobierno le encargó en 1976 *La Oruga Pepina*, proyecto que no se finalizó en México, fracaso que él mismo atribuyó a las pugnas sexenales por el cambio de gobierno.

Le quitaron la película con el guión y los diseños de personajes que ya habían realizado y la enviaron al estudio español de José Luis y Santiago Moro, este estudio ya había realizado otras cosas para México como los cortometrajes *¡Ay Chihuahua no te rajes!*, *Pichirilo* y *Las andanzas de Cantinflas*. La película llegó a México y se llamó *Katy la*

²⁷¹ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 86.

²⁷² Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 136.

oruga.

Ruíz pudo superar este golpe porque se le presentó otra oportunidad casi de inmediato: la UNICEF le encargó un cortometraje que sería parte de una película de producción Internacional: *Los diez derechos del niño* (1979). Esta animación constaba de diez cortometrajes, cada uno representaba cada derecho y era realizado por un país diferente.

Este fue el primer largometraje animado con esta naturaleza internacional, participaron diez países y cada cortometraje duraba seis minutos. A México le tocó el primero de ellos:

[El que habla de que] tienes que proteger a los niños en todos sentidos, los niños tienen derecho a tu protección y a tu apoyo. Se nos ocurrió un jardín muy grande donde había un señor de barbita blanca, gordito: un jardinero protegiendo las flores, cuidándolas de insectos, de plagas. Hay una flor chueca, la saca y la siembra en otro lugar, está sembrando flores. Pero en un momento todas las flores se convierten en niños, cada flor es un niño, pero niños de diferentes nacionalidades; hay un niño ruso, otro hindú, otro africano, uno mexicano, todas las flores se convierten en niños y este hombre estuvo protegiendo a todas las flores, pero además, lo que hicimos es que la flor representativa de cada país se convierte en el niño de cada país: Ahí nos enteramos de que la flor representativa de México es la Noche Buena y de una flor de Noche Buena sale un niño mexicano vestido de charrito.²⁷³

Fernando y su estudio decidieron crear un cortometraje de gran calidad ya que debían estar a la altura de las mejores productoras internacionales de animación. La comisión era la animación sin audio para unirla toda. El soundtrack estuvo a cargo de Nino Rota²⁷⁴ y la narración de Marcello Mastroianni.

²⁷³ Ruíz, Fernando, 28 de julio. Op. cit.

²⁷⁴ Compositor del soundtrack de *El Padrino*, *Romeo y Julieta*, entre otros.

Lo interesante de la película es que son diez técnicas completamente diferentes. La de la URSS es Stop Motion, el corto de Italia es a base de puro rough hecho a carbón, el de Finlandia es papel recortado, precioso también, y todos los países usaron técnicas de animación muy diferentes, o sea, eso es lo increíble de esa película, que ves diez técnicas, diez estilos diametralmente opuestos el uno con el otro. Totalmente diferentes, vale la pena..²⁷⁵

La producción corrió a cargo de Películas Mexicanas a cambio de que ASIFA (organizadores de la película) le entregara toda la película terminada permitiéndole su distribución en el país y quedarse con las ganancias que ésta dejara; sin embargo, al llegar la película se enlató porque, en palabras de Fernando Ruíz,

La ve Margarita López Portillo —¿Qué es esto? No le entiendo, nadie habla, guárdenla— ¡Nunca se exhibió en México! Se exhibe en todo el mundo menos en México, porque esta pendeja, no lo entiende..²⁷⁶

Tiempo después pudo ser exhibida por la relación que Fernando mantenía con Luis de Llano y Memo Ochoa, quien en su programa en Televisa pasó durante diez días, uno por uno, cada cortometraje que conformaba la película.

En 1980 Fernando Ruíz se entera a través de una llamada telefónica desde Francia de que *Los diez derechos del niño* había inaugurado el Festival de Cannes de ese año y que todos los directores estaban presentes desde Alemania, Canadá, Italia, Rusia, Rumania, Finlandia, todos menos él porque Películas Mexicanas no se enteró.

Después sale la crítica de la película echándole flores, y como los tres mejores cortometrajes: el primero México, el segundo Rusia, y el tercero Canadá. No entró a concurso, no recibimos premio, pero fuimos los mejores de los cortos.

²⁷⁵ Ruíz, Fernando, 28 de julio. Op. cit.

²⁷⁶ *Ibidem*.

Ese año, Canadá manda su corto al Oscar, y gana. En México, por supuesto, no mandamos nada. Aquí, se enlata.²⁷⁷

Fernando realizó otros trabajos, ha hecho más de 400 spots, entre ellos La planta de Jumex, los coches de Bardal y el águila de Serfín.

Así como en el resto del mundo, gran parte de la animación llegó de las historietas, en México también sucedió, como en el caso de *Memín Pingüín* que no se consolidó por el accidente de Alfredo Gutiérrez. Las historietas llegaron a México en los años veinte, así como las caricaturas y las tiras cómicas. En un inicio eran traídas desde Estados Unidos, pero como se retrasaba demasiado su llegada, en México, algunos decidieron hacer sus propias historietas.

Así llegó para México en 1978, el segundo largometraje mexicano realizado por Kinemma S.A.: *Los Súpersabios*; basado en la historieta del caricaturista Germán Butze.

El largometraje fue financiado por Jorge Nacif F., quien era seguidor de la historieta y contaba con la solvencia económica para apoyar un proyecto de esa dimensión. Nacif contactó al productor Anuar Badín, pariente suyo y juntos buscaron al estudio Kinemma para encargarles la película.

Es la primera película de nuestro cine animado que no se siente obligada a apelar al nacionalismo. No intenta ser "mexicana" y no recurre a los estereotipos típicos, sin charros, ni chinas, ni piñatas ni mariachis, sin sones ni danzas autóctonas, es el honesto intento de llevar a la pantalla un clásico indiscutible de nuestra cultura popular.²⁷⁸

Sólo contaron con 6 millones de pesos para la realización de la película, que era un

²⁷⁷ *Ibidem.*

²⁷⁸ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 90.

presupuesto muy bajo, pero aún así se hizo en *full animation*. Su exhibición pasó desapercibida por la crítica y el público y muy pocos la vieron.

La película quedó muy bien, pero parece que hay que invertir en la producción 1 peso y en la publicidad 200; aquí fue al revés, se le metieron seis millones de pesos a la producción y muy poco a la promoción.²⁷⁹

Kinemma cerró después de terminada esta película. En 1979 se terminó también el tercer largometraje de animación mexicano: *Roy del espacio* y fue estrenado hasta 1983. En él participó Ignacio Rentería, al parecer, el único profesional. En la actualidad no se tiene una copia de la película, está perdida.

A juzgar por los testimonios, la película fue una extravagancia, un atrevido experimento y, según cuenta Fernando Ruíz, un 'auténtico desastre'. Producida y dirigida por Héctor López. [...] Fernando Ruíz, uno de los escasos espectadores que asistió a una de aquellas funciones, platicaba que: 'Estábamos cinco gentes en la sala y al rato sólo quedaba yo y eso obligado porque me dedico a esto.'²⁸⁰

Tras este largometraje, no hubo ningún otro en la pantalla grande sino hasta 24 años después. En ese tiempo, a inicios de los ochentas, gran parte de las producciones mexicanas estuvieron a cargo de muchos extranjeros que comenzaron a llegar a nuestro país.

En 1978 un grupo de latinos crearon Grupo Cine Sur, entre 1980 y 1981 realizaron las animaciones *La persecución de Pancho Villa*, cortometraje de 8 minutos, 30 segundos de duración que obtuvo el Coral en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana; hicieron *El Compa Clodomiro y el capitalismo*, *El Compa Clodomiro y el trabajo*, *El Compa Clodomiro y la explotación* y *El Compa Clodomiro y la economía*, un

²⁷⁹ Gloria Reverte y Luis Manuel Rodríguez, "Panorama de la animación en México", en *Estudios Cinematográficos*, p. 57, en Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 137.

²⁸⁰ Aurrocochea. *Op. cit.* pp. 91-92.

conjunto de producciones con ideología dirigida a la revolución sandinista.

Otros animadores independientes fueron Mark J. Miller quien realizó *Las tripas del grifo* (1976) y *En el paraíso no existe el dolor* (1994), Francisco López, puertorriqueño, quien realizó *El Día de Puerto Rico* (1977) y Guadalupe Sánchez Sosa, originaria de Veracruz realizó *Mentirosa, ¿Y si eres mujer?* (1977) y otras producciones como *Los sonidos del cuerpo* (2001), Las cápsulas *Sabes que...* para Disney Chanel (2001), *El niño de mis ojos* (2008), entre otras. Sus animaciones siempre han tenido temas orientados al interés social como los derechos, los niños y la mujer.

Muchos animadores independientes viajaron al extranjero y allá realizaron varias animaciones como *Blap*, de Fernando Támes; Lourdes Grobet hizo *Lotería* (1976) en Gran Bretaña; José Ángel García Moreno estudió en Checoslovaquia; Lourdes Villagómez estudió en Cal Arts, en California, y Enrique Navarrete en el Sheridan College, en Canadá.

A Los Ángeles se regresaron Rudy Zamora, Ernesto Terrazas, Eduardo Olivares²⁸¹, Ernesto López²⁸², Miguel García, Arnulfo Rivera²⁸³ y Jesús Rodríguez, entre otros.

En 1980, Juan Fenton, quien había ido a estudiar animación cinematográfica en la Universidad de California, regresó a México y junto con Marco Antonio Ornelas, creó Filmographics, estudio que consiguió un contrato con Hanna-Barbera para maquilar *Los jóvenes Picapiedra*, *Astro* y *los perros espaciales* y *The Gary Coleman Show*.

Comenzó en ese momento un movimiento de contracultura liderado por el puertorriqueño Francisco López, el peruano Emilio Watanabe y los mexicanos Carlos Bustamante, Ricardo Sarad, Pablo Pérez, Luis Moret, Roberto Sosa y Ramiro Sandi

²⁸¹ Quien en sus últimos veinte años trabajó en series como *Los Picapiedras*, *Los Simpson*, *Batman*, *Rugrats* y otras.

²⁸² Quien dirigió series como *Hulk* y *Los Cuatro Fantásticos*. Regresó a México en el 2000.

²⁸³ Después decidió regresar a México para impulsar proyectos personales como *Burundis* y falleció en el 2009.

que se unieron para realizar una animación para “contar la historia de América Latina desde una perspectiva imperialista”. En 1977 se integró el Taller de animación de Coyoacán A.C. (TAAC), que se concebía a sí mismo como “la escuela de la nueva animación”.

“Mientras duró la producción de *Crónicas del Caribe* [como se llamó esta animación], el TAAC se convirtió en un centro de irradiación del dibujo animado alternativo”.²⁸⁴ Organizaron una muy peculiar manera de convivir y trabajar en conjunto a modo que llegaron incluso a dormir y vivir en el estudio donde trabajaban.

Los problemas económicos significaron que el trabajo durara más de cinco años de producción, pero al final *Crónicas del Caribe* se terminó en 1982 con 32 minutos de duración y fue un éxito. Ganó el Gran Coral de Animación del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano, y un Ariel especial en el Festival de Bilbao de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas ya que en ese año aún no existía el Ariel para animación.

Después, TAAC y Filmographics se unieron para crear *Ulama, el juego de la vida y la muerte*, “que cosechó dos diosas de plata y cuatro Arieles en 1988”. A pesar de los logros, el Taller de Animación de Coyoacán, cerró en 1992 por falta de difusión, dinero y quizás también porque la repetitiva convivencia de varios años cansó a los integrantes.

En 1981, el italiano Mario Novello fundó Visiographics, una compañía que ha estado involucrada en la producción de muchos cortometrajes que han dado prestigio a la animación mexicana como *El Héroe* (Carlos Carrera, 1994), *4 maneras de tapar un hoyo* (Guillermo Rendón y Jorge Villalobos, 1995), *Largo es el camino al cielo* (José Ángel García Moreno, 1998), *Malapata* (Ulises Guzmán, 2000), así como en casi todas las producciones de Dominique Jonard, importante animador del que se hablará más

²⁸⁴ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 107.

adelante.

En 1981, Fernando Ruíz crea el estudio Animart para realizar su siguiente producción: *El gran acontecimiento*, un encargo por parte de la Iglesia Católica por el 450 aniversario de las apariciones de la Virgen de Guadalupe. El apoyo económico fue dado por el arzobispo Ernesto Corripio Ahumada.

Nacho Rentería entró ese año a trabajar con Fernando Ruíz, quien ya lo conocía, y lo recibió diciéndole “Trabajabas con Chuy Martínez que estaba donde está ahora la Plaza de las Cibeles, y tú, me diste la primera mesa de animación”.²⁸⁵

Con Fernando abarqué todos los procesos, me dio oportunidad de conocer otras fases del trabajo. De todos los procesos, mi favorito es la animación. Da la casualidad de que cuando empecé con Fernando Ruíz, del cual creo que no he hablado, lo estimo muchísimo; él ya me dio otras opciones: —Nacho, ¿por qué no me haces layout?— Tú dame chamba y... [risas] menos de barrendero porque ahí sí no agarro el lápiz. Lo que sea con el lápiz.²⁸⁶

En 1982 Fernando comenzó la realización de *El pequeño ladronzuelo*, basado en *Oliver Twist* de Charles Dickens, pero tuvo que detener la producción por falta de recursos. El proyecto fue retomado en 1985 y lo finalizó en formato de video. En 1988 adaptó otra historia: *Ivanhoe*, de Walter Scott, pero esa película no la ha terminado.

En 1983, alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana lograron hacerse de una cámara Bolex de 16 mm y realizaron *Vámonos recio* (1983), corto en el que participaron Jaime Carrasco, Jaime Cruz²⁸⁷ y Francisco Chávez. Crearon después su estudio al que nombraron Tarumba, e hicieron otras producciones como *A toda Costa* (1984). Jaime Cruz fundó en el 2001 el estudio Barlovento Films que ahora hace algunas animaciones

²⁸⁵ Batalla Rentería, 16 de agosto. Op. cit.

²⁸⁶ Batalla Rentería, 22 de septiembre. Op. cit.

²⁸⁷ Ahora tiene un estudio llamado Barlovento Films junto con Marisa Zuleta.

y otros trabajos audiovisuales.

En 1986 Laura Íñigo, estudiante del CUEC realizó tres cortometrajes de animación: *Un cuento de ciudad*, *Jorobita* y *Animación II*. Las tres fueron apoyadas por el TAAC.

Fernando Sampietro, estudiante de la primera generación del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), realizó un ejercicio escolar llamado *La oveja negra y demás fábulas*; en 1983 Francisco López y Abdías Manuel en estudios Animación Boricua, realizaron *Ligia Elena* en coproducción con Puerto Rico.

Abdías Manuel fue un destacado miembro del TAAC y también participó junto con Rodolfo Segura, en *Tlacuilo, el que escribe pintando*, de Enrique Escalona, quien era egresado de la Escuela Nacional de Antropología e Historia, él comentaba sobre los animadores:

Imagínate que esta gente son como alquimistas, son alquimistas porque transmutan la materia, la crean, la mueven, hacen que rebote, hacen que pierda peso o que pese mil veces más, están modificando la realidad y es impresionante.²⁸⁸

Tlacuilo es un documental con secuencias de animación, el documental habla sobre los códices aztecas bajo la premisa de que la escritura se puede interpretar articuladamente ya que las figuras y los colores tienen valor fonético. Ganó un Ariel especial por su contribución a la cultura mexicana y tuvo gran éxito en su estreno en 1988, recaudó además más de 400 millones de pesos, algo muy bueno si se considera que era un documental. Ganó también la Espátula de Oro en el Festival Internacional de Cine Arqueológico de Burdeos en 1989.

En esta etapa fueron los alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM),

²⁸⁸ Entrevista con Gloria Reverte y Manuel Rodríguez, septiembre de 2000, en Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 143.

Universidad Iberoamericana (UIA), CUEC y CCC quienes empezaron a desarrollar animaciones a pesar de la falta de instrucción en el campo de la animación. El CUEC también intentó armar un equipo de animación que no tuvo repercusiones por el poco interés.

Los estudiantes de la Universidad Iberoamericana tuvieron un papel importante. Egresados de esta Institución, son Carlos Carrera, José Luis Rueda, Guillermo Rendón, Emilio Watanabe, Enrique Navarrete, Jaime Cruz, Jorge Villalobos, Fernando Ruíz y José Ángel García Moreno.

“En esta década, tan marcada por las animaciones universitarias, comenzó su trabajo Carlos Carrera”²⁸⁹, realizó *El hijo pródigo* (1984) en 16 mm. Y después *Malayerba nunca muere*, con el que tuvo su primer premio en la categoría de animación del III Festival de Grandes Escuelas de Cine del Mundo, celebrado en Montreal, Canadá.

Aún en CCC realizó otros dos cortos: *Un muy cortometraje* (1988) y *Amada* (1988), éste último es su favorito de entre todos los que ha hecho, incluso más que *El Héroe*, su obra más reconocida. Carrera es un animador que ha marcado la animación mexicana, en el resto del mundo se empezó a considerar a México gracias a él, con Carrera “nace una animación a la que ya ha dejado de preocuparle ser ‘mexicana’, y que simplemente lo es sin necesidad de demostrarlo”.²⁹⁰

En 1989 Carrera realiza tres cortometrajes de educación sexual, comisión de MexFam (Fundación Mexicana para la Planeación Familiar) y Sakura Motion Picture Co. Los cortos son *La paloma azul* (1989), para niños; el segundo, *Música para dos* (1990), es para jóvenes; y el último, *Mis mejores deseos* (1991), es para los adultos. También TAAC colaboró con él en estos cortos.

²⁸⁹ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 112.

²⁹⁰ *Ídem.* p. 113.

En cuanto al cortometraje en particular, aunque tiene más de 10 años, también eran esfuerzos aislados. Yo recuerdo que el primer corto que tuvo éxito fue el de Carlos Carrera y curiosamente, que es de una persona que no es animador. Carlos Carrera no es animador, es más bien director de cine, comunicador que por cosas del destino, pues también dibuja e hizo un corto de animación y tuvo el éxito de ganar una Palma de Oro en Canes [...] eso incentivó mucho a los artistas independientes a empezar a hacer cortos y vino René Castillo y Rigo Mora, Luis Téllez, Lulú Villagómez, gente que al ver a Carlos quiso hacer algo para participar en festivales internacionales, y yo te he de decir que sí hay muchos pero también la calidad es mala. Hay casos aislados, como el de René castillo que es muy buen trabajo, pero en general muchos de los cortometrajes que se hacen son de muy mala calidad porque son esfuerzos aislados de gente que no tuvo técnica, no fueron a la escuela a aprender cómo hacer animación y empíricamente, por su habilidad artística decidieron hacer un cortometraje pero no necesariamente bien.²⁹¹

En 1984 comenzó a trabajar uno de los animadores más prolíficos en México. De origen francés, Dominique Jonard comenzó a trabajar en comunidades indígenas. Utilizó técnica de recortes para hacer animaciones sencillas con los niños y las temáticas eran leyendas que plasmaran la tradición mexicana.

Dominique Jonard, al principio, como muchos otros jóvenes aventureros, vivía de casi cualquier manera: vendía dibujos y reproducciones de sitios arqueológicos entre turistas, mientras realizaba audiovisuales en los que combinó sus pinturas, fotografías, música y poesía. En 1982 consiguió empleo fijo.²⁹²

Jonard comenzó como maestro de pintura en la Casa de Cultura de Campeche, experimentó con la animación e inició la creación de talleres con niños con quienes realizó animaciones. Jonard viajó a Morelia donde entró a trabajar en el Sistema de Televisión Michoacana y ahí mismo propuso veinticuatro cortos de animación para video que realizó con niños en las escuelas de Morelia.

²⁹¹ Navarrete, Enrique, Entrevista por Yadira G. Rojas, México, D.G., a 15 de junio de 2015. Audiograbación.

²⁹² *Ídem*. p. 131.

3.6 Animando “hasta los huesos”

De 1990 a 1993 los proyectos de animación mexicanos se incrementaron en número, técnicas y variedad de estilos. Dominique Jonard prosiguió trabajando en las comunidades indígenas. Realizó en 1990 tres cuentos basados en tradiciones purépechas y filmados en 16 mm: *El carero de Don Chi*, *Itziguari* y *Tembucha Xepíti* (El novio flojo).²⁹³

Otra de las animaciones realizadas en esa época fue *Las brocerías de Brozito* (1993, Héctor Arellano y José de Jesús Durán) en su estudio Nimática, el cortometraje era de corte ecológico y basado en el personaje de Carlos Trujillo, Brozo.

Artemisa Bahena, egresada del CUEC, realizó *El árbol de Chicoca* (1992) y *Mi querido diario* (1992); Ulises Guzmán, egresado también del CUEC, inició en 1995 su proyecto *Malapata* que finalizó en el 2001, el guión de esta animación ganó el tercer lugar del Concurso Nacional de Guiones de Cortometraje.

En 1994 hizo su aparición *El Héroe*, multi-premiado cortometraje de Carlos Carrera, realizado con apoyo de IMCINE. Este cortometraje plasma la visión de un personaje dentro de la vida agresiva, apagada y cotidiana en la ciudad de México. La animación ganó la Palma de Oro de cortometraje en el festival de Cannes de 1994.

La ‘historia de amor que termina antes de comenzar’ como la promovió IMCINE; el ‘ensayo acerca de la inutilidad de las buenas intenciones’, como la definió Naief Yehya, cuenta en sólo cinco minutos una historia cruel y rotunda.²⁹⁴

Entre otros premios *El héroe* obtuvo El Coral de Oro al mejor Cortometraje en el Festival Internacional del Nuevo Cine de La Habana, Cuba; el "Pitirre" a la mejor

²⁹³ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 148.

²⁹⁴ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 124.

animación del Cinemafest de San Juan, Puerto Rico; y el Ariel al Mejor Cortometraje.

Sin duda, *El héroe* es la cinta mexicana más importante de la historia del género. Cuatro años después de producida ya era un clásico de la cinematografía mundial.²⁹⁵

Jorge Villalobos, Guillermo Rendón y José Luis Rueda crearon *4 maneras de tapar un hoyo* (1995), la segunda película de animación mexicana en llegar a Cannes, realizada con el apoyo de la Universidad Iberoamericana. José Luis Rueda creó después María Negra Productions junto con otros egresados de la UIA y produjeron en 1995 *Los changuitos*.

En 1990, Dominique Jonard realizó *Animación de tres cuentos purépechas*, en 1993 hizo *Selva Adentro*, en 1994 *¡Aguas con el botas!*, con la que obtuvo el Premio Pitirre por Mejor Cortometraje del Cinemafest de San Juan, Puerto Rico.

En 1995 junto con Luis Téllez, Alejandra Ávila y Ulises Guzmán terminó el corto *Mis sentidos en tu espera*; en 1995 también realizó *Rarámuri* (Pie ligero), una historia hecha por los niños tarahumaras de un albergue. Esta animación ganó el Ariel a la mejor animación y se estrenó en el festival de Annecy, Francia, “la capital de la animación”.

Luis Téllez tomó un curso en la Filmoteca de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) impartido por Jonard, Téllez realizó *Zeus* y también ayudó a Jonard con *La Degénesi* (1998) y *Antes de comer* (1998).

Jonard trabajó con niños de todo el país, en Morelia realizó *Desde adentro* (1996) narrada por niños del Albergue Tutelar y —según el autor “un producto de niños para adultos”²⁹⁶—; en Chiapas realizó *Santo Golpe* (1997). Realizó además *Un brinco pá allá*

²⁹⁵ *Ídem*. 126.

²⁹⁶ *Ídem*. p. 133.

(2000).

Las muchas aportaciones de este artista a la animación mexicana no se limitan a su amplia filmografía: además ha dictado numerosos cursos, dirigido infinidad de talleres, colaborado con Visiographics y otros cineastas.²⁹⁷

José Ángel García Moreno, egresado de la UIA, produjo *Abrimos los domingos* (1989), *Largo es el camino al cielo* (1998) —corto nominado a Ariel—, *Cocktail Molotov* (1999), *Catrina Posada y la gran piedra* (2001) con el que ganó el concurso del Sistema Nacional para la Producción de Programas de Televisión Cultural, organizado por el FONCA, el Canal 22, la Fundación MacArthur y el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE). En muchos de sus cortometrajes, contó con la ayuda de los miembros de María Negra Productions.

Enrique Navarrete, también egresado de la Universidad Iberoamericana, estudió Diseño Gráfico y entró al Sheridan Collegue, escuela en Canadá, donde aprendió el arte de la animación.

Gracias a su película de tesis, Navarrete tuvo ofertas de trabajo por parte de cinco estudios, entre ellos Dreamworks, donde se capacitó y de ahí participó en el proyecto *Antz*.²⁹⁸

Navarrete trabajó además en proyectos como *Shrek* y *Madagascar*, al regresar a México fundó su estudio La mamá de Tarzán en 1998. Tuvo problemas con su socio y partió de nuevo a Estados Unidos, cuando regresó encontró que el estudio había fracasado. Se llevó a los animadores y comenzó otro nuevo estudio, como eran los hijos de la Mamá de Tarzán decidieron ponerle Los Hijos de su Madre, el estudio aún se mantiene vivo y además proporciona capacitación para quienes quieran integrarse de forma profesional a la animación. Han hecho publicidad para Nestle, Kellog's, Coca,

²⁹⁷ *Ídem*. p. 134.

²⁹⁸ *Ídem*. p. 158.

Pepsi, KFC, gato Bubaloo, etc.

En 1994 se fundó ¡Ka-Boom!, estudio con la intención de profesionalizar el cómic, la ilustración y la animación. Conformado por Oscar González Loyo, Susy Romero, Horacio Sandoval, Alejandro Palomares, y otros dibujantes, este estudio proporciona además ayuda para quienes desean aprender.

¡Ka-Boom! realizó el cómic de Karmatrón y sus dibujantes han trabajado también para series como *Dragon Ball*, *The Simpsons*, la creación de la imagen de Bubble Gummers, la imagen de los zapatos Coqueta y Audaz, entre muchos otros.

En 1993, el estudio Tarumba conformado por alumnos de la UAM consiguió una computadora con un sistema de animación tridimensional y cambiaron su nombre por Voxel. Realizaron para la Secretaría de Educación Pública (SEP) tres proyectos: *El tlacuache* (1993), *Moaré* (1993) y *La flauta de Bartolo* (1993). Sin embargo nunca fueron exhibidas porque la SEP, quien había quedado de pagar los derechos de autos de la música, no lo hizo.

Después hicieron proyectos personales como *La sirena Aalamatsin* (1993) que ganó también el concurso del Programa Nacional de Apoyo a la Producción de Televisión Cultural, apoyado por FONCA, Conaculta, Canal 22, Fundación MacArthur e ILCE.

Otra animadora que estudió en el extranjero fue Lourdes Villagómez, quien era egresada de UAM Xochimilco, obtuvo una beca de la Fundación Fullbright y entró a Carl Arts, la escuela de Disney. “De esa escuela lo principal eran las conexiones, porque de ahí salió Tim Burton, John Lesseter, que es el de Pixar, salió Eric Danell, que dirigió Antz, salió Henry Sellick, de animación experimental. Lourdes Villagómez realizó el cortometraje *Síndrome de línea blanca*”.²⁹⁹

²⁹⁹ *Ídem*. p. 167-168.

Quien continuaba insistente con el deseo de realizar sus obras era Fernando Ruíz, quien asociado con Adalberto Gallo fundaron Productora Mexicana de Animación S. A. (PROMEXA) y realizaron una película para la SEP de carácter histórico-cultural-educativo: *Cuautli, historias de un pueblo*, que era la historia del viaje de las tribus mexicanas que salieron de Aztlán hasta llegar al Valle de México.

El proyecto era una serie de treinta episodios de 24 minutos que hablaban sobre la historia mexicana, costó ocho y medio millones de dólares. Para 1996 ya había 250 personas que trabajaban en *Cuautli*, pero el proyecto se suspendió recién terminado el tercer capítulo. *La señal*, *Los hombres del maíz* y *La visión del halcón* fueron los nombres de los tres capítulos que terminan con el águila devorando una serpiente en un nopal.

Lo difícil de esta animación es que no era *cartoon*, los personajes debían moverse de forma muy realista y dramática. Los diseños además eran realistas, y con escenas de los sacrificios de los aztecas y así fue muy difícil. Se presentó en la Animation Celebration en California porque gustó mucho.³⁰⁰

Además hicieron una animación sobre la historia del edificio de la Secretaría de Educación Pública, con este invitaban a los alumnos a ir a conocer el edificio de la SEP, que tiene murales de Diego Rivera, los cuales se reprodujeron en la película.

También en 1998 nació Animex fundada en Puebla por Ricardo Arnaiz, las películas realizadas fueron *Se busca extraterrestre* (2001); *Cazadores de Monstruos* (2002) — ganador de dos premios en el Festival Pantalla de Cristal—; *Ana y Vincent* (2002); *La familia Pesadilla* (2002); *Gorgojo y Comején* (2002-2003), el cortometraje *¡Nooooo!* (2003); animaciones sobre la creación de Gabriel Vargas, *La Familia Burrón* (2002); *Fábulas de Policías y Ladrones* (2002) y *Cápsulas Futboleras* (2002).

³⁰⁰ Ruíz, Fernando, Conferencia en Re-animación, Puebla, 1 de julio de 2011, audiograbación.

Otro nuevo animador fue Paul Leduc, cineasta y documentalista que en 1995 realizó su primer video de animación en México considerado por muchos la primera animación digital realizada en México: *Los animales*. En 1998 Leduc realizó *La flauta de Bartolo o la invención de la música* e intentó crear otro proyecto en 3D digital que no se realizó: *La casita de Cri-Cri*.

En 1995, el animador Jorge Ramírez Suárez recibió 250 mil pesos por parte de IMCINE para realizar *Pronto saldremos del problema* (1998), con animación 3D digital. El cortometraje fue presentado en la XIII Muestra de Cine Mexicano, ganó la Diosa de Plata al mejor Cortometraje y una mención honorífica en el Cinemafest de San Juan, Puerto Rico.

En 1998, el caricaturista Sergio Arau, fundador del grupo de rock Botellita de Jerez realizó el cortometraje *El muro* (1999) apoyado también por IMCINE; con esta animación estuvo nominado al Ariel.

Egresado del CUEC, Felipe Galindo Feggo estudió cine y “presentó el proyecto de una serie de pequeñas cápsulas de humor poético, agrupadas por el título de *Feggorama* en Liquid Television de MTV. [...] Él decidió que no necesitaba las 24 imágenes por segundo y resolvió sus animaciones con 6 dibujos por cada segundo en pantalla”.³⁰¹ Después de ese proyecto, realizó *Manhatitlán* en *Crónicas de Manhatitlán* (1999).

Otro de los lugares en México que desarrolló con fuerza la animación fue Guadalajara, algunos ejemplos de grandes animadores son Rigoberto Mora, René Castillo, Luis Téllez, José Medina, Rita Basulto y Cecilia Navarro.

De la escuela de Guadalajara provienen tres de las animaciones mexicanas más premiadas de los últimos años: *Sin sostén* (Antonio Urrutia y René Castillo, 1998), *El octavo día* (Rita Basulto y Juan José Medina, 2000), y *Hasta*

³⁰¹ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 131.

los huesos (René Castillo, 2001).³⁰²

Una de las animaciones jaliscienses más antigua de las que se tienen registro es *Cerraduras* de Cecilia Navarro (1990) quien aprendió de Carlos Carrera y ganó el primer premio de un concurso de video experimental patrocinado por la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior (ANUIES).

Cecilia Navarro realizó también *Las buenas conciencias* (1995) y *Filofobia* (1997), con la que ganó una vez más el concurso organizado por ANUIES. Pero fuera de sus animaciones, no había demasiada técnica aún en Guadalajara. En 1995, Jis y Trino comienzan a experimentar en el mundo de la animación y realizaron *Ángeles del fin del milénium*, en el que también participó Rigoberto Mora.

Entre 1994 y 1995 Skip Battaglia impartió un curso de animación, y entre los asistentes estuvieron José Ignacio Solórzano (Jis), José Trinidad Camacho (Trino), Claudia Lozano Alverú, Laura Olivia Pérez Varela y el propio Rigoberto Mora.³⁰³

Rigoberto Mora, tras ese curso creó animaciones propias como *La gran obra* (1996) y *Cómo preparar un sándwich* (1997). Cuando era estudiante de preparatoria por 1968, conoció a alguien que compartía sus inquietudes por la animación y el cine: Guillermo del Toro, con quien realizó unas pruebas de stop motion en plastilina.

Rigoberto y Guillermo fundaron el estudio Anfisbena, que después cambió de nombre a Necropía donde creaban animación y efectos especiales. Por desgracia no tuvieron mucho éxito y cerraron. Guillermo del Toro se fue a Estados Unidos.

“Rigo” Mora participó en proyectos como *Sin sostén*, *Hasta los huesos*, *Malapata*, *La*

³⁰² Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 134.

³⁰³ *Ídem.* p. 172.

historia de todos, El Octavo Día, entre otros. Realizó además *Polifermo* (2000).

En el 2000, Juan José Medina y Rita Basulto realizaron otra de las animaciones multi-premiadas de México, *El octavo día*. La animación se llevó el Coral a la Mejor Animación del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana. Otras de las animaciones que habían realizado a mediados de los noventa fueron *El ojo de la espiral, Gris y Revelación*.

... [Al octavo día] Se le podría situar dentro de la tendencia tanática de la producción nacional: obras donde aparecen suicidas en el metro o en una azotea junto a los anuncios espectaculares, o sombras atropelladas en la lateral del Periférico.³⁰⁴

En ese momento comenzó a destacar el animador René Castillo enfocado al stop motion. Realizó *Gitamorfosis* (1992), y en 1995 ganó el tercer lugar en la Cuarta Bienal de Video en México con su cuarto corto de animación en video, *Ojo por ojo*.

En 1998, René Castillo y Antonio Urrutia realizan el que sería el tercer cortometraje en llegar a la premiación de Cannes: *Sin Sostén*. Con él ganaron además la XIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara; el Primer Festival Internacional de Cortometrajes "Expresión en corto" de San Miguel Allende, Guanajuato; el Seattle International Festival de Washington, Estados Unidos; el Festival de Huelva, España; el Sao Paulo International Short Film Festival y el San Juan Cinemafest de Puerto Rico; en 1999 el corto ganó el Ariel al mejor cortometraje de Animación, y ha obtenido más de cuarenta premios en diferentes festivales internacionales que incluyen Annecy.

En esa época, Luis Téllez, quien había trabajado con Jonard, entró en contacto con René Castillo y así colaboró en su siguiente proyecto inspirado en el día de muertos: *Hasta los huesos* (2001), que ha sido una de las animaciones más ambiciosas de

³⁰⁴ *Ídem*. p. 180.

México

Hasta los huesos es quizá el cortometraje más caro de la historia de la animación mexicana. El proyecto comenzó con un presupuesto de un millón 400 mil pesos, pero en el transcurso de la realización, los productores tuvieron que conseguir otro millón 800 mil pesos para poder finalizarla.³⁰⁵

Con este cortometraje quedó impresionado Peter Lord, fundador de Aardman —estudio del que se habló en el capítulo anterior—, invitó a René Castillo a participar en la dirección de un largometraje, que no le interesó: "Si vamos a hacer una película grande tiene que ser en México".

El panorama que ofrece la ciudad de Guadalajara, en lo tocante a la animación, ha sido rico y variado. Se han desarrollado diferentes técnicas. Se han manifestado tendencias. Un estilo de animación empezó a definirse. Aunque con dificultades de producción, la tenacidad de los animadores residentes en Guadalajara ha hecho posible que diversos proyectos se finalicen, tengan aceptación en el público, y se abran posibilidades de difusión.³⁰⁶

3.7 El reto de una industria que no termina de nacer

Rigo Mora, el ya mencionado animador tapatío, realizó *Sombras* (2003) basado en el cuento El Cuervo de Allan Poe, la animación fue hecha con tinta china sobre acetato. Hizo también *El devorador Onírico* (2007) y fundó el Grupo Creativo Cien Pies junto con Sergio Ulloa. Impartió cursos de la técnica en Jalisco y falleció en el 2009.

Después de su deceso y para que los cinéfilos no olviden a Rigo Mora, Guillermo del Toro creó el Premio Rigoberto Mora para la Mejor Animación

³⁰⁵ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 137.

³⁰⁶ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 175.

Mexicana dentro del Festival Internacional de Cine de Guadalajara que en marzo [del 2010] tuvo como primer galardonado a los hermanos Rafael y Raúl Cárdenas con la producción *Luna*.³⁰⁷

Fernando Ruíz creó un convenio de distribución con Disney Productions; a mediados de 2002 tenía ya otros proyectos corriendo: *El peregrino* y *Balám*; en este último es en el que trabaja actualmente.

En el 2001, Dominique Jonard produjo el cortometraje nominado a Ariel, *Un brinco pa' allá*; y en el 2002, Erick Beltrán y Erwin Neumaier produjeron *Fosfenos*, nominado también al Ariel.

A partir del 2002, la industria del cine de animación en México empezó a sufrir una gran transformación debido — de acuerdo a Victor Ugalde— a un factor: el desarrollo de la tecnología. Gracias a éste han derivado tres grandes ventajas: la animación se ha vuelto más fácil y menos costosa de realizar; en segundo lugar, ha abierto la posibilidad de que todos experimenten en este campo, y el número de artistas interesados en la animación se ha incrementado. Y por último, que este desarrollo coincide con la recuperación de la industria fílmica nacional, “misma que se debe a una serie de estímulos y apoyos financieros que ha impulsado la producción”.³⁰⁸

Este crecimiento de la animación derivó también en la fundación de varias escuelas como Golem Media Lab, Eunoia, 3dMX, Westbridge University, entre muchas otras, y otros esfuerzos débiles de las escuelas de educación superior cuyos planes de estudio y profesores aún resultan insuficientes para dominar la técnica de la animación.

“Asimismo, los festivales de cortometraje están funcionando como ventanas

³⁰⁷ En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/11/de-guadalajara-para-mexico-y-de-mexico.html> en De Guadalajara para México... y de México para el mundo. Consultada el 1 de abril de 2011.

³⁰⁸ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 194.

importantes para el público interesado”.³⁰⁹ Sin embargo, a pesar de este desarrollo, la animación en nuestro país parece que continúa en pañales, pero la respuesta está en que la industria y el estado de la animación es un reflejo mismo del estado del país.

Si en otros países se considera a la animación el pariente rico del cine, en nuestro país los términos están invertidos: dentro de la producción de cortometrajes, la animación apenas y está contemplada. Poco valorada, curiosamente, es en la producción de animación donde se está mostrando una creatividad inusitada en el ámbito cinematográfico nacional.³¹⁰

Parecería que con el inicio del milenio hubo un “borrón y cuenta nueva” porque con la nueva ola de largometrajes comenzaron a darse afirmaciones en los medios como que *Magos y Gigantes*, o *La Leyenda de la Nahuala* fueron “los primeros largometrajes mexicanos” ignorando todo el camino recorrido por los pioneros de la animación en México.

Me ataco de risa porque cuando estrenan *La Leyenda de la Nahuala*, dice el idiota de Pedro Armendáriz junior —La primera película mexicana de dibujo animado— ¡Por favor! En México desde 1940 se hace animación, desde antes. Yo tuve dibujantes, Claudio Baña que trabajó conmigo, hizo animación a finales de los años 30 y 40 y trabajó conmigo. Nacho Rentería, es un señor que si no ha cumplido 90 años, los cumple hoy en la noche.³¹¹

Pero a pesar de todos los contras que se podrían visualizar en esta industria, es un hecho que desde que cerró el estudio Gamma, no se había producido tanta animación en México como en la última década.

En el 2002 nació *Ánima Estudios*, una de las empresas de animación que ha logrado

³⁰⁹ Carlos Carrera, en Aurocochea. *Op. cit.* p. 12.

³¹⁰ Rodríguez Bermúdez. *Op. cit.* p. 191.

³¹¹ Ruíz, Fernando, 28 de julio. *Op. cit.*

una buena consolidación, formada por un grupo de cinco personas, entusiastas que habían trabajado en un portal de internet en Flash diseñando juegos y programando.

Desde entonces, Fernando de Fuentes, el productor, y su equipo, ya habían conceptualizado una serie infantil llamada *Ada y Gigante* que se convirtió en la película que rompió la maldición de más de 20 años sin un largometraje animado para cine en México.

Magos y Gigantes, como se llamó, dirigida por Andrés Couturier y Eduardo Sprowls, realizada con animación 2D digital y producida a lo largo de un año contó con animadores autodidactas y animadores que llegaron de PROMEXA o del proyecto sin finalizar de Arnulfo Rivera, *Burundis*.

Magos y gigantes se lanzó a la conquista del público prácticamente sin ninguna promoción y su estreno ha pasado desapercibido, fenómeno lamentable que se repite y parece perseguir a nuestras animaciones.³¹²

Después de su primera producción, *Ánima Estudios* anunció que realizarían su segunda película: *Imaginum* (2005), dirigida por Alberto Mar Mancilla e Isaac Sandoval. El gran fracaso de esa película residió en que decidieron estrenarla un fin de semana antes de que los niños entraran a clases con la premisa de que “no había competencia ese fin de semana”; por supuesto, *Imaginum* no recuperó la inversión inicial.

En el 2006 se estrenó en Televisa una serie de cortos animados: *Poncho Balón va a la final*. La serie fue producida por las empresas *Ánima Estudios* y *Estación Espacial* y creada por el animador René Castillo y el productor Carlos Cuarón.

Ánima comenzó a producir entonces su tercera película llamada *Guacamayo: intriga polar*, pero cambió de nombre ya que el gran éxito que había tenido *Una película de*

³¹² Aurrocochea. *Op. cit.* p. 149.

huevos se le atribuía a su uso de albures y dobles sentidos. La animación al final se llamó *Agente 00P2* (2009).

Tampoco esta película recuperó la inversión el primer fin de semana de estreno, pero le fue mejor que en las anteriores; quizá uno de los mayores errores de *Ánima Estudios* era la falta de apego al orden de los procesos de un largometraje, pues *Agente00P2* comenzó a animarse aún sin haber terminado el guión.

A la par de estar realizando *Agente 00P2*, *Ánima* inició la animación de la serie de *El Chavo Animado* basado en la famosa serie de Chespirito, *El Chavo del Ocho*. La serie se sigue produciendo, la transmite Canal 5 de Televisa y ha tenido un gran éxito entre los niños, la serie ya pasa de los 100 capítulos.

Después de terminar *Agente 00P2*, *Ánima* continuó con más y más proyectos; uno de los aciertos de esta empresa es su capacidad para conseguir producciones. Realizaron *Kung Foo Magoo* (2010), con una inversión de 2.6 millones de dólares en coproducción con la empresa mexicana Motion Toons y Classic Media Inc.; y *AAA La Película: Sin límite en el tiempo* (2010), que se hizo con un costo de 20 millones y recaudó 40 millones de pesos.

En el 2011 se estrenó *Don Gato*, película que hicieron con Warner Bross, y que arrasó en taquillas con más de 15 millones de pesos el primer día lo que la colocó en el primer lugar de las películas mexicanas con mayor éxito en su día de estreno superando a otras como *Una película de Huevos* que estuvo a la cabeza durante varios años. También ese año se estrenó *La Leyenda de la Llorona*, secuela de *La Leyenda de la Nahuala* (2007), de Animex.

Han realizado otras animaciones como el personaje Espinito para un canal de televisión y animaciones para DVD de Trepesi, dirigido a bebés. El estudio además llevó a cabo varias investigaciones para desarrollar su propio software: Panda, programa que puede

producir “animación en tiempo real” derivada de animaciones realizadas previamente y almacenadas en la computadora.

Basados en el cómic de Jis y Trino, *El Santos y la Tetona Mendoza*, realizaron la película homónima que fue estrenada el 2012. Fue su primera película dirigida a un público no infantil. Su última película hasta ahora es *La leyenda de las momias* con su estreno el 31 de octubre de 2014.

Otro de los grandes estudios mexicanos Animex, fundado en 1998 en Puebla por Ricardo Arnaiz como ya se mencionó; animaron en el 2002 a los personajes *Gorgojo y Comején* creados por el caricaturista Trino y que protagonizaron las cápsulas del Mundial de fútbol de Corea-Japón.

Con lo que habían realizado, Animex comenzaba a consolidarse en Puebla y realizaron las exitosas cápsulas de *Roncho, el perro malapata*, que por desgracia fueron apenas transmitidas en México, pero fueron bien recibidas en Holanda, Italia, España, Canadá y otros países. La serie tiene más de 60 capítulos.

El estudio tenía planeado hacer *Maya*, un largometraje pero nunca lo consiguieron, en vez de ese, crearon en el 2007 *La leyenda de la Nahuala*, con el apoyo del Gobierno de Puebla, Fidecine y Cinemark, “con costo total de más de 20 millones de pesos; en su elaboración, se está usando por primera vez en México el software Toon Boom Harmony; la cinta tendrá 180 mil dibujos, más de 3 mil cuadros de *storyboard* y 6 mil escenarios”³¹³

A pesar de que se estaban produciendo más animaciones en México, la calidad de ninguna de ellas era la esperada, pues por desgracia tenían un común denominador:

³¹³ Vargas, María Celeste, Lara, Daniel, “Pronto: La Leyenda de la Nahuala”, sólo en cines, en <http://animacionenmexico.blogspot.com/2007/09/pronto-la-leyenda-de-la-nahuala-slo-en.html>. Consultada el 1 de abril de 2011.

historias flojas, personajes mal contruidos y una deficiente técnica de animación, pero uno de los puntos a favor de la *Leyenda de la Nahuala* es que utilizaron por primera vez soundtrack original con orquesta en vivo, lo cual fue un gran recurso.

Su segundo largometraje fue *Nikté* (2009), animación que tenía el mismo estilo visual que *La leyenda de la Nahuala* y que no tuvo grandes mejoras técnicas. Fueron también parte de la realización de *La revolución de Juan Escopeta* (2011) dirigida por Jorge A. Estrada. Su último proyecto conocido era el largometraje en 3D *El Americano*, sin embargo, su estreno se ha retrasado por más de tres años.

El tercero de los grandes exitosos durante el inicio de siglo fueron los creadores de Huevocartoon, los hermanos Riva Palacio, que habían comenzado con pequeñas animaciones por internet y para noviembre del 2003, la página reportaba medio millón de suscriptores. Tras su éxito decidieron someter al Fidecine su proyecto *Una película de huevos: en busca de mamá gallina* (2006) pero no fueron aceptados sino hasta la tercera vez que se presentaron, en el 2004.

Gracias al talento y la campaña mediática, *Una película de huevos* se convirtió en la cinta mexicana más taquillera del 2006, al obtener 4 millones de espectadores y unos ingresos en taquilla que superaron los 142 millones de pesos. Al talento de los animadores y la visión de la familia Riva Palacio para el negocio hay que destacar un hecho que contribuyó a su éxito: la Dirección de Cinematografía la clasificó "A"³¹⁴ (basados en grupos focales donde encontraron que los niños no entendían el doble sentido).

Una gran parte de este largometraje fue realizado en Argentina a través de la empresa Hook Up Animation. El éxito de esta película solidificó la política de apoyos a los largometrajes de animación y a los Riva Palacio los favoreció con el bono que les otorgó Fidecine para su siguiente película: *Otra película de huevos y un pollo* (2009)

³¹⁴ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 200.

que también fue exitosa. La tercera película se titula *Un gallo con muchos huevos* y tiene planeado su estreno para el 2015.

Ithrax, formado por Benito Fernández Martínez, es otro de los estudios que se formaron en los años noventa, en él comenzaron a maquilar el largometraje *Sabel “Redemption”* cuyo gran problema fue tener un guión dirigido a jóvenes y adultos por lo que el Comité Técnico de Fidecine rechazó su apoyo argumentando que el público mexicano no asiste ni consume dibujos animados después de los 12 años.

Les tomó diez años terminar la cinta que fue finalizada en el 2007 pero no ha sido estrenada ni lanzada en DVD por falta de recursos. Han realizado además trabajos de animación y diseño para publicidad e hicieron la primera película con estereoscopía (3D) en México, *Brijes* (2010) y se sabe que planeaban realizar una segunda parte de *Sabel*.

En el 2003 Tonatiuh Moreno y Ruy Fernando Estrada fundaron en Guadalajara el estudio Haini, donde realizaron *El relato de Sam Brennan* (2008) producido por IMCINE; han hecho algunos minutos de animación para películas como *Nikté* y *La Revolución de Juan Escopeta* y están produciendo *Fausto, el mago extremo*, un largometraje. Tonatiuh participó además en un largometraje que se realizó para los Juegos Panamericanos del 2011.

En el 2003 *Amistad polar* y *Carne Asada*, ambos de La Matatena³¹⁵— asociación de cine que promueve el acercamiento de niñas y niños a los medios audiovisuales— ganaron el primer y segundo lugar en el Festival Facets respectivamente, celebrado en Chicago en noviembre de 2003. En ese mismo año, Dominique Jonard terminó el corto *Un poquito más...* esta vez con niños cercanos al Popocatépetl.

³¹⁵ Todos los cortometrajes realizados por La Matatena A.C. son hechos por niños y niñas dentro de los cursos de animación que imparte la asociación.

En el 2004, *Calaverita*, de los hermanos Raúl y Rafael Cárdenas Rivera fue nominado al Ariel como Mejor Cortometraje de Animación. Ellos han realizado a través de su estudio OniriK Studio, las animaciones *Fly*, *Rojo*, *PopUp*, entre otras.

En el 2005 se comenzó a transmitir en la televisora local de Yucatán la animación *La gruta del Alux* creada por Tópicos Producción de Iván Ramírez, aunque la animación es limitada fue bien recibida. Ese mismo año el corto *De raíz* de Carlos Carrera fue ganador del Ariel donde otros de los nominados fueron *La Guerra* de Rubén Silva y *La historia de todos* de Blanca Aguerre.

Mariana Miranda realizó el cortometraje *Mi radio* donde mezcla acción viva con animación 2D trazada con gis en una pared, Emilio Ramos produjo el cortometraje *Niebla* (2005) y en el mismo 2005, falleció Carlos Sandoval.

En el 2006, Francisco Hirata, quien había formado parte de los guionistas de *Magos y Gigantes e Imaginum* y Rolando Chávez fundaron Kononochi Entertainment, productora de material audiovisual. Édgar Clement, creador de la novela gráfica *Operación Bolívar* firmó la sesión de derechos de su obra con Kononochi para que el estudio pudiera realizar una animación para cine basada en esta historia; aún no han anunciado si ya comenzaron la producción.

Para el 2007 México contaba con el 2% de todos los animadores del mundo según datos de Animation Mentor, por lo que aún hay un gran campo de crecimiento. La mayor parte de la animación era producida para comerciales, pero también en la cinematografía se había incrementado de forma considerable.

Los estudios de animación tradicional de antaño fueron sustituidos en su mayoría por un gran número de compañías productoras vinculadas al auge de la generación digital de imágenes por computadora. Algunos de los estudios, además de los ya escritos, son: Advox, Animética, BBDO, Ciberfilms, New Art, Aventuras en el año 5000, Diseño,

Documenta Films, García Bross, Ideas en movimiento, Illusiones, Imágica, Fiction, Filmmates, Malpaso, Metro Productions, Ollin Studio —que participó en la película *Tron* de Disney—, Photo Technics, Post Studio, RAMM Productions, Signos, Talento, Virgin Studios, Metacube, Los Animantes, Exodo, Blac&Toons Animation, Chamán animation studio, Render farm, EPICS fx, Render Farm, etc. No todos son especialistas en animación, su mercado natural, como el de sus antecesores ha sido la publicidad y la postproducción cinematográfica.

En el 2007 Los Hijos de su Madre produjeron para Cartoon Network la serie de *El Santo*. Como productor estuvo Duane Orville Trejo y el director de animación fue Adolfo Díaz.

Desde hacía tiempo, la dirección de mercadotecnia de la cadena buscaba a un superhéroe latinoamericano para conquistar este importante mercado. La idea de animar las aventuras del luchador enmascarado fue de Carlo Olivares, un creativo mexicano que trabajaba y colaboró en series como *El laboratorio de Dexter*, *Las Chicas Superpoderosas* y *Johnny Bravo*.³¹⁶

Trabajaron en varios estilos de animación 2D, 3D y experimentaron con una técnica tipo collage para un festival de cine llamado Cinema Planeta y realizaron el corto *Hot Dog*. En el 2007, Mónica Costa creó seis cortometrajes inspirados en el muralismo mexicano: *Revolución en corto*.

La Matatena creó *Mi historia en el mundo oyente*, un cortometraje de acción real y animación realizado por niños y adolescentes sordomudos, en el que hacen patentes las dificultades a las que se enfrentan en el mundo de los oyentes. Han realizado múltiples cortometrajes más que han ganado premios internacionales.

Bongo Films, con apoyo de La Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) creó

³¹⁶ Aurrocochea. *Op. cit.* p. 150.

Lágrimas de mar (2007) y *1,2 y 3 detente* (2007); La Universidad de Veracruz realizó *Sólo dormir sólo soñar* (2007); el estudio DiezyMedia hizo *Azul* (2005), *Aguja* (2006), *Sueño que despertó* (2006), *El ejercicio* (2006), *Besos y Letras*.

Golem Film School que había sido creada en 1999, escuela de artes audiovisuales ha generado producciones con sus alumnos, una de ellas es la de *Juanito y los frijoles mágicos* (2007). También en el 2007 *Berltad* de Pablo Ángeles Zuman ganó el Ariel, otros nominados fueron *Calaverita* de Rafael Cárdenas, Raúl Cardenas y *Sheep poem* (Poema Ovejuno) de Álvaro Zendejas.

En el Creanimax de Guadalajara en el 2007, Fernando Ruíz fue nombrado— por error, como él ha mencionado— el padre de la animación en México y en el 2008 en el Animadrid le hicieron un homenaje como el precursor de la Animación en América Latina, por *Los tres Reyes Magos*, en ese evento se exhibió *Los diez derechos del niño*. “Son cosas que me han llenado de satisfacción porque uno piensa, bueno, al menos alguien se acuerda.”³¹⁷

Para el 2008 el ganador del Ariel fue *Balance cósmico* de Francisco Athié, otros nominados fueron *De la vista nace el amor*, de Miguel Anaya Borja y *Síndrome de línea blanca* de Lourdes Villagómez.

Ese año se dio la primera emisión del Animasivo, concurso de animación parte del Festival del Distrito Federal cuyo tema se enfocó al deterioro ambiental. El segundo año, en el 2009 se dedicó a la astronomía, en el 2010 al centenario y bicentenario con el tema: “Año 2110, proyectando el futuro”; en el 2011 el tema fue “Géneros, repensando los roles”. Para el 2012, el tema fue “¿Crees que estás viendo lo mismo que yo?” que dio a pie a trabajos interesantes con mucha experimentación. Por ello es que para el 2013 se repitió el mismo tema.

³¹⁷ Ruíz, Fernando, 28 de julio. Op. cit.

Otro de los proyectos que comenzaba a surgir era el del CutOut Fest, Primer Festival Independiente de Cortometrajes Animados en México que comenzó en el 2008, pero fue hasta el 2009 que tomó forma como uno de los Festivales Internacionales dedicados exclusivamente a la animación.

El CutOut Fest se lleva a cabo en Querétaro, Bianca, la productora del festival y su equipo lograron mover tan bien la idea que para la primera edición se inscribieron personas de 25 países y para el 2010 entraron 34 países. En el 2014 tendrán su sexta edición y continúan creciendo.

En el 2008 apareció Creanimax como un esfuerzo de La Cámara Nacional de la Industria Electrónica de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANIETI) y el Instituto Jalisciense de las Tecnologías de Información (IJALTI) que apoyados por el Gobierno Federal y Estatal crearon este evento que tiene la intención de servir como un espacio de expresión e interacción de creativos tanto del país como de la industria Latinoamericana. En el 2009 tuvieron su segunda y última edición.

2009 fue el año en el que se hicieron tres largometrajes en México por primera vez: *Agente 00P2*, *Nikté* y *Otra película de huevos y un pollo*, ese año, en el Expo PROA, Exposición de Producción Audiovisual, representantes de la industria mexicana de la animación ofrecieron una conferencia, entre ellos estuvieron los hermanos Riva Palacio, Javier Gutiérrez de Ciberfilms, Ricardo Gómez de Anima Estudios, entre otros.

Dijeron que consideraban que en México, a la Industria de la Animación aún le falta mucho por desarrollarse. “La falta de personal y de preparación en cuestión de animación, es uno de los más grandes retos que tenemos”, manifestó el representante de HuevoCartoon, “una vez contando con esto, todo sale”.³¹⁸

³¹⁸ Riva Palacios, Gabriel, Javier Gutiérrez, et. al., La animación en México, Conferencia Expo PROA, México, Distrito Federal, 27 de agosto de 2009.

Ricardo Gómez de Anima Estudios, afirmó que además de contar con el talento de los animadores, es necesario tener el suficiente volumen de proyectos y Javier Gutiérrez, director de Cyberfilms, agregó que necesitan contar con animadores que consideren su trabajo como una verdadera profesión y no como un juego, personas comprometidas con lo que hacen.

Otros conferencistas dentro del panel hablaron sobre sus experiencias, entre ellos, el estudio que realizó los efectos visuales para *2033*, un filme de futurismo mexicano ubicado en el año 2033 en la ciudad de México. Además estuvo Felipe Esquivel de Shamán Animation Studios quien habló acerca de la Producción Cooperativa en México:

Varios han sido los proyectos internacionales que se han aprovechado de las nuevas tecnologías para su desarrollo, tal es el caso de Orange Project y Live Music; en el primer caso, se hizo un proyecto de animación en Blender (software de animación 3D gratuito) y obtuvieron recursos económicos a través de la preventa de DVD's por Internet en todo el mundo. Al finalizar el proyecto, además de enviar el DVD, pusieron el nombre de todos aquellos que lo habían comprado en créditos, pues fueron parte de la producción.³¹⁹

El caso de *Live Music*, lanzado por Mass Animation, fue un proyecto en el que utilizaron Facebook como medio de difusión; el *storyboard* y los modelados del proyecto podían ser descargados por quien quisiera ser parte del proyecto y animar alguna escena,. Varias personas enviaban su escena según el *storyboard* y se elegía la final por votación. Fue éste el proceso del cortometraje.

El planteamiento en estos dos ejemplos es el trabajo en equipo, en la actualidad se cuenta con una gran cantidad de herramientas como Jefecheck, creado por Ollin Studio y Redes Sociales, Verse (Colaborativa) y Skype.

³¹⁹ <http://orange.blender.org/>.

Además existe un software, también libre, llamado BURP (Bif Ugly Rendering Project) el cual consiste en ser instalado en varias computadoras —por ejemplo, de alguna facultad universitaria— a fin de que en cuanto se active el Protector de Pantalla, se activa BURP y comienza el *render*³²⁰, utilizando así una inmensa cantidad de computadoras para lograr un render sin necesidad de invertir en una granja render.

Concluyeron que una de las soluciones propuestas para la situación de la animación en México es el trabajo en equipo. Para ello es necesario un líder que pueda encontrar el proyecto adecuado y las posibilidades para éste.

Para el 2010, Expo PROA creó el premio Pro Animación donde *La Nostalgia del Sr. Alambre* (2009) de Jonathan Ostos ganó el primer lugar. En el mismo 2009 e Irving Miranda realizó *La única diferencia* (2009).

Armando Rueda y Gerardo Jiménez, estudiantes de la UNAM realizaron *El zorro curioso* (2009), corto que pretendía ser serie; Cristian Cárdenas animó la serie *Mounstrito Federal* (2009); Edgar Morales y Bruno Olguin realizaron *Insert Coin* (2009), ganador de varios premios; y el corto *Manantial* (2009, Gabriel Govela Azuela). fue el ganador de la segunda convocatoria de apoyo a productores independientes de Canal 22 en el género de animación.

Otras producciones a lo largo de ese año fueron, *Jaulas* (2009, Juan José Medina), *Nando en la Luna* (2009, Chellet Vidales) y *El armadillo fronterizo* (2009, Miguel Anaya); el ganador del Ariel ese año fue *Jacinta* de Karla Castañeda, otros nominados fueron *Fuera de Control* (2009, Sofía Carrillo) y *Niño de mis ojos* (2009, Guadalupe Sánchez Sosa).

³²⁰ Proceso computacional de cálculo complejo para la generación automática de imágenes 2D con efecto fotorealístico a partir de una escena 3D. El proceso suele ser muy tardado y se requieren máquinas potentes, es utilizado para el video final de alguna animación. Las granjas render son un servicio que ofrece generar renders a un alto precio.

El 2010 estuvo marcado en México por el centenario y bicentenario de la Independencia y la Revolución Mexicana que llamaron al nacionalismo que afectó también a la animación, para ese año se planearon una gran cantidad de proyectos con temática histórica como *Héroes Verdaderos* (2010, Carlos Kuri) y *La Revolución de Juan Escopeta* (2011, Jorge Estrada) cuyo estreno se pospuso para el 2011.

También se inició un proyecto llamado *Batallón 52* basado en la capacitación de animadores a través de Creanimax, ya que como mencionaron en la conferencia PROA, se considera a la falta de capital humano uno de los principales problemas para los estudios de animación en México.

Batallón 52 estuvo fondeado por IMCINE y Conaculta y tenía como meta realizar 52 cortometrajes que formaran una serie de cápsulas animadas: “Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución”. De éstos sólo se realizaron 26 y se proyectaron en las salas desde septiembre antes de cada película.

El objetivo del proyecto era lograr dar un impulso a la Industria de la Animación en México; para ello, realizaron una convocatoria a la cual asistieron más de 600 jóvenes y tras una selección se capacitó a más de 150 personas entre animadores, directores, guionistas, etc. También a los chicos se les daba una ayuda de 5,000 pesos mensuales por su trabajo.

El largometraje *Héroes Verdaderos* contó con un presupuesto de 35 millones y estuvo a cargo del estudio White Knight y dirigido por Carlos Kuri, fue un trabajo apresurado que no consiguió la calidad esperada, pero tiene recursos a destacar como el soundtrack; es probable que se hagan otras dos películas más de *Héroes Verdaderos*, una acerca de la Revolución y otra más sobre La Conquista.

La otra sorpresa para el 2010 fue *Brijes* de Benito Fernández y su estudio Ithrax, ya que fue el primer largometraje animado mexicano con tecnología de estereoscopía;

realizada por Ithrac y Santo Domingo, la película tuvo un costo de 28 millones y recaudó 38 millones.

Canal 11 creó la miniserie *La leyenda del Mayal* que fue transmitida desde el 3 de noviembre de 2010 a las 22:30. Ésta se estrenó con motivo del festejo del Centenario de la Revolución Mexicana y la historia habla de Mayal Ramírez, un hombre que después de haber muerto durante la revolución, es resucitado por la diosa Mayahuel.

La leyenda del Mayal, dirigida por Emilio Maillé (cineasta mexicano y director de la serie "XY") y por David Torres, de quien es la idea original y el guión, muestra una atractiva e interesante propuesta gráfica. El manejo del color, las formas y la música, ofrecen al televidente una producción diferente a lo que se hace en animación mexicana. Además de mostrar algunos elementos del cine mudo.³²¹

En el 2010, Lila Martínez y Mariana Villegas, egresadas del programa de Animación Clásica de Vancouver Film School fundaron el estudio Phenomena Animation Studio, Felipe Haro realizó el corto *El burro que metió la pata* (2010) basado en el cuento de Elena Poniatowska, en el 2010 el ganador del Ariel fue *El armadillo fronterizo* (2010, Miguel Anaya Borja), el otro nominado fue *Jaulas* (2010, Jual José Medina) y Raúl Ramón y Rodolfo Guzmán hicieron el corto *El Duque* en acción viva como homenaje a Rigo Mora.

Hay múltiples estudios que han tratado de realizar sus producciones pero se han encontrado con diferentes obstáculos. Es el caso del estudio Espektro Films y su película *La leyenda de Artaban* cuya producción inició en el 2011 y aún no ha sido finalizada. Espektro Films antes intentó producir *Espíritus de Furia* sin poder concluir el proyecto. Es un estudio que ha experimentado con nuevos estilos visuales en la animación y que presume de una gran calidad visual.

³²¹ Vargas, María Celeste, Lara, Daniel, Breves animadas, en <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/11/breves-animadas.html>, consultada el 1 de junio de 2011.

Respecto al estilo del dibujo, Héctor Bustamante reconoce que el diseño de los personajes es muy estilizado como en el animé, pero con la expresividad de Hugo Pratt (artista italiano que destacó en el mundo del comic), algo de Rafael Gallur (artista mexicano de amplia trayectoria en historietas de diversos géneros), y un poco de los hermanos Kubert (dibujantes de Marvel y DC Comics) y de Shinichiro Watanabe (creador de la serie Cowboy Beebop). A diferencia de otros artistas, Bustamante dice no creer en la búsqueda de un estilo nacional, el cual se aleje totalmente de estilos extranjeros, para él, un artista puede tener diversas influencias y a partir de ellas crear algo nuevo".³²²

Fernando Ruíz ha querido producir *Balám, el niño Maya* con su estudio AnimArt en el software Composer, la animación es full animation y la calidad es buena según lo que ha mostrado sobre este proyecto. Sin embargo, su estreno se esperaba para diciembre de 2012 y hasta el 2014, no ha podido ser finalizada. Fernando también ha trabajado en tres cuentos de Oscar Wilde para formar una película, de ellos ya llevan *El príncipe feliz*.

Raymundo Juárez produjo *Nezahualcóyotl, La Gran Historia*, con apoyo de Fidecine. Después de muchos problemas y 6 años de producción consiguió finalizar el filme con 2DStudios pero aún no ha sido estrenado.

El gobierno del Estado de Chihuahua, realizó *Tierra de Revolucionarios*, película en tercera dimensión que ofrece, en casi 60 minutos, una visión sobre diversos acontecimientos de la Revolución Mexicana sucedidos en aquella parte del país.³²³

Se han realizado además cientos de producciones independientes que en parte han

³²² Vargas, María Celeste y Lara, Daniel, "¡Atacan los hijos del diablo!", en <http://animacionenmexico.blogspot.com/2009/07/atacan-los-hijos-del-diablo.html>. Consultada el 22 de mayo de 2011).

³²³ Vargas, María Celeste y Lara, Daniel, "Lo que se puede presentar en este año", en <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/03/lo-que-se-puede-presentar-en-este-ano.html>. Consultada el 23 de mayo de 2011.

sido fomentados por concursos como los de Animasivo, varias de ellas y en gran parte con animación extra limitada como *Historia de dos pendejos* (2011, La Cueva Estudio), *Dr. Goku* (2011, Mentes enfermas), la serie *Pics of Pigs* (Arturo Jiménez) y otras mas profesionales como *Eskimal* (2011, Homero Ramírez Tena) de Bajo Cero Films).

En el 2011 surgió Objetivo Hollywood, de Juego de Talento, un proyecto también enfocado a la capacitación de jóvenes dentro de la industria de los efectos especiales y la animación, con seminarios y cursos.

Ana es un largometraje que está en producción dirigida por Carlos Carrera a través de LoColoco Films y es desde hace ya varios años, una de las animaciones más esperadas, es un proyecto ambicioso tanto técnica como económicamente realizado en 3D cuya calidad rebasaría por mucho a todo lo que se ha hecho en esta técnica en México; es una película basada en un cuento de Daniel Emil “que aborda el terror psicológico de los miedos de los niños con el destacado toque de Carrera”.³²⁴

Planeaba estrenarse en el 2013. La razón por la que ha tardado en salir es el presupuesto, pues ésta sería, la película con mayor presupuesto en la historia del cine animado en México con 90 millones de pesos. Aunque se corrieron rumores de que el proyecto se había disuelto, ahora afirman que la película será terminada pronto y podrá ser estrenada en cines.

El estudio Lo Coloco fundado por Alejandro Solórzano en el 2009 nació en específico para este proyecto “a falta de un estudio competitivo” como afirmaron en una conferencia en el Campus Party 2011. Ahora planean que el estudio trascienda.

En un principio Enrique Navarrete estaba ligado con el proyecto de *Ana*, pero como expresó a la revista Pegs Magazine, él tuvo conflictos con el productor Pablo Pach y por estar en desacuerdo con la forma de trabajar el proyecto, se deslindó, pues considera

³²⁴ Victor Ugalde, en Rodríguez Bermúdez. Op. cit. p. 203.

que hay procesos en la animación, primero guión, luego animación.

En el 2011 se formó también la AMPAEM Asociación Nacional de Productores de Animación, Efectos Visuales y Medios Interactivos.

Anima Estudios, Animex, Huevocartoon Producciones, FX Shop y Metacube “han unido fuerzas para hacer un frente común por la animación mexicana. Se dedicarán a captar nuevos talentos, crear contenidos para la televisión, buscar su internacionalización y ayudar a que en un futuro cercano se produzcan, al año, una decena de filmes del género”.³²⁵

Hasta ahora, nada ha resultado a través de esta iniciativa, pues aunque, como afirmó Ricardo Arnaiz en su conferencia en el Seminario Re-Animación en Puebla, la iniciativa fue por parte de Metacube, no han podido reunirse para planear nada pues están muy ocupados intentando conseguir proyectos para sobrevivir en el medio.

La revolución de Juan Escopeta de Jorge Estrada fue una de las cuatro películas animadas estrenadas en el 2011. Fue realizada en conjunto con diversas casas de animación donde la principal fue Animex ya que Jorge Estrada, guionista y director fue primero a Anima Estudios donde lo rechazaron, después a Animex donde aceptaron y por último con Los Hijos de su madre, que también fueron parte de la producción junto con Haini y Aeroplano Films (el estudio de Jorge Estrada).

Para poder fondear la película fueron con el gobierno de Guanajuato, Zacatecas y Puebla que podían ser los más interesados ya que la película mostraba la historia y cultura de estos dos estados, también obtuvieron recursos del primer FOPROCINE que IMCINE otorga a una película animada.

³²⁵ Huerta, César, Los animadores mexicanos unen fuerzas, en <http://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/103209.html>, consultada el 31 mayo 2011.

Los otros tres largometrajes fueron *Don Gato* de Ánima Estudios, *La Leyenda de la Llorona* de Ánima Estudios y *El gran milagro*, realizado en 3D por el estudio Dos corazones Films. También se realizó con motivo de los Juegos Panamericanos de Guadalajara, la animación *Escuadrón 2011*, *El origen del fuego y la venganza de los autómatas* de Dreamsky conformada por tres capítulos que fueron transmitidos por televisión local.

Los hermanos Cárdenas Rivera a través de su estudio Onirik han producido la serie *BiceAventuras mexiquenses* e hicieron además *Luna*, un corto acerca de una joven llamada Zoe que vive en un mundo extraño. Con este corto ganaron el Ariel en el 2011, además ha sido nominada en Cinequest en California y en el Festival de Cine de Nashville, Tennessee. También ha sido presentado en el Festival Careyes Arte 2011.

Los otros nominados al Ariel fueron *Martyris* (2011, Luis Felipe Herández), *Moyana* (2011, Emilio González), *Xochimilco 1914* (2011, Colectivo Viumasters). Otras producciones han sido *El sueño de Galileo* (2011, Mariana Miranda, 2011) y *Desierto*, (2011, Christian Rivera)

Oscar Aragón, quien fue parte de Animex formó la Academia Especializada en Arte Animado Embryonic³²⁶ en Puebla que este mismo año organizó junto con la Universidad Iberoamericana sede Puebla, el Seminario Re-Animación cuyo propósito era hacer honor a los 35 años que se cumplían desde el momento del estreno del primer largometraje animado mexicano de Fernando Ruíz, *Los tres reyes magos*.

También se llevó a cabo el Animatón en el Centro Universitario de Comunicación (CUC), organizado por Pegs Magazine, revista online nacida en el 2011 especializada en arte gráfico, animación y cómic que recopila interesante información sobre estos medios en México.

³²⁶ Academia que cada año mejora su calidad.

El estudio Imaginario Films de Ricardo Gómez produjo el largometraje *Z-Baw* (2012) y Kaxan Studios realizó en 3D el largometraje *El medallón de jade* que fue estrenada en el 2013. En el 2013 se realizó la primera edición del Festival Stop Motion.

En el 2013 se realizó un proyecto titulado Ciudad Intervenida, ganador de la convocatoria “Proyectos de Inversión en la Producción de Pintura Nacional, Artes Plásticas y Visuales” creada por Conaculta y el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Consistió en una serie de seis cortometrajes que unidos conforman uno de media hora. Los estudios realizadores fueron Colectivo Diezymedia, Atotonilco Estudio, Viumasters, Llamarada de Petate, Simon Gerbaud y Basa estudio.

Aunque muchos largometrajes han prometido su estreno en años pasados, se han retrasado por falta de recursos u otros obstáculos como la película *Selección Canina*, de Carlos Pimentel y Nathan Sifuentes, con apoyo de Ricardo Arnaiz y Animex. *Garra de jaguar* también tiene el desarrollo de su producción pendiente.

Algunos cineastas mexicanos han tenido un gran desarrollo en el extranjero como el ya mencionado Guillermo del Toro, quien produjo la película *El libro de la vida*, película norteamericana dirigida por Jorge Gutiérrez en el 2014. La película habla de la tradición y cultura mexicanas, cosa que sucedió por última vez 70 años antes con *Los Tres Caballeros* en 1944.

La gente cree que lo digo como una frasesilla pero es verdad, yo produzco para aprender, aprender de Jorge Gutiérrez, yo creo que la clave de un director es trabajar cercano a otros directores para poder aprender de ellos.³²⁷

³²⁷ Entrevista con Guillermo del Toro por Canal Loft Cinema, en <https://youtu.be/TZ5Y4UFv9WM>, consultada el 2 de septiembre 2015.

3.8- ¿Qué le espera a la animación en México?

El incremento de la industria de la animación en México en los últimos años es evidente, sin embargo, aún no se logra que sea un arte auto sustentable. Se ha dominado la técnica, muchos mexicanos lo han demostrado, pero económicamente sigue siendo muy complicado realizar animación en México.

En [la producción de] series había pausas de unos meses entre una y la siguiente, mientras llegaba el inicio de la nueva para reanudar el trabajo de maquila. Ese tiempo era muy bueno para que el grueso de los dibujantes tomara cursos de dibujo completo, ya que de animación prácticamente no existen por falta de condiciones propicias, tanto técnicas como de trabajo continuo. Pero no había posibilidad ni de una cosa ni de otra, porque en los períodos de pausa, había que vender tamales, o algo por el estilo, para subsistir. La limitación causada por el aspecto económico es un factor que da al traste con cualquier proyecto de esta naturaleza.³²⁸

Mientras que en Estados Unidos una película de bajo presupuesto cuesta más o menos 240 millones de pesos³²⁹, en México ninguna película animada ha costado más de 100³³⁰ millones. “La exhibición y la distribución han sido el talón de Aquiles de nuestra industria”.³³¹ La afirmación que aquí resulta es que lo que hace falta son mercadólogos especializados en la animación y productores ejecutivos.

Es un trabajo muy específico que está dentro de la rama de dibujos animados pero no necesitas ser animador para hacerlo, más bien se necesita ser productor. Es una de las áreas menos comprendidas de la producción, porque

³²⁸ Tonyo GutzMe, Memorias de un artista: De la animación dibujada a lápiz, en <http://animacionenmexico.blogspot.mx/2013/04/memorias-de-un-artista-de-la-animacion.html>, consultada el 9 de noviembre 2013.

³²⁹ Las películas de Barbie han tenido un costo alrededor de 1.7 millones de dólares.

³³⁰ Hasta 2015. La película *Un gallo con muchos huevos* de los hermanos Rivapalacios, utilizó un presupuesto de 153 millones de pesos (9 millones de dólares).

³³¹ Carlos Carrera, en Aurocochea. Op. cit. p. 10.

el productor ejecutivo es el que hace ese rol, el que va y consigue dinero, amarra a los inversionistas, le presenta las cosas a IMCINE, ve cuáles son las bases, ve todo tipo de cosas, es un productor. Pero aquí el productor se entiende más como el productor en línea que está todo el tiempo en el estudio tratando de hacer que las cosas funcionen. La chamba de productor ejecutivo de conseguir recursos, vender ideas, para aterrizar presupuestos, biblias y todo ese tipo de cosas no es algo que se tenga concientemente en la mente de los animadores, sino que sólo hay unos cuantos que manejan ese concepto. por ejemplo, Anima lo maneja muy bien, hay dos más que yo te puedo decir que lo hacen muy bien: Metacube, Carlos Gutiérrez; y también Ricardo Gómez, de Querétaro; ellos, te diría, son los mejores porque tienen el concepto claro de lo que se debe de hacer pero no es algo que haya mucha gente joven pensando: ¡Ah, ahora voy a ser empresario de la animación”. No se da, no se menciona en las carreras o en los cursos de animación [...] Creo que esto es demasiado avanzado para el mercado mexicano.³³²

En cuanto al apoyo gubernamental, éste ha estado ahí ha sido la base para el avance en cuanto a la animación; es necesario que en el camino de crecimiento también el gobierno se haga cómplice para el desarrollo de la industria.

IMCINE es un organismo que básicamente dice: Aquí está el dinero, a ver quién participó. Hubo momentos, y yo lo viví, en que llegaban dos ideas, ¿a quién apoyamos? Bueno, dale a uno en lugar de al otro. Era el menos peor. Yo he sido juez de IMCINE y ahora hay más calidad y de repente hay que evaluar 30 ideas, 20 son malas, pero 10 no.

En la situación actual y para poder impulsar lo que ya ha comenzado, debe centrarse en la educación, y no sólo es cuestión de animar, sino que faltan especialistas que sepan hacer buenos guiones para animación y sepan dirigir, pero a la vez, saber hacer una película, mantener un estudio, saber vender proyectos, que son cosas que no se

³³² Navarrete Enrique. *Op. cit.*

enseñan en una escuela y como animador hay que buscar el conocimiento.

Muchos de los que ahorita se dicen animadores, lo hacen sin haber estudiado, no tienen un papel real ni una técnica académica. Si vas a Estados Unidos y trabajas en Pixar, no puedes llegar y decir “soy animador” si no tienes papel, entonces no eres animador, eres aprendiz de animador y como tal entras.³³³

Por otro lado, en opinión de los buenos animadores en México, gran parte de lo que hace falta está en la actitud.

Aquí se presenta el fenómeno de que si yo me voy a Estados Unidos a tal compañía, yo soy distinto que los demás mexicanos, por lo tanto, no les voy a enseñar mis secretos porque eso es lo que me hace diferente, yo creo que es un grave error porque si tú quieres avanzar y que tu país avance no puedes callarte, al contrario, tenemos, como ciudadanos mexicanos y orgullosos de serlo, la obligación de regresar y enseñar, por lo menos a distancia o venir a dar conferencias. [...] Todos hacemos un esfuerzo. Si me preguntas cuál es el principal problema que tenemos, es la envidia del mexicano al no compartir.³³⁴

La falta de presupuesto (y de alguien especializado en obtenerlo), de educación, de actitud, son todos factores importantes para la industria que no ha podido desarrollarse por completo, pero no son los únicos.

Una opción que, considera Enrique Navarrete, podría ponernos a competir a niveles internacionales por lo menos dentro de diez años es olvidarnos del 2D y enfocarnos en el 3D.

Nosotros llevamos 10 años haciendo animación 2D— tratando de hacerla bien— eso ya se hizo en Estados Unidos hace 90 años, por supuesto hay una

³³³ Navarrete Enrique. *Op. cit.*

³³⁴ *Ibidem.*

gran diferencia. El reto de los estudios mexicanos es decir: “La técnica 2D hay que olvidarla un poco porque eso ya pasó de moda, hay que tratar de hacer 3D y hay que hacerlo lo más pronto posible”, porque nos están atropellando con la calidad los franceses o los japoneses.

[...] Yo creo que va a llegar el momento en el que no hay nada más que hacer desde el punto de vista técnico. Hay mucho que hacer desde el punto de vista historia. Nosotros como mexicanos tenemos acceso a Maya, el mismo software que utiliza Blue Sky, pero hay que aprender a usarlo bien. Y cuando llegue el momento, la competencia en realidad consistirá en la parte de la historia. Al final se trata de imitar la realidad y cuando se consiga, estaremos compitiendo a la par con otros países, pero será ver quién cuenta las mejores historias.³³⁵

Después del análisis que se ha realizado en estos tres capítulos, queda claro que la animación no es cualquier trabajo, es un arte lleno de pasiones y sueños y habiendo llegado hasta aquí es como la industria de la animación debe ser impulsada por quienes están en el medio; como afirmó Javier Gutiérrez en conferencia, “Existiendo una pequeña industria de animación en México se pueden realizar proyectos utilizando modelos de producción exitosos en otros campos”³³⁶ y compartió una frase de Cuarón que aquí se transcribe: “Si nos clavamos en qué cámara usar, render o procesador, no vamos a hacer nada, hay que ponerse a hacer cine”.

En México la animación aún no es favorable para los involucrados en sus procesos, pero "es tiempo de que nosotros revirtamos esta situación. Agarremos los lápices, los sueños y los ímpetus para comenzar a tapar el hoyo y, una vez atapado, ¡a construir para arriba".³³⁷

El futuro de la animación en México está por escribirse. No podría decir que

³³⁵ *Ibidem.*

³³⁶ Riva Palacios, Gabriel, Javier Gutiérrez. *Op. Cit.*

³³⁷ Anon, El gran hoyo, en <http://vidaenlineas.blogspot.com/2010/02/el-gran-hoyo.html>, consultada 1 de abril de 2011.

vamos para arriba, pero sí que hay varias personas esforzándose [...] Hay gente que lo queremos hacer, nada más falta gente del otro lado: empresarios, gente que nos pueda apoyar y el público en general”.³³⁸

³³⁸ Arnaíz, Ricardo, Conferencia en Re-animación, Puebla, 1 de julio de 2011, audiograbación.

V. Capítulo 4: Una recopilación histórica

Tras un análisis que inquiere profundidad, se retoma la cita con la que inició el segundo capítulo: la expresión artística es una respuesta a un momento histórico, social, económico, intelectual. Así lo refleja este recorrido a través de la animación mexicana. Por eso se dedicarán unas líneas al breve análisis de los cortometrajes que han sido divididos en seis etapas expuestas a continuación y posteriormente se enlistan las obras con sus respectivas fichas técnicas compuestas por todos los cortometrajes registrados desde 1917.

4.1 Lista de cortometrajes de 1910 a 1945

Este es el periodo más largo y de los que menos cortometrajes se tiene debido a que es el inicio de la animación como una realidad para quien quisiera dedicarse a ella. México se encontraba en una época de constantes luchas y conflictos sociales revolucionarios que sin embargo, no son plasmadas en las obras, más bien procuran un escape de la realidad con historias divertidas y un rescate de la identidad mexicana como un pueblo alegre y colorido así como lo haría en esa época el muralismo.

Entre los directores no se cuentan más de cuatro y aunque hay alguno que experimenta con la técnica, la mayoría utilizó animación tradicional. A continuación se enlistan los cortometrajes.

Mi sueño (1916)

Producción: Salvador Alvarado. Duración: 8 minutos.

Don Catarino (1934)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Salvador Pruneda. Dirección: Salvador Pruneda. Duración: cortometraje.

Revista musical (1934)

Producción: Salvador Pruneda. Dirección: Salvador Pruneda. Duración: 10 minutos.

La cucaracha (1935)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: AVA-Color. Dirección: Alfonso Vergara Andrade. Duración: cortometraje.

Las posadas (1935)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: AVA-Color. Dirección: Alfonso Vergara Andrade. Duración: 8 minutos.

La première de Paco Perico (1935)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: AVA. Dirección: Alfonso Vergara Andrade. Duración: 5 minutos.

El tesoro de Moctezuma (1935)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: AVA-Color. Dirección: Alfonso Vergara Andrade. Duración: cortometraje.

Los cinco cabritos o los siete cabritos y el lobo (1937)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: AVA-Color. Dirección: Alfonso Vergara Andrade. Duración: cortometraje.

La vida de las abejas (1937)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: AVA-Color. Dirección: Alfonso Vergara Andrade. Duración: cortometraje.

Me voy de cacería (1943)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: POSA Films. Dirección: Manuel M. Moreno. Duración: 7 minutos.

4.2 Lista de cortometrajes de 1945 a 1960

Gran parte de esta etapa fue dominada por la época del oro del cine mexicano, mismo que dio impulso a la propia animación, pues quizá sin el apoyo de los directores de cine, este arte en México se hubiera interrumpido para ser retomado quién sabe cuántos años después.

Richard Tompkins fue el principal generador de animación. La animación tradicional dominó la mayoría de los cortometrajes cuyos temas estuvieron más orientados a la situación social mexicana:

Noticiero cómico (1947)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Caricaturas animadas de México. Dirección: Claudio Baña. Duración: cortometraje.

¡Cambio de música, maestro! (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Dibujos Animados. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

La ardilla con su sombrilla (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Independiente. Dirección: Carlos Sandoval. Duración: 30 segundos.

El canto de la sirena (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Dibujos Animados. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

El cucaracho (1957)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: VAL-MAR. Dirección: Ernesto Terrazas. Duración: 8 minutos.

Fue por lana (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Dibujos Animados. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

Maíz para las masas (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Dibujos Animados.. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

Manolín Torero (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Dibujos Animados. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

Toma y Daca (1952)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Dibujos Animados. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

4.3 Lista de cortometrajes de 1960 a 1975

Este periodo fue marcado por la matanza del 68 en Tlatelolco y el despertar de la necesidad de los jóvenes por ser escuchados. Comienzan a aparecer nuevas técnicas y temas más variados en la animación así como diversos directores y estudios aunque durante los quince años de este periodo sólo se registran ocho cortometrajes y la producción se redujo notablemente.

El duende y yo (1960)

Técnica: Live action y dibujo sobre papel. Producción: A. Matouk. Dirección: Richard Tompkins. Duración: 20 minutos.

El músico (1961)

Técnica: Dibujo sobre papel. Dirección: Fernando Ruíz. Duración: 3 minutos.

Viva la muerte (1965)

Técnica: Cutout. Dirección: Adolfo Garnica. Richard Tompkins. Duración: 8 minutos.

El deporte clásico (1968)

Técnica: Dibujo sobre papel. Dirección: Fernando Ruíz. Duración: 24 minutos.

Memín Pinguín (1969)

Técnica: Dibujo sobre papel. Dirección: Antonio Gutiérrez. Duración: 3 minutos.

Cristo en *blue jeans* (1970)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Independiente. Dirección: Gherardo Garza Fausti. Duración: cortometraje.

La oveja negra y otras fábulas (1970)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: CCC. Dirección: Fernando Sanprietto. Duración: cortometraje.

Juárez (1972)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Banco Nacional Cinematográfico. Dirección: Juan Ramón Arena. Duración: 12 minutos.

Los Súpermachos (1972)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Producciones Animadas. Dirección: Carlos Sandoval Bennett. Duración: 3 minutos.

4.4 Lista de cortometrajes de 1975 a 1990

El país pasó por una fuerte depresión económica, sin embargo otros factores intervinieron: el terremoto del 85 generó una mayor conciencia en la sociedad con temas como la tolerancia, la solidaridad, la protección civil, y tras la lucha de la

generación de los estudiantes del 68 que pugnaban por la libertad de expresión y los derechos humanos, muchos temas pasaron a ser de gran importancia social como los derechos de los niños y de la mujer, entre otros.

La producción de animación se duplicó y de ella dejaron de encargarse sólo los artistas apasionados con una larga carrera, fueron los nuevos egresados de cine y comunicación quienes decidieron enfocarse a la expresión a través de este medio.

A pesar de que la técnica de animación tradicional era la más común, aparecieron trabajos en stop motion y dibujo sobre acetato, y es aquí donde por primera vez toma forma el fantasma recurrente en la mayoría de las animaciones que vendrán a partir de este momento representado por Carlos Carrera: una tonalidad oscura, con tintes de soledad, quizá provenientes de la depresión social y económica en la que se hallaba hundida la nación.

En producciones como *Un muy cortometraje* y otros de los trabajos de Carrera se observa esa paleta de colores oscura en una ambientación triste a pesar de que el tema no lo sea. Comienza a marcarse una identidad meramente mexicana que ya no necesita gritarlo utilizando mariachis ni colores vibrantes sino mostrando a una sociedad, hambrienta de esperanza.

Y si eres mujer (1972)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: Independiente. Dirección: Guadalupe Sánchez. Duración: 5 minutos.

Día de Puerto Rico (1976)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Independiente. Dirección: Francisco López. Duración: 5 minutos.

Las tripas del grifo (1976)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: A-LUZ-CINE. Duración: 5 minutos.

Los diez derechos del niño (1978)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: UNICEF. Dirección: Fernando Ruíz. Duración: 8 minutos.

La persecución de Pancho Villa (1978)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción y Dirección: Grupo Cine Sur. Duración: 9 minutos.

Lotería, (1981)

Técnica: Dibujo sobre papel. Dirección: Lourdes Grobet. Duración: 12 minutos.

Ligia Elena (1983)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: México-Puerto Rico. Dirección: Abdías Manuel y Francisco López. Duración: 6 minutos.

Vámonos recio (1983)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Independiente. Dirección: Jaime Cruz. Duración: 16 minutos.

A toda costa (1984)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: UAM-Xochimilco. Dirección: Jaime Cruz. Duración: 21 minutos.

El hijo pródigo (1984)

Técnica: Stop motion. Producción: Universidad Iberoamericana y Centro de Capacitación Cinematográfica. Dirección: Carlos Carrera. Duración: 4 minutos.

Jorobita (1986)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: CUEC-UNAM. Dirección: Laura Silvia Íñigo. Duración: 4 minutos.

Un cuento de ciudad (1986)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: Óscar Eguía y CUEC-UNAM. Dirección: Laura Íñigo. Duración: 14 minutos.

Animación II (1987)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: CUEC-UNAM. Dirección: Laura Silvia Íñigo. Duración: 3 minutos.

Amada (1988)

Técnica: Dibujo sobre papel, dibujo sobre acetato y medios mixtos. Producción: Centro de Capacitación Cinematográfica. Dirección: Carlos Carrera. Duración: 3 minutos.

Malayerba nunca muere (1988)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Producciones Animadas. Dirección: Carlos Sandoval Bennett. Duración: 3 minutos.

Un muy cortometraje (1988)

Técnica: Stop motion. Producción y Dirección: Carlos Carrera. Dirección: Carlos Sandoval Bennett. Duración: 30 segundos.

Abrimos los domingos (1989)

Técnica: Dibujo sobre acetato. Producción: Kratky Film. Dirección: José Ángel García. Duración: 3 minutos.

La paloma azul (1989)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Kinam y Sakura Motion Picture. Dirección: Carlos Carrera. Duración: 11 minutos.

4.5 Lista de cortometrajes de 1990 a 2000

Los años que precedieron a la alternancia política, aunque difíciles representaron también un progreso social y un despertar intelectual. El pensamiento social se modificó, se acrecentó la participación de los derechos humanos y decreció el moralismo y la censura social. Asimismo iniciaba el proceso de globalización. Todo se vio reflejado en los cortometrajes realizados en ésta época que fueron más de treinta.

Aquí se podrá resaltar el trabajo de uno de los animadores más prolíficos, Dominique Jonard que, aunque no es mexicano se hace llamar “franco purépecha”, es uno de los pocos animadores en interesarse por preservar la cultura indígena mexicana a través de los cortometrajes en náhuatl realizados con niños.

Además en este periodo hace su aparición el galardonado cortometraje *El Héroe*, obra de Carlos Carrera que representa una joya para la animación mexicana y de Rita Basulto *El octavo día* que hace honor a las palabras del periodo anterior al recurrir en su representativa obra a las figuras oscuras, amorfas, el uso de calaveras, insectos, sonidos etéreos y mecanizados. En el caso de ambas animaciones el final es cruel y sanguinario dentro de esa atmósfera oscura característica.

En trabajos como el de Rita Basulto que es realizado en stop motion, la imprecisión de la animación genera un ambiente aún más terrorífico y un efecto monstruoso, situación que se repetirá mucho en trabajos como *Jacita* y *Fuera de control*, entre otros. En este momento la cantidad de trabajos es amplia pero aún es posible llevar un “fácil” registro de todas las obras, cosa casi imposible a partir del año 2000.

Animación de cuentos purépechas (1990)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: Instituto Nacional Indigenista.
Dirección: Dominique Jonard. Duración: 18 minutos.

Música para dos (1990)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Producciones Animadas. Dirección: Carlos Sandoval Bennett. Duración: 3 minutos.

Primer cuento: el carero de don Chi (1990)

Técnica: Cutout. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 4 minutos.

Segundo cuento: Itzíguari (leyenda purépecha) (1990)

Técnica: Cutout. Producción: Alfonso Muñoz. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 5 minutos.

Tercer cuento: Tembuchaxepiti (el novio flojo) (1990)

Técnica: Cutout. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 8 minutos.

El árbol de Chicoca (1991)

Técnica: Dibujo sobre papel y stop motion. Producción: Centro de Ayuda a Mujeres Violadas (CAMVAC). Dirección: Artemisa Baena. Duración: 2 minutos.

Mi querido diario (1991)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Centro de Ayuda a Mujeres Violadas. Dirección: Artemisa Baena. Duración: 2 minutos.

Los mejores deseos (1991)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Kinam y Sakura Motion Picture. Dirección: Carlos Carrera. Duración: 15 minutos.

Selva adentro (1991)

Técnica: Dibujo sobre papel, cutout y pixilación. Producción: Dirección de Actividades Cinematográficas de la UNAM. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 10 minutos.

Gitamorfosis (1992)

Producción: IMCINE. Dirección: René Castillo. Duración: cortometraje.

Las brocerías de Brozito (1993)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Malt Bisney's. Dirección: Héctor Arellano. Duración: 7 minutos.

La flauta de Bartolo (1993)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Marisa Zuleta. Dirección: Héctor Arellano. Duración: 27 minutos.

El héroe (1994)

Técnica: Medios mixtos sobre acetato. Producción: Dirección de Producción de Cortometraje - IMCINE. Dirección: Carlos Carrera. Duración: 5 minutos.

Rarámuri (pie ligero) (1994)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: Divagabundoanimación y FONCA. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 11 minutos.

Los animales (1995)

Técnica: 2D digital. Producción: Videomúsica. Dirección: Paul Leduc. Duración: 27 minutos.

La buena conciencia (1995)

Producción: Feria Internacional del Libro. Dirección: Cecilia Navarro. Duración: cortometraje.

Los castigos del amor (1995)

Técnica: Live action y dibujo sobre papel. Producción: CUEC. Dirección: Jaime Martínez.
Duración: 28 minutos.

Cuatro maneras de tapar un hoyo (1995)

Técnica: Medios mixtos sobre acetato. Producción: José Luis Rueda. Dirección: Guillermo Redón y Jorge Villalobos. Duración: 8 minutos.

Los changuitos (1995)

Técnica: Dibujo sobre acetato y cutout. Producción: Conafe. Género: Fantasía.
Duración: 2 minutos.

Ojo por ojo (1995)

Producción: IMCINE. Dirección: René Castillo. Duración: cortometraje.

Ángeles del milenio (1996)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Universidad de Guadalajara. Dirección: Rigoberto Mora. Duración: 1 minuto.

Desde adentro (1996)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: Fundación McArthur. Fundación Rockefeller e IMCINE. Dirección: Domenique Jonard. Duración: 13 minutos.

La gran obra (1996)

Técnica: Dibujo sobre acetato. Producción: Universidad de Guadalajara. Dirección: Rigoberto Mora. Duración: 1 minuto.

El muro (1996)

Producción: IMCINE. Dirección: Sergio Arau. Duración: 6 minutos.

Cómo preparar un sandwich (1997)

Técnica: Stop motion. Producción y Dirección: Rigoberto Mora. Duración: 1 minuto.

Filofobia (1997)

Producción: Videografía. Dirección: Cecilia Navarro. Duración: cortometraje.

Santo golpe (1997)

Técnica: Dibujo sobre papel y cutout. Producción: Javier Bourges, Alas y raíces a los niños, IMCINE. Dirección de cortometraje, Churubusco Azteca. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 12 minutos.

Antes de comer (1998)

Producción: María Negra Producciones. Dirección: Dominique Jonard. Duración: cortometraje.

Cocktail Molotov (1998)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: STC e IMCINE. Dirección: José Ángel García Moreno. Duración: 3 minutos.

La degénesis (1998)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Conaculta, IMCINE, FONCA. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 10 minutos.

Largo es el camino al cielo (1998)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Corazón de melón e IMCINE. Dirección: José Ángel García Moreno. Duración: 9 minutos.

El octavo día (1998)

Técnica: Stop motion. Producción: FONCA, IMCINE, Guillermo del Toro. Dirección: Juan José Medina y Rita Basulto. Duración: 15 minutos.

Pronto saldremos del problema (1998)

Técnica: Medios mixtos sobre acetato. Producción: José Luis Rueda. Dirección: Guillermo Redón y Jorge Villalobos. Duración: 8 minutos.

Sin sostén (1998)

Técnica: Stop motion. Producción: Salamandra Producciones. Dirección: Antonio Urrutia y René Castillo. Duración: 6 minutos.

4.6 Lista de cortometrajes de 2000 a 2011

Durante la última década se han reunido casi 250 cortometrajes de animación mexicanos, producto del acelerado desarrollo tecnológico. Los temas y técnicas son tan variados como se quiera. Los festivales de animación mexicanos, así como los primeros esfuerzos para crear una carrera universitaria de animación provocaron el contagio de la pasión por la animación.

Algunos de los artistas se mantuvieron realizando animaciones, pero la mayoría es de jóvenes con nuevas propuestas. Hay animaciones con temática infantil o de crítica social, pero si algo ha demostrado la animación en México a estas alturas, es un nivel superior de calidad.

Hasta los huesos, de René Castillo es un ejemplo de la perfección bien lograda con el stop motion en un cortometraje de una belleza considerable con una gran precisión, un guión mexicano vibrante, pero oscuro.

Con la nueva tecnología, muchos de los cortometrajes no necesitan ya más de 12 cuadros por segundo para internet y aunque éste es de los mejores esfuerzos por reunir un listado completo de los cortometrajes mexicanos, es seguro que alguno haya escapado durante la investigación, en particular los hechos después del 2013.

Fútbol primitivo (2000)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Diana Berenice Buendía Pérez. Duración: 2 minutos.

Malapata (2000)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Corazón de melón e IMCINE. Dirección: José Ángel García Moreno. Duración: 9 minutos.

Polifemo (2000)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción y Dirección: Rigoberto Mora. Duración: 3 minutos.

Un brinco pa' allá (2000)

Producción: Conaculta. Dirección: Dominique Jonard. Duración: 20 minutos.

¿Era una estrella...? (2001)

Técnica: Cutout. Producción: La Matatena. Dirección: Domingo Fernández Collado. Duración: 2 minutos.

Catrina Posada y la gran piedra (2001)

Producción: Fundación MacArthur, FONCA, Canal 22, ILCE, UCLA Animation Workshop, Walter Lantz Digital Animation. Dirección: José Ángel García Moreno. Duración: 20 minutos.

Hasta los huesos (2001)

Técnica: Stop motion. Producción: Calavera Films, IMCINE, Roberto Rochín, ITESO, SEP, San Pedro Producciones. Dirección: René Castillo. Duración: 12 minutos.

Otra historia de perros y gatos (2001)

Técnica: Cutout. Producción: La Matatena. Dirección: Aurelia Gamboa. Duración: 2 minutos.

Se busca extraterrestre (2001)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

Todo para nada (2001)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Sandino Bucio Dovali. Duración: 2 minutos.

Una historia de piratas y caníbales (2001)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Agonizante Muciño Antar. Duración: 3 minutos.

Amistad polar (2002)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena. Duración: 3 minutos.

Ana y Vincent (2002)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

Cápsulas futboleras (2002)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

Cazadores de monstruos (2002)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

Descubrimiento (2002)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Marina Krafft González.
Duración: 2 minutos.

Fábulas de policías y ladrones (2002)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

La familia Burrón (2002)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

La familia pesadilla (2002)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje.

Fosfenos (2002)

Producción: IMCINE. Dirección: Erick Beltrán. Duración: 3 minutos.

El radioactivo (2002)

Producción: RYP Producciones. Dirección, Rubén Silva. Duración: cortometraje.

El rescate (2002)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Joshua Sebastián Arias Hernández. Duración: 2 minutos.

El secreto del cofre (2002)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: La Matatena. Dirección: Alejandro Bárcenas Femat. Duración: 4 minutos.

Vecinas (2002)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Mariana Aguilar González.
Duración: 4 minutos.

Viaje al planeta Vulcano (2002)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Yenelli Escobedo Contreras.
Duración: 3 minutos.

¡Nooooo! (2003)

Producción: Ricardo Arnaiz. Dirección: Ricardo Arnaiz. Duración: cortometraje

Los Adultos deciden (2003)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Jaime Misael Arellano González. Duración: 4 minutos.

Baile Callejero (2003)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: La matatena. Dirección: Mariana Zazhil Martínez Campos. Duración: 3 minutos.

Bebé perdido (2003)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: La Matatena. Dirección: Paris Erubey Reyes Arellanos. Duración: 4 minutos.

Carne asada (2003)

Producción: La matatena. Dirección: Jorge Valdés. Duración: 3 minutos.

Colarte (2003)

Producción: IMCINE. Dirección: Juan Mora Catlett. Duración: 8 minutos.

Cuando no funciona el estéreo (2003)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Diego Sandoval Ávila.
Duración: 2 minutos.

Historia de alimentos (2003)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Emiliano Gutiérrez Nakatani.
Duración: 3 minutos.

La historia de todos (2003)

Producción: FONCA, Conaculta, INBA, CENART, FECA, CEDETEC, SEJ, ITESO, Filmoteca de la UNAM, UACI, Universidad de Guadalajara. Dirección: Blanca Xóchitl Aguerre.
Duración: 9 minutos.

Huevo jurásico (2003)

Técnica: Cutout. Producción: La Matatena. Dirección: Cristina Victoria Vera Álvarez.
Duración: 3 minutos.

Mara (2003)

Producción: Unidad de Producción Audiovisual. Dirección: J. Frick Alvarado C..
Duración: 7 minutos.

Nunca es tarde (2003)

Producción: Independiente. Dirección: Emilio G. Pacheco Sosa. Duración: 7 minutos.

Síndrome de línea blanca (2003)

Técnica: Stop motion. Producción: Los animantes, IMCINE. Dirección: Lourdes Villagómez. Duración: 10 minutos.

Sombras (2003)

Producción: 100 pies, Universidad de Guadalajara, FONCA. Dirección: Rigoberto Mora.
Duración: 6 minutos.

Un poquito de... (2003)

Producción: Movim, FONCA, Alas y raíces a los niños. Dirección: Dominique Jonard.
Duración: 10 minutos.

Calaverita (2004)

Técnica: 3D digital. Producción: Conaculta. Dirección: Raúl y Rafael Cárdenas.
Duración: 8 minutos.

El caparazón de la tortuga (2004)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Luis Radillo Morán.
Duración: 2 minutos.

El castillo de Chapultepec (2004)

Técnica: Dibujo sobre papel y stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Edgar Arias Cruz. Duración: 4 minutos.

Experimentos (2004)

Técnica: Dibujo sobre acetato. Producción: La Matatena. Dirección: María del Pilar Alatorre. Duración: 4 minutos.

El gato valiente (2004)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Eugenio Garza García.
Duración: 3 minutos.

La guerra... (2004)

Producción: RYP Producciones. Dirección, Rubén Silva. Duración: cortometraje

Monstruo lunar (2004)

Técnica: Dibujo sobre papel y stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Edgar Andrés Ramírez Pérez. Duración: 2 minutos.

La ópera del fantasma (2004)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Mathias Lowrey Ball Escamilla. Duración: 3 minutos.

Rojo (2004)

Producción: Onirik Studio. Dirección: Raúl y Rafael Cárdenas. Duración: cortometraje.

¿Por qué las vacas no vuelan...? (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Carlos Escobar de la Garza. Duración: 3 minutos.

El ataque de las cebollas asesinas (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Tania Acevedo Granados. Duración: 3 minutos.

Azul (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: Diez y media, ENAP. Dirección: Pedro Castro González. Duración: 10 minutos.

El círculo vicioso (2005)

Producción: RYP Producciones. Dirección, Rubén Silva. Duración: cortometraje

De raíz (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: Lourdes Villagómez. Dirección: Carlos Carrera. Duración: 8 minutos.

En armonía (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: José Armando Amaro Bautista. Duración: 3 minutos.

Hogar en peligro (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Adán Kaleb Balcázar Carranza. Duración: 3 minutos.

La isla del coco (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Telesma Odette Domínguez Flores. Duración: 3 minutos.

Lección mágica (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Rodrigo Flores Serralde. Duración: 3 minutos.

Mi radio (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Mariana Miranda. Duración: 8 minutos.

El monstruo del lago (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: José Albarrán Roque. Duración: 3 minutos.

Niebla (2005)

Técnica: Mixta. Producción: Producciones Atotonilco. Dirección: Emilio Ramos. Duración: 8 minutos.

La niña del cabello verde (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Regina Domínguez Guardado. Duración: 3 minutos.

Por jugar a la ouija (2005)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Miguel Angulo Martín.
Duración: 5 minutos.

Aguja (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: Diez y media, ENAP. Dirección: Salvador Garnica.
Duración: 2 minutos.

El árbol y el leñador (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Eber Octavio Anguiano Pérez. Duración: 3 minutos.

El balón (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Paulo Benito Alcocer Millar.
Duración: 5 minutos.

El esqueleto (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Raúl Emmanuel Anzaldúa Ramírez. Duración: 2 minutos.

Loco (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Jorge Israel Albarrán Colón.
Duración: 4 minutos.

Love (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: Diez y media, ENAP. Dirección: Eduardo J. Valencia Chávez. Duración: 1 minuto.

El ratón soñador (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Diego Enrique Bellido Cortés. Duración: 4 minutos.

Salvar el agua (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Esteban Carter Alonso. Duración: 4 minutos.

Sueño que despertó (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: Diez y media, ENAP. Dirección: Salvador Tovar. Duración: 2 minutos.

La transformación (2006)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Aurora Zeltzin Chavero Pizano. Duración: 2 minutos.

1, 2 y 3 detente (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: Bongo Films, ENAP. Dirección: Roberto Jordan. Duración: 3 minutos.

Alienadas (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Itala Aguilera Zuanetti. Duración: 6 minutos.

Berlidad (2007)

Técnica: 2D digital y 3D digital. Producción: IMCINE. Dirección: Pablo Ángeles Zuman. Duración: 10 minutos.

De cómo los niños pueden volar (2007)

Producción: IMCINE. Dirección: Leopoldo Aguilar. Duración: 7 minutos.

El devorador onírico (2007)

Producción: Rigoberto Mora. Dirección: Rigoberto Mora. Duración: cortometraje

El examen (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Eduardo Campos Carro.
Duración: 4 minutos.

Jacinta (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Karla Castañeda. Duración: 9 minutos.

Juanito y los frijoles mágicos (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: Golem Film School. Dirección: Ricardo Torres.
Duración: 1 minuto.

Lágrimas de mar (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: ENAP. Dirección: Sandra Barrón. Duración: 1 minuto.

Mi historia en el mundo oyente (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: La matatena. Dirección: La matatena. Duración: 6 minutos.

El pato y la vaca (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Claudio Acevedo Manzur.
Duración: 4 minutos.

Polo Norte (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Alejandro Avalos Ríos.
Duración: 3 minutos.

Sheep poem (2007)

Producción: Álvaro Zendejas. Dirección: Álvaro Zendejas. Duración: cortometraje.

Sólo dormir, sólo soñar (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: TEA Facultad de Artes Plásticas Xalapa Veracruz.
Dirección: Roberto Mendoza. Duración: cortometraje.

Un regalo inesperado (2007)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Santiago Cot Camaño
Montaño. Duración: 3 minutos.

.pic nic (2008)

Técnica: Mixta. Producción: Animasivo. Dirección: Lourdes Villagómez. Duración: 3
minutos.

Aguas con el agua (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: RYP Producciones. Dirección: Rubén Silva. Duración: 1
minuto.

El bosque del zorrillo (2008)

Técnica: 3D digital. Producción: RYP Producciones. Dirección: Rubén Silva. Duración: 3
minutos.

Caduco (2008)

Técnica: Stop motion y cutout. Producción: Animasivo. Dirección: Simón Gerbaud.
Duración: 3 minutos.

Colores (2008)

Producción: Mauricio Rodríguez. Dirección: Mauricio Rodríguez. Duración. 3 minutos.

Consumo cuidado (2008)

Técnica: Mixta. Producción: Bipolaroid. Dirección: Vanessa Rodríguez y Octavio Van Praag. Duración: 3 minutos.

De la vista nace el amor (2008)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Carolina Pavia. Dirección: Miguel Anaya. Duración: 15 minutos.

Efecto: humano (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: Sergio L. Flores Aquino. Dirección: Sergio L. Flores Aquino. Duración: 3 minutos.

Entre engranes (2008)

Técnica: Stop motion. Producción: Come Sesos. Dirección: Jonathan Ostos Yaber. Duración: 2 minutos.

Este cuento es basura (2008)

Técnica: 2D tradicional. Producción: Rodrigo Escandón y Paula Assadourian. Dirección: Rodrigo Escandón y Paula Assadourian. Duración: 3 minutos.

El fish (2008)

Técnica: Mixta. Producción: Animasivo. Dirección: Adriana Bravo y Andrea Robles. Duración: 3 minutos.

Floria (2008)

Técnica: Pixilación. Producción: Ricardo Pareyón. Dirección: Ricardo Pareyón. Duración: 2 minutos.

Hilando nubes se va mi tiempo (2008)

Técnica: 2D tradicional y digital. Producción: ENAP, UNAM. Dirección: Koosuke Julián Amezcua. Duración: 3 minutos.

Homo mactabilis (2008)

Técnica: 2D tradicional. Producción: Héctor A. Hernández. Dirección: Héctor A. Hernández. Duración: 2 minutos.

Igual que piojos (2008)

Técnica: Stop motion, Producción: La furia. Dirección: Alexie Sánchez, Luis Cedeño y Eli Carrasco. Duración: 2 minutos.

Instituto Educativo Felipe Blattodea (2008)

Técnica: Mixta. Producción: Carlos Fabregat Animation. Dirección: Carlos Fabregat de la Canal. Duración: 3 minutos.

Invasión (2008)

Técnica: 3D digital. Producción: Francisco León. Dirección: Francisco León Martínez. Duración: 3 minutos.

La lección (2008)

Técnica: 2D tradicional. Producción: Luis Morales. Dirección: Luis Morales. Duración: 2 minutos.

Life is drama (2008)

Producción: Katela Sroor. Dirección: Katela Sroor. Duración: 4 minutos.

Luces de la ciudad (2008)

Técnica: Stop motion. Producción: Mauricio Rodríguez. Dirección: Mauricio Rodríguez. Duración: 30 segundos.

Más que una botella (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: Kinematic. Dirección: Kinematic. Duración: 3 minutos.

Maxi (2008)

Técnica: Stop motion. Producción: Nuria Menchaca. Dirección: Nuria Menchaca. Duración: 4 minutos.

No tiene sustituto (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: Haini. Dirección: Manuel T. Moreno. Duración: 1 minuto.

The pandarbol tree (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: Quimera Pseudo Design. Dirección: Edwin E. Salas. Duración: 1 minuto.

Pesadilla TV (2008)

Producción: Diego de Regil. Dirección: Diego de Regil, Gabriel Carrera. Duración: 30 segundos.

El problema universal (2008)

Técnica: 2D tradicional y digital. Producción: Claudia B. Colmenero y Enrique P. Palma. Dirección: Claudia B. Colmenero y Enrique P. Palma. Duración: 3 minutos.

El regreso de las catalinas mutantes (2008)

Técnica: 3D digital. Producción: León F. Bernal, Kurt Unger y Eduardo Campero. Dirección: León F. Bernal, Kurt Unger y Eduardo Campero. Duración: 2 minutos.

El relato de Sam Brennan (2008)

Producción: IMCINE, Haini. Dirección: Tonatiuh Moreno y Ruy Fernando Estrada. Duración: 7 minutos.

Tod des gifts (2008)

Técnica: Stop motion. Producción: Óscar Rodríguez. Dirección: Óscar Rodríguez.
Duración: 2 minutos.

Transmutación (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: Cid Rodrigo Castellero Mortera. Dirección: Cid Rodrigo Castellero Mortera. Duración: 2 minutos.

Ventosa (2008)

Técnica: Mixta. Producción: Animasivo. Dirección: Esteban Azuela. Duración: 2 minutos.

Whatever is wrong with you (2008)

Técnica: 2D digital. Producción: El Santo Flagelo. Dirección: Fernando Leal. Duración: 3 minutos.

Xáni Xépica (2008)

Producción: IMCINE, Conaculta. Dirección: Dominiqe Jonard. Duración: 12 minutos.

Yo basura (2008)

Técnica: Pixilación. Producción: Colectivo Flutter. Dirección: Luis Suárez. Duración: 2 minutos.

¿Dónde se encuentra el universo más grande? (2009)

Producción: Oso Jazz. Dirección: Raúl García Flores. Duración: 2 minutos.

2080 (2009)

Técnica: Cutout. Producción: Elena Vargas Afanasieva. Dirección: Elena Vargas Afanasieva. Duración: 3 minutos.

A vuelo de pájaro (2009)

Técnica: Rosocropiado, 2D digital. Producción: Patricia Henríquez. Dirección: Patricia Henríquez. Duración: 4 minutos.

All that is solid melts into the air (2009)

Técnica: 3D digital. Producción: Kultnation. Dirección: Marco Vinicio Morales Aburto. Duración: 1 minuto.

The amazing race (2009)

Técnica: Pixilación. Producción: ENAP / UNAM. Dirección: Luis Vázquez. Duración: 1 minuto.

El armadillo fronterizo (2009)

Técnica: 3D digital. Producción: IMCINE. Dirección: Miguel Anaya. Duración: 7 minutos.

Billionaire (2009)

Técnica: 3D digital. Producción: Antonio Figueroa, Víctor Palacios. Dirección: Antonio Figueroa, Víctor Palacios. Duración: 4 minutos.

2009 | México | 04:00 min.

Control (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Oscar Cueto. Dirección: Oscar Cueto. Duración: 2 minutos.

Crónicas de libertad (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: ImagineDreamsFilms. Dirección: Mariano Renteria Garnica. Duración: 4 minutos.

Doggy Style (2009)

Técnica: 3D digital. Producción: Enrique Navarrete. Dirección: Enrique Navarrete.

Eleazar Darkie, el obituario (2009)

Técnica: 2D digital. Producción: El Santo Flagelo. Dirección: Fernando Leal. Duración: 2 minutos.

Fuera de control (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Sofía Carrillo. Duración: 11 minutos.

El gran bang (2009)

Técnica: 2D tradicional y digital. Producción: Llamarada de Petate. Dirección: Llamarada de petate. Duración: 3 minutos.

Iluminación 09 (2009)

Técnica: Pixilación, Rotoscopiado. Producción: Francesca Frey, Ramón Ramírez. Dirección: Francesca Frey, Ramón Ramírez. Duración: 1 minuto.

Invasión (2009)

Técnica: 2D digital. Producción: Blue Boy Animation, Animasivo. Dirección: Alberto Mar. Duración: 4 minutos.

Jaulas (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Juan José Medina. Duración: 10 minutos.

Las magas del Caribe (2009)

Producción: Hogar Infantil La Luz. Dirección: Yehudi Villa Duración: 7 minutos.

Manantial (2009)

Técnica: 2D digital. Producción: Gabriel Govela, Daniela Villanueva. Dirección: Gabriel Govela Azuela. Duración: 5 minutos.

La maravillosa ciudad (2009)

Técnica: Cutout. Producción: Gabriela Pastén Sánchez. Dirección: Gabriela Pastén Sánchez. Duración: 1 minuto.

Marioneta electrónica sexual (2009)

Técnica: Cutout. Producción: Conaculta, IMCINE. Dirección: Fermín Duarte. Duración: 3 minutos.

Martina (2009)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Mariana Gutiérrez. Dirección: Mariana Gutiérrez. Duración: 10 minutos.

Nando en la luna (2009)

Técnica: 2D digital. Producción: Flame-animación. Dirección: Roberto Chellet Vidales. Duración: 11 minutos.

Nebuloso (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Animasivo. Dirección: Luis Felipe Hernández. Duración: 3 minutos.

Niño de mis ojos (2009)

Técnica: 2D tradicional. Producción: IMCINE. Dirección: Guadalupe Sánchez Sosa. Duración: 9 minutos.

La nostalgia del señor alambre (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Come Sesos. Dirección: Jonathan Ostros. Duración: 13 minutos.

Orión argonáutica (2009)

Técnica: 2D digital. Producción: Lorena L. Muñoz. Dirección: Lorena L. Muñoz. Duración: 2 minutos.

Oz: El mago (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Jorge Hernández. Dirección: Jorge Hernández. Duración: 2 minutos.

Pájaro derriba avión (2009)

Técnica: 3D digital. Producción: El Milagrito. Dirección: Yazmín Nájar, Jahaziel Contreras, Guillermo Morfin, Adrián Rubio. Duración: 1 minuto.

Piscina (2009)

Técnica: Stop Motion. Producción: Oscar Cueto. Dirección: Oscar Cueto. Duración: 1 minuto.

Re-Birth (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Mauricio Rodríguez, Said Dokins. Dirección: Mauricio Rodríguez, Said Dokins. Duración: 2 minutos.

Revolución en corto (2009)

Producción: Conaculta. Dirección: Mónica Costa. Duración: cortometraje.

Rockband (2009)

Técnica: Stop Motion. Producción: Oscar Cueto. Dirección: Oscar Cueto. Duración: 1 minuto.

Santiago y el monstruo amarillo (2009)

Técnica: 2D digital. Producción: Luciérnaga Studio. Dirección: Jorge Hernández Garza.
Duración: 9 minutos.

Supernova (2009)

Técnica: Pixilación. Producción: Nuria Menchaca. Dirección: Nuria Menchaca. Duración:
3 minutos.

Tempus (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Colectivo Pez Diablo. Dirección: Carlos O. Navarro.
Duración: 5 minutos.

La única diferencia (2009)

Producción: Mauricio Cruz, Irving Miranda. Dirección: Mauricio Cruz, Irving Miranda.
Duración: 2 minutos.

Velocidad luz (2009)

Técnica: Stop motion. Producción: Jorge Carrera Necochea y Miriam Matunes.
Dirección: Jorge Carrera Necochea y Miriam Matunes. Duración: 3 minutos.

YTQE (2009)

Producción: Orlando Peña. Dirección: Orlando Peña. Duración: 30 segundos.

Amatlán (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Simon Gerbaud. Dirección: Simon Gerbaud.
Duración: 3 minutos.

Atmósfera anímica (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: FONCA. Dirección: Patricia Henríquez. Duración: 4
minutos.

El burro que metió la pata (2010)

Técnica: 3D digital. Producción: FHProducciones. Dirección: Felipe Haro. Duración: 7 minutos.

Clean is good (2010)

Técnica: 2D digital. Producción: Organika. Dirección: Carlos Matiella Arrigunaga. Duración: 10 minutos.

La cosa que más duele en el mundo (2010)

Técnica: Cutout. Producción: Luis Téllez. Dirección: Luis Téllez. Duración: 10 minutos.

Don't give up (2010)

Técnica: 2D digital. Producción: Fernando Leal. Dirección: Fernando Leal. Duración: 4 minutos.

Érase una vez (2010)

Técnica: 2D digital. Producción: Muv Experimento. Dirección: Alejandro Ríos. Duración: 3 minutos.

El gato con botox (2010)

Técnica: 2D tradicional y en pizarrón. Producción: Gava y Zulu. Dirección: Pedro González y Héctor Dávila. Duración: 3 minutos.

El gran viaje (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Luis Téllez. Dirección: Luis Téllez. Duración: 11 minutos.

Guerra de papel (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Carlos Rodrigo Calderón Coronado, Alejandro Ayala Alberola. Dirección: Carlos Rodrigo Calderón Coronado. Duración: 8 minutos.

La increíble historia de la niña pájaro y el niño terrible (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Luis Téllez. Dirección: Luis Téllez.

Invasión (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Nuria Menchaca. Dirección: Nuria Menchaca.
Duración: 3 minutos.

Inverosímil (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Luis Manuel Quintino Cántora, Iris García Navarro.
Dirección: Luis Manuel Quintino. Duración: 5 minutos.

Lightwall (2010)

Técnica: Stop motion, Animación con luz. Producción: Cynthia Venegas. Dirección: Said Dokins, Mauricio Rodríguez. Duración: 1 minuto.

The locket and the sea (2010)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Vancouver Film School. Dirección: Mariana Isabel Villegas Flores. Duración: 4 minutos.

Martyris (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Luis Felipe Hernández. Duración: 8 minutos.

The Noctilán (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Nuria Menchaca. Dirección: Nuria Menchaca.
Duración: 3 minutos.

Origen (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Luna de lobos. Dirección: Yadira G. Rojas (Pan Lvnæe). Duración: 3 minutos.

Papelito habla (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: i colectivo. Dirección: Gustavo García, Michael Salinas, Lourdes López, Ulises Morales. Duración: 3 minutos.

Ponkina (2010)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: BL Cartoons. Dirección: Beatriz Herrera. Duración: 4 minutos.

Puerta del cielo (2010)

Producción: Petit Pistolette. Dirección: Rosa Pistolas, Jose Leandro Cordova Lucas, Diego de Regil Baranda. Duración: 3 minutos.

Puppet dream (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Colectivo Pez Diablo. Dirección: Álvaro Ortíz Altamirano. Duración: 4 minutos.

Sin juicio (2010)

Técnica: Mixta. Producción: Llamarada de Petate. Dirección: Llamarada de Petate. Duración: 4 minutos.

Transitorio (2010)

Técnica: Stop motion. Producción: Animasivo. Dirección: René Castillo. Duración: 1 minuto.

Xochimilco 1914 (2010)

Técnica: 2D digital. Producción: Ruben Imaz. Dirección: Viumasters. Duración: 5 minutos.

100° C (2011)

Técnica: Mixta. Producción: Mario Nava. Dirección: Mario Nava. Duración: 2 minutos.

78 (2011)

Técnica: 3D digital. Producción: Pleylab. Dirección: Luis Cage. Duración: 3 minutos.

El álbum de las ideas (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Fidelia Cine. Dirección: Viridiana Pérez, Jorge Patiño. Duración: 1 minuto.

La cita (2011)

Técnica: 2D digital y 3D digital. Producción: Imelda Ascencio, Víctor Gallardo. Dirección: Imelda Ascencio. Duración: 4 minutos.

El cortejo (2011)

Técnica: 3D digital. Producción: Llamada de Petate. Dirección: Emiliano González Alcocer. Duración: 3 minutos.

Cumulus (2011)

Técnica: 2D digital, 3D digital, Cutout. Producción: Manuel Azuela. Dirección: Manuel Azuela. Duración: 4 minutos.

Dame posada (2011)

Técnica: 3D digital. Producción: El bigote de Chaplin. Duración: Cecilio Vargas. Duración: 6 minutos.

De género humano (2011)

Técnica: Mixta. Producción: Hosué Vásquez Peralta y Victoria Zárate Jiménez. Dirección: Hosué Vásquez Peralta y Victoria Zárate Jiménez. Duración: 3 minutos.

Desierto blanco (2011)

Técnica: Carbón sobre papel. Producción: Akaso, Viumasters. Dirección: Esteban Azuela. Duración: 5 minutos.

Doña Enedina (2011)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Nuria Menchaca. Dirección: Nuria Menchaca.
Duración: 2 minutos.

Eclipse (2011)

Técnica: 3D digital. Producción: Antonio Figueroa. Dirección: Antonio Figueroa.
Duración: 9 minutos.

Enraizado (2011)

Técnica: 3D digital. Producción: Óscar André Michel. Dirección: Steve Granados.
Duración: 6 minutos.

Escarlata (2011)

Producción: ENAP. Dirección: Tania León de Yong. Duración: 5 minutos.

Eskimal (2011)

Técnica: Stop motion y 3D digital. Producción: IMCINE. Dirección: Homero Ramírez Tena. Duración: 9 minutos.

Las fugitivas de Überwasser (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Viumasters. Dirección: Carlos Gamboa. Duración: 3 minutos.

Géneros fallidos (2011)

Técnica: Mixta. Producción: Aku Proyehtah. Dirección: Aku Proyehtah. Duración: 2 minutos.

Gwydion (2011)

Técnica: 2D digital. Producción: Cid Rodrigo Castellero. Dirección: Cid Rodrigo Castellero. Duración: 5 minutos.

Historia de dos pendejos (2011)

Técnica: 2D tradicional. Producción: La cueva estudio. Dirección: Paco Rodríguez.
Duración: 5 minutos.

Hubiera (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Daniel Rosas. Dirección: Alejandro Ríos. Duración: 2 minutos.

Itera (2011)

Técnica: Dibujo sobre papel. Producción: Adrián Regnier Chávez. Dirección: Adrián Regnier Chávez. Duración: 3 minutos.

Karma Tsunami (2011)

Producción: Mitadchango.tv, Dotstudio.tv. Dirección: Julián Gleizer. Duración: 2 minutos.

Luna (2011)

Técnica: 3D digital. Producción: Onirik. Dirección: Raúl y Rafael Cárdenas. Duración: 9 minutos.

La llave (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Jorge Alberto Corpi. Dirección: Jorge Alberto Corpi.
Duración: 13 minutos.

Mientras esperas (2011)

Técnica: 2D digital. Producción: Maquesh. Dirección: Pablo Díaz. Duración: 2 minutos.

Monarca (2011)

Técnica: 2D digital. Producción: Abril Balderrama, Víctor René Ramírez Madrigal. Dirección: Víctor René Ramírez Madrigal, Jorge Arturo Tornero Aceves. Duración: 8 minutos.

Mutatio (2011)

Técnica: Stop motion y 3D digital. Producción: Rita Basulto. Dirección: León Fernández. Duración: 8 minutos.

The panic broadcast (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Dead Astronauts. Dirección: Carlos Alberto Rupit Olvera. Duración: 5 minutos.

Polifónico (2011)

Técnica: Mixta. Producción: Animasivo. Dirección: Patricia Henríquez. Duración: 3 minutos.

Prita Noire (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Sofia Carrillo. Dirección: Sofia Carrillo. Duración: 7 minutos.

Sinexiscopio (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: Colectivo Pez Diablo. Dirección: Alvaro Ortiz Altamirano, José Ricardo Guzmán Sánchez. Duración: 5 minutos.

El sueño del mono (2011)

Técnica: 2D tradicional. Producción: FONCA. Dirección: Apolo Cacho. Duración: 3 minutos.

Un mundo infeliz (2011)

Técnica: 2D digital. Producción: Film SFX. Dirección: Miguel Ángel Hernández Salinas.
Duración: 8 minutos.

Vida monstruosa (2011)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena.

Yo no soy yo (2011)

Técnica: Pixilación. Producción: Lisa Saldaña. Dirección: Larisa Escobedo. Duración: 2 minutos.

∞ (2012)

Producción: CualtBusiness. Dirección: Ernesto Sacbé Sanchez Aguilar. Duración: 5 minutos.

El agua de la tierra (2012)

Técnica: 3D digital. Producción: AVA Animation & Visual Arts. Dirección: Pedro Narvaez. Duración: 3 minutos.

Aimer (2012)

Técnica: Stop motion, dibujo sobre papel. Producción: Nuria Menchaca. Dirección: Nuria Menchaca. Duración: 4 minutos.

Ambar y los Booc'k (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Irma Ávila Pietrasanta. Duración: 3 minutos.

Chiapas de Corzo vista por sus niños (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Irma Ávila Pietrasanta. Duración: 13 minutos.

Defectuosos (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Gabriela Martínez, Lidia Garza. Dirección: Gabriela Martínez, Jon Fernández. Duración: 8 minutos.

Dinámica (2012)

Técnica: Pixilación. Producción: Viumasters. Dirección: Luis Felipe Núñez Velázquez. Duración: 1 minuto.

Dry gulch (2012)

Técnica: Rotoscopiado. Producción: A Producciones. Dirección: Alejandro Ayala Alberola. Duración: 8 minutos.

Electrodoméstico (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Pulso, Producciones Animadas. Dirección: Erik de Luna. Duración: 12 minutos.

Game over (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Sebastián Benítez. Duración: 8 minutos.

Help! (2012)

Técnica: 2D digital. Producción: Samuel Kishi, Christian Alain Vázquez. Dirección: Edgar Amor. Duración: 4 minutos.

Invisible (2012)

Técnica: Rotoscopiado. Producción: Visual Media. Dirección: Jorge Aguilar Rojo. Duración: 13 minutos.

Legalize sacrifice (2012)

Técnica: 2D digital. Producción: Organika. Dirección: Rogrigo Salom. Duración: 2 minutos.

Lluvia en los ojos (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Rita Basulto. Duración: 8 minutos.

El niño y el viento (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Karla Castañeda. Dirección: Luis Téllez. Duración: 4 minutos.

La noria (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Luis Téllez. Dirección: Karla Castañeda. Duración: 7 minutos.

Puebla 1862 cubierta de gloria (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Rafa Quiróz. Dirección: César Cepeda. Duración: 9 minutos.

Reality 2.0 (2012)

Técnica: Rotoscopiado. Producción: Escuela Superior de Bellas Artes de Hamburgo. Dirección: Víctor Orozco. Duración: 11 minutos.

Requesón (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Jessie Espinosa Olea, Karla Castañeda. Dirección: Luis Téllez. Duración: 6 minutos.

Respira (2012)

Producción: Negro-Taller. Dirección: Eduardo Benjamín Gutiérrez Mugica. Duración: 7 minutos.

Las tardes de Tintico (2012)

Técnica: 2D digital. Producción: César Moheno. Dirección: Alejandro García. Duración: 9 minutos.

Un ojo (2012)

Técnica: 2D digital. Producción: César Moheno. Dirección: Lorenza Manrique. Duración: 5 minutos.

El venado y el peyote (2012)

Técnica: Stop motion. Producción: Javier Morán. Dirección: Irma Ávila Pietrasanta. Duración: 3 minutos.

Amigos en la Calenda (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: José Luis González Ruíz. Duración: 6 minutos.

¿Qué es la guerra? (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Luis Beltrán. Duración: 10 minutos.

La calaca fantasma (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena. Duración: 9 minutos.

La cara triste (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: Sofia Carrillo. Dirección: Sofia Carrillo. Duración: 13 minutos.

Ciudad intervenida (2013)

Técnica: 2D y 3D digital sobre película. Producción: César Moheno. Dirección: Colectivo Diezymedia, Atotonilco Estudio, Viumasters, Lllamarada de Petate, Simon Gerbaud y Basa estudio. Duración: 30 minutos.

Colmillos y el baño de los monstruos (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena. Duración: 7 minutos.

Jugando con la historia (2013)

Técnica: Cutout. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena. Duración: 7 minutos.

Kobichi (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena. Duración: 9 minutos.

Mi amigo especial (2013)

Técnica: Cutout. Producción: La Matatena. Dirección: Tiara Islas Escobar. Duración: 7 minutos.

Rafailita (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: La Matatena. Duración: 7 minutos.

La tortuga y el caparazón (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: La Matatena. Dirección: Uma Chaparro Gutiérrez. Duración: 7 minutos.

Un día en la familia (2013)

Técnica: Stop motion. Producción: IMCINE. Dirección: Pedro Zulu González. Duración: 6 minutos.

Una aventura en el espacio (2013)

Técnica: Cutout. Producción: La Matatena. Dirección: Tiara Islas Escobar. Duración: 7 minutos.

El trompetista (2014)

Técnica: 2D digital. Producción: IMCINE. Dirección: Raúl Morales Reyes. Duración: 9 minutos.

VI. Conclusiones

Todo cortometraje de animación es arte y un pedazo de historia, forma parte del mapa con el que se reconoce al hombre dentro de su contexto: sus pensamientos, sus ideologías y lo que es trascendente para él.

El crecimiento mismo de la animación es equivalente a la evolución de la mentalidad del mexicano que sigue incapaz de romper muchos de los estigmas que lo definen.

Esta tesis rastrea históricamente el desarrollo del cine de animación mexicano donde la comunidad artística de animación aún se mantiene como un círculo bastante cerrado, no porque sea difícil acceder a él sino porque hay concepciones equivocadas que se conservan en torno a la animación, específicamente con respecto al público hacia el que está orientada.

El seguimiento de las obras permitió experimentar un acercamiento con los involucrados y observar las debilidades que permanecen como una constante dentro del medio así como las fortalezas y los obstáculos que ha sido posible sortear.

La fragmentación de las épocas que fue realizada en este estudio dirige hacia un análisis en cantidad y calidad de la producción cinematográfica animada que se expone a continuación:

El primer periodo de la animación en México— de 1910 a 1945— ofrece una visible sorpresa: la fecha en la cual se tiene registrado el primer cortometraje, 1916, casi un siglo atrás.

Durante esos 35 años se realizaron 10 cortometrajes, la mayoría con una temática infantil. El estilo “Disney” en 2D e infantil no era opcional, las películas que llegaban de Estados Unidos eran la única referencia que se tenía para el uso de esta nueva técnica.

Los personajes de los cortometrajes eran por lo general animalitos que narraban alguna fábula. Entonces los realizadores estaban cautivados por la pasión de una novedad. Historietistas, dibujantes, artistas visuales, caricaturistas, cineastas, productores y muchos que sólo eran autodidactas que perseguían ese interés, fueron los responsables de estas creaciones.

El segundo periodo, de 1945 a 1960 fue una época de producción extrema por la maquila de series realizadas al extranjero, pero no se reconoció que fuera hecha por mexicanos mas que por un “*a bunch of brothers*”. En la recopilación figuran 9 cortometrajes que no representan ni el 1% de todo lo realizado durante esos 15 años.

Los nombres de los involucrados en esas producciones eran conocidos por todos pues era un círculo cerrado. La técnica que dominó esos años fue el dibujo sobre papel aunque comenzaron a aparecer también animaciones con técnicas de acetato. La influencia era visiblemente norteamericana y las temáticas se mantenían dirigidas a un público infantil, con diseños graciosos y caricaturizados.

A partir de 1960 y hasta 1975, la animación en México, como un niño que ha sido llevado de la mano, de repente es adulto y debe buscar su propio camino para sobrevivir. Descubrió que podía apoyarse en la publicidad, la cual permitió dar a conocer la técnica a más personas, ya no eran los mismos implicados dentro del círculo puesto que entró una nueva generación que comenzó a experimentar con diferentes tipos de animación.

Además de mantenerse activa la maquilación de series para Estados Unidos —con una participación en 50 series para Hanna Barbera —se realizaron 8 cortometrajes, uno de ellos hecho con técnica de cutout, lo cual inició una etapa donde los nuevos animadores proponían, no sólo una técnica sino una temática que cruza la línea entre lo extraño y lo infantil.

Este periodo fue prolífico, sobre todo en el área de publicidad y culminó con la producción del primer largometraje de animación mexicano, ***Los tres reyes magos***, cuya realización fue una hazaña que permitió vislumbrar un camino más sólido para la animación.

Los siguientes dos largometrajes fueron hechos en la temporada posterior, que abarca de 1975 a 1990. Fue una etapa marcada por los jóvenes independientes y se observa aquí un incremento en la producción de cortometrajes, casi 20, cada uno de ellos representaba una verdadera proeza para su realizador.

En la actualidad es complicado hacer un cortometraje de calidad, requiere mucho tiempo y dedicación, pero antes, no sólo era difícil sino además extraño, inusual e insólito. Estos cortometrajistas abrieron el camino de algo más que sólo la maquila para Estados Unidos.

Ya casi ninguna de estas obras tenía una temática infantil y todo se convirtió en una forma de expresión que hablaba sobre la sociedad, cómo pensaba, qué le preocupaba y qué era trascendente para ella. La animación se fortaleció además dentro de la publicidad, que era la fuente de ingresos para los estudios. Inició la animación en stop motion.

Entre 1990 y 2000 se tiene el registro de casi 40 cortometrajes que duplicaron la cantidad del periodo anterior. La mayoría de ellos fueron trabajos de Guadalajara y el Distrito Federal; todos producidos, o con apoyo económico gubernamental, o de manera independiente, con lo que los realizadores no se veían obligados a satisfacer a un público específico, por ello, muy pocos están dirigidos al público infantil.

La difusión fue casi inexistente, en ocasiones los únicos canales televisivos que llegaron a transmitir algunas producciones fueron el 11 y el 40 por su carácter cultural.

Sin embargo, las producciones no cesaron y la experimentación fue una de sus distinciones con el uso de una serie de técnicas mixtas y variadas.

El incremento de cortometrajes se mantuvo en aumento pues a partir del año 2000, se registran más de 200 donde se observa ya cualquier tipo de técnica y temática dirigida a todas las audiencias. En este trabajo se omiten las reseñas de los cortometrajes por cuestiones de extensión. Sin embargo, cada uno de ellos merece que se le dedique el tiempo a ser visto.

Dos elementos han sido fundamentales para la proliferación exclusiva de los cortometrajes: Los festivales de animación y la creación de la carrera profesional de animador, que ahora ya se encuentra en varias universidades, pero que inició en el Tecnológico de Monterrey en el año 2006. Ambos fueron y continúan siendo un llamado para los nuevos curiosos de la animación.

La Universidad Panamericana imparte la carrera de Ingeniería en Animación Digital, que está más bien enfocada a la comprensión del uso de las herramientas tecnológicas que a la animación en sí. Su aprendizaje está orientado a utilizar el área matemática pues su plan de estudios no incluye asignaturas como la actuación, el estudio del movimiento, el dibujo anatómico, y otros más, imprescindibles para la animación desde una perspectiva artística y no sólo como el movimiento de objetos.

Hasta este punto, se ha obtenido un panorama completo de la animación mexicana avocada a los cortometrajes, pero ¿y la industria? Muchos afirman que no existe, y los más optimistas aseguran que va creciendo. De cualquier manera, una de las características de una industria sana es la auto sustentabilidad y la de la animación en México es claramente pobre.

Los esfuerzos han sido muchos, pero aún existe ese "algo" que impide un desarrollo completo. Existen factores que pueden ser considerados obstáculos para alcanzar un

nivel óptimo en las producciones de México. Uno de ellos se le atribuye a las actitudes "típicas" de los mexicanos: envidias, odios, divisiones.

En el trayecto de la investigación se observó que hay una cantidad enorme de nombres en "lista negra", se forman bandos —cualquiera que sea el motivo— provocando un ambiente tenso y hostil en una lucha por ver quién se queda con el crédito y la fama o por alejar a todos aquellos que, temen, pudieran arrebatarlo.

No se puede negar que muchos desgastan esfuerzos obstaculizando profesionalmente a otros; sin embargo también hay unos que se mantienen en silencio creando verdaderas obras de arte, pero si cada quien juega para su cancha, la meta que todos buscamos, se volverá inalcanzable. “A la luna se llega ayudándonos todos”.

Otro factor ya mencionado es el presupuesto de las películas, las más ambiciosas han costado un tercio de la cantidad que utiliza una norteamericana, y con este hecho, México se enfrenta ante la obligación de competir con la calidad en las salas de cine.

Esto se debe a la falta de especialización en administración de animación y la carencia de cultura en la visión para comercializar una película. En el extranjero, las películas son un comercial publicitario de dos horas para después continuar lucrando a través de muñecos de acción, *licensing*, etcétera.

Productores ejecutivos no son la única carencia en cuanto a los procesos de la animación. En México no se acostumbra el seguimiento de etapas de la creación de la animación; bien conocida es la costumbre de *Ánima Estudios* de iniciar a producir largometrajes cuando el guión aún no ha sido terminado.

Un elemento que se suma a los mencionados, es la falta de buen gusto, autocrítica y cultura visual de los animadores. Sí, es difícil (antes lo era más) sostener un constante incremento en la educación y el perfeccionamiento de habilidades por la situación

económica. Siempre se ha defendido la idea de que México es un país lleno de cultura visual, pero no sólo se trata de nacer con ella sino de aprehenderla conscientemente con esfuerzo y constancia.

El reto es generar más autocrítica, pero no sólo se hace referencia a la técnica, sino a las historias que se cuentan y la manera de contarlas. Las grandes películas tienen una doble lectura, una profunda con fuertes enseñanzas, y una superflua y cómica para los más pequeños. En México no se han conseguido crear historias poderosas, hay una costumbre a verlo todo con arquetipos y se necesitan conceptos más universales.

Todos los elementos que puedan obstaculizar el crecimiento de la industria mexicana podrían en realidad esconder pretextos para no comenzar a crear de verdad. Se utiliza la justificación de tener poco dinero para no hacer nada creativo cuando la creatividad toma más fuerza para resolver al momento de golpear contra un muro. Los mexicanos se han hundido en una ideología cuya premisa es que “es tan difícil hacer animación en México”, que se vuelve realidad en trabajos mediocres. Los europeos o norteamericanos tampoco lo tienen todo tan fácil, por lo que es hora de replantearse el amor por lo que se hace.

Bibliografía:

ANN Wright, Jean. *Animation Writing and Development*. Focal Press. Estados Unidos. 2005. 360 pp.

ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. García Vaca. Editores Mexicanos Unidos S.A. 2a reimpresión. México. 2005. 256 pp.

AURROCOECHEA, Juan Manuel. *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación*. Editorial Cineteca. México. 2004. 151 pp.

B. PHILLIP, Meggs. *Historia del Diseño Gráfico*. Editorial Trillas. México. 2000. 562 pp.

BENDAZZI, Ginnalberto. *Cartoons, One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press. Estados Unidos. 1944. 514 pp.

BERMAN Sabina, Juan Carlos de Llaca. *Antología de cortometrajes*. Ediciones El Milagro. México. 1997. 270 pp.

COOPER, Pat, y Ken Dancyger. *Writing the Short Film*. Focal Press, 3a edición. Estados Unidos. 2005. 359 pp.

COTTE, Olivier. *Secrets of Oscar-Winning Animation*. Focal Press. Reino Unido. 2007. 280 pp.

FREUND, Gisèle. *La fotografía como documento social*. Editorial Gustavo Gili, S.A., 10a edición. Barcelona, España. 2002. 207 pp.

HANDLER Miller, Carolyn. *Digital Storytelling*. Focal Press. Estados Unidos. 2004. 471 pp.

J. C. Purves, Barry. *Stop Motion. Passion, Process and Performance*. Focal Press. Eslovenia. 2008. 347 pp.

JAMES D. Foley. (et. al.) *Introduction to Computer Graphics*. Addison-Wesley Publishing Company. Estados Unidos. 1994. 559 pp.

JOHNSTON, Ollie y Frank Thomas. *Illusion of life*. Editorial Hyperion. Estados Unidos. 1995. 576 pp.

KUPERBERG, Marcia. *A guide to computer animation. For tv, games, multimedia and web*. Focal Press. Estados Unidos. 2002. 251 pp.

OCHOA, Oscar. *Comunicación política y opinión pública*. MC Graw Hill. México. 2006. 203 pp.

RATNER, Peter. *3D human modeling and animation*. John Wiley & Sons, Inc. Estados Unidos. 2003. 386 pp.

RODRÍGUEZ Bermúdez, Manuel. *Animación, una perspectiva desde México*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. México. 2007. 234 pp.

SHAW, Susana. *Stop Motion, Craft skills for model animation*. Focal Press. Inglaterra. 2004. 206 pp.

TAYLOR, Richard. *Enciclopedia de las técnicas de animación*, Editorial Acanto, España, 2000, pp.176. Título Original: The Encyclopedia of Animation Techniques.

WILLIAM, Richards. *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, Londres, Inglaterra, 2001, p. 342.

Entrevistas:

BATALLA Rentería, Ignacio. Entrevista por Yadira G. Rojas. México, D.F., 22 de septiembre de 2010. Audiograbación.

BATALLA Rentería, Ignacio. Entrevista por Yadira G. Rojas. México, D.F., 16 de agosto de 2010. Audiograbación.

BATALLA Rentería, Ignacio. Entrevista por Yadira G. Rojas. México, D.F., 13 de octubre de 2010. Audiograbación.

NAVARRETE Enrique, Entrevista por Yadira G. Rojas, México, D.G., a 15 de junio de 2015. Audiograbación.

RUÍZ, Fernando. Entrevista por Yadira G. Rojas y Juan Carlos Martínez. México, D.F., 28 de julio de 2010. Audiograbación.

Sitios de Internet:

Animation Mentor, Theatrical Market Statistics. En [http://www3.mbs.sd23.bc.ca/staff/dmuir/animation/notes_other_topics/AnimationMentor-IndustryReport\[1\].pdf](http://www3.mbs.sd23.bc.ca/staff/dmuir/animation/notes_other_topics/AnimationMentor-IndustryReport[1].pdf), consultada el 16 de agosto de 2012.

Animation Mentor, Industry Report, 2008. En http://content.animationmentor.com/pdfs/AnimationMentor_IndustryReport.pdf, consultada el 16 de Agosto de 2012.

Anónimo. *El gran hoyo.* En <http://vidaenlineas.blogspot.com/2010/02/el-gran-hoyo.html>, consultada 1 de abril de 2011.

GUTZME, Tonyo. *Memorias de un artista: De la animación dibujada a lápiz*. En <http://animacionenmexico.blogspot.mx/2013/04/memorias-de-un-artista-de-la-animacion.html>, consultada el 9 de noviembre 2013.

HUERTA, César. *Los animadores mexicanos unen fuerzas*. En <http://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/103209.html>, consultada el 31 mayo 2011.

LOFT CINEMA. Entrevista con Guillermo del Toro. En <https://youtu.be/TZ5Y4UFv9WM>, consultada el 2 de septiembre 2015.

VARGAS, María Celeste y Daniel Lara. *Ánima anima a Mr. Magoo*. En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2008/03/nima-anima-mr-magoo.html>, consultado el 22 de mayo de 2011.

VARGAS, María Celeste, Daniel Lara. *¡Atacan los hijos del diablo!* En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2009/07/atacan-los-hijos-del-diablo.html>, consultada el 22 de mayo de 2011.

VARGAS, María Celeste, Daniel Lara. *Breves animadas*. En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/11/breves-animadas.html>, consultada el 1 de junio de 2011.

VARGAS, María Celeste y Daniel Lara. *De Guadalajara para México... y de México para el mundo*. En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/11/de-guadalajara-para-mexico-y-de-mexico.html>, consultada el 1 de abril de 2011.

VARGAS, María Celeste, Daniel Lara. *Hechos revolucionarios en la animación mexicana*. En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/09/hechos-revolucionarios-en-la-animacion.html>, consultada el 1 de abril 2011.

VARGAS, María Celeste, Daniel Lara. *México: una muy breve historia animada*. En <http://www.cineanimado.com/revista/?p=231>, consultada el 24 de mayo de 2011.

VARGAS, María Celeste y Daniel Lara. *Pronto: La Leyenda de la Nahuala, sólo en cines*. En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2007/09/pronto-la-leyenda-de-la-nahuala-slo-en.html>, consultada el 1 de abril de 2011.

VARGAS, María Celeste, Daniel Lara. *Lo que se puede presentar en este año*. En <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/03/lo-que-se-puede-presentar-en-este-ano.html>, consultada el 23 de mayo de 2011.

Conferencias:

ARNAÍZ, Ricardo. *Re-animación*. Conferencia. Puebla, México. 1 de julio de 2011.

RUÍZ, Fernando. *Re-animación*. Conferencia. Puebla, México. 1 de julio de 2011.

Riva Palacios, Gabriel, Javier Gutiérrez, *et. al.* *La animación en México*. Conferencia Expo PROA. Distrito Federal, México. 27 de agosto de 2009.

Otras fuentes:

CAMPOS Jiménez, Luis Eduardo. Carpeta de presentación para el cortometraje *Nocturno*. 2009. 38 pp. (inédito).

Romano Raba, Juan José. *El cine de animación: tecnología y consumo*. Universidad Panamericana. Escuela de Comunicación (Tesis). México. 2005.

Anexo: Eventos importantes para el desarrollo de la animación no mencionados en el Capítulo 2

1640- Primera alusión a la linterna mágica.
1824- Invención de la fotografía.
1833- Aparece el primer zootropo.
1873- Muybridge publica sus experimentos.
1888- Eastman patenta el rollo de película.
1895- Los hermanos Lumiere muestran la primera proyección de película.
1913- Creación de los *pegs* que permiten encajar un dibujo tras otro.
1914- Se comienza a utilizar la técnica de animación con acetato, su fin era economizar.
1915- Earl Hurd patenta hojas de celulosa y Max Fleischer la cámara rotoscopio.
1920- El estudio Bray intenta crear color en la animación *The debut of Thomas Cat*, pero el complicado sistema impide su reproducción.
1931- Se crea la categoría de Animación en los Oscars, originalmente llamado Cartoon.
1933- Cierra Sullivan Studios y desaparece *Felix the cat*.
1935- Primera aparición de Mickey Mouse a color.
1952- Norman McLaren gana el Oscar con *Neighbors*.
1955- Lotte Reiniger crea *Hansel y Gretel*.
1973- *Frank Film*, de Frank Mouris, gana el Oscar.

1977- *The Sand Castle*, de Co Hoedeman gana el Oscar
1980- El ganador del Oscar es Ferenc Rófusz con *The fly*.
1985- *Anna & Bella* de Børge Ring gana el Oscar
1987- *The Man who Planted Trees* de Frédéric Back es ganador del Oscar
1989- *Balance* de Christoph y Wolfgang Lauenstein se lleva el Oscar.
1991- Daniel Graves se lleva el Oscar con *Manipulation*.
1992- *Mona Lisa* gana el Oscar dirigida por Joan C. Gratz.
1993- Kumagaya, Renzo Kinoshita crea *The Last Air Raid*.
1996- El Oscar lo gana Tyron Montgomery con *Quest*.
1999- *The Old Man and the Sea* dirigida por Alexander Petrov gana el Oscar.
2000- El Oscar lo gana *Father and Daughter* de Michael Dudok de Wit.
2003- Gana el Oscar *Harvie Krumpet* del aclamado y famoso animador contemporáneo Adam Elliot.
1995-2013- Desde la creación de *Toy Story* hasta *Frozen* de Pixar, se han desarrollado diferentes tecnologías creadas para el perfeccionamiento de la animación en 3D.