

48  
2ej



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
"ARAGON"

"EL CINE DE ANIMACION EN MEXICO"

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN PERIODISMO  
Y COMUNICACION COLECTIVA  
P R E S E N T A N :  
LAURA NUÑEZ RODRIGUEZ  
MARTHA VERONICA OCAMPO FRANCO

ASESOR DE TESIS: LIC. ANTONIO SALVADOR MENDIOLA MEJIA.



EDO. DE MEX.

1996.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**TESIS**

**COMPLETA**

**A** NUESTRA ALMA MATER:

**LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**Y** EN PARTICULAR A LA

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ARAGÓN**

**D**E MANERA ESPECIAL AGRADECEMOS AL PROFESOR ANTONIO SALVADOR MENDIOLA POR SU APOYO BRINDADO PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA TESIS.

**D**AMOS GRACIAS A LAS PERSONAS DEDICADAS A LA CINEMATOGRAFÍA Y QUE HICIERON POSIBLE ESTA INVESTIGACIÓN GRACIAS A SU DISPOSICIÓN E INTERÉS POR EL TEMA.

**D**EDICAMOS DE TODO CORAZÓN ESTE TRABAJO AL SEÑOR SANDOVAL POR EL APOYO BRINDADO Y SOBRE TODO POR ENSEÑARNOS A VER LA ANIMACIÓN COMO PARTE FUNDAMENTAL DE LA HISTORIA DEL CINE MEXICANO.

# INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPITULO I</b>	
<b>EL CINE DE ANIMACIÓN.....</b>	<b>7</b>
ORIGENES DEL CINE DE ANIMACIÓN.....	9
<i>El Thaumatrope</i> .....	10
<i>El Phenakistiscope</i> .....	10
<i>El Zoetrope y el Praxinoscopio</i> .....	10
<i>El Kinetoscopia</i> .....	13
TECNICAS DEL CINE DE ANIMACIÓN.....	19
<i>Objetos Animados</i> .....	20
<i>Recortes y siluetas</i> .....	21
<i>Arena y Pintura sobre vidrio pastel o tiza</i> .....	22
<i>Barro, Plastilina y Muñecos</i> .....	22
<i>Pixilacion</i> .....	23
<i>Priscreeen (Pantalla de alfileres)</i> .....	24
<i>Animacion por computadora</i> .....	24
<i>Dibujos Animados</i> .....	26
<i>Otras técnicas</i> .....	28
<i>La técnica múltiple</i> .....	28
<i>Creación sobre el celuloide</i> .....	28
<i>Rotoscopia</i> .....	29
PROPIEDADES Y POTENCIAL DEL CINE DE ANIMACIÓN.....	30
<b>CAPITULO II</b>	
<b>EL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO.....</b>	<b>33</b>
HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO.....	33
FILMOGRAFÍA DEL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO.....	52
<b>CAPITULO III</b>	
<b>REALIZADORES DEL CINE DE ANIMACIÓN.....</b>	<b>83</b>
LOS PRIMEROS AÑOS.....	84
LOS OBSTÁCULOS PARA PRODUCIR EL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO.....	85
DISTRIBUCION.....	88
ESTADO ACTUAL DEL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO.....	89
EL FUTURO DEL CINE DE ANIMACIÓN.....	90
<b>CAPITULO IV</b>	
<b>EXPLORACIÓN DE DATOS.....</b>	<b>95</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>103</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>105</b>
<b>HEMEROGRAFÍA.....</b>	<b>109</b>
<b>GLOSARIO.....</b>	<b>111</b>
<b>ÍNDICE DE NOMBRES.....</b>	<b>117</b>

---

## INTRODUCCIÓN

El cine es de naturaleza cautivante, (desde sus comienzos, el adelanto tecnológico, no se consideró más mágico que mecánico) no importa si es de ficción, documental o de animación, las imágenes recrean mundos reales, fantásticos o simplemente existen como imágenes.

El cine de animación nos interesó primeramente por amor -un tanto infantil- a los dibujos animados, por una cierta nostalgia de nuestras series animadas favoritas, el cine de animación no tiene límites de creación y puede alterar aún las más estrictas leyes físicas universales, los personajes viven las más absurdas o dramáticas situaciones y es ahí donde reside la magia cinematográfica en su mejor expresión. La segunda razón para abordar este tipo de cine fue que nos dimos cuenta que en México poco o nada se sabía del cine animado nacional, el espíritu Investigador, la necesidad de hacer justicia a la gente que se entrega a este tipo de cine y la escasa información existente sobre el tema, nos empujó a tomar la tarea de condensar en esta tesis todo lo relativo al cine de animación mexicano, aunque esto significará un arduo trabajo en cuanto a la búsqueda de datos.

Al iniciar el trabajo no esperábamos encontrar más de diez cintas animadas de producción mexicana, nos llevamos una gran sorpresa en el transcurso de la investigación, pues al final de este trabajo hemos enlistado más de setenta producciones animadas en diversas técnicas y todas ellas han sido elaboradas con una enorme ilusión, pocos recursos y mucha creatividad.

---

El sello distintivo del trabajo fue carecer prácticamente de información escrita o documental, fue necesario recurrir a las fuentes vivas, bibliográficas y hemerográficas (chechar décadas enteras de diarios, revistas y catálogos para conseguir en ocasiones una escueta nota sobre animación). Recorrimos casi toda la ciudad y parte de Cuernavaca, Morelos; en busca de los realizadores de cintas animadas, entramos a sus casas y estudios, convivimos con ellos en las sesiones interminables de fotografía, leímos sus tesis, estudiamos sus proyectos y oímos - sobre todo eso, oímos- su historia propia como pieza importante del rompecabezas que queríamos armar. Nuestra mayor fortuna fue que ningún animador es parco de palabras, podemos decir, en general, que la gente que se dedica a realizar este tipo de cine tiene una gran vitalidad, una actitud cálida y amistosa, no hubo quien respondiera negativamente a una entrevista (aunque siempre hubo la advertencia de que el tiempo era escaso) y eso es porque todos y cada uno de ellos sienten un enorme orgullo al ser interrogados sobre su trabajo.

De haber escogido un tema de menor problemática de investigación es posible que lo hubiéramos abandonado, la realidad es que armar el rompecabezas fue muy difícil, la información era mucha y al venir de fuentes vivas cada quien imprimía -además de un matiz diferente a la información- la fecha que más le parecía. En muchas ocasiones tuvimos que hacer llamadas para cotejar datos con dos o tres personas al mismo tiempo. Aunque nuestra investigación la consideramos fructífera hubo quien hizo falta en este trabajo, por ejemplo: Fernando Ruiz -a quien no pudimos localizar por haber cambiado recientemente de domicilio-. Mario Noviello -cuya vida consagrada a su estudio y sus compromisos nos impidió hacerle una entrevista en vivo- y otros nombres, de menor consagración en el medio cinematográfico, pero que igualmente en su momento contribuyeron al desarrollo de la animación en México.

---

En el primer capítulo ubicamos al lector en lo que se entiende por animación. El primer paso que tuvimos que dar fue romper ciertas ideas preconcebidas sobre la animación "*yo no sé nada de animación, si es algo que se hace para los niños pues que lo vean los niños*" fue la declaración de Jorge Ayala Blanco, un crítico cinematográfico, que se mostró bastante escéptico en el fruto a esperar de semejante investigación. Sin embargo en este capítulo exponemos la importancia de la animación para que este concepto erróneo sea erradicado. El segundo paso fue documentar las diferentes técnicas disponibles, pues es otro error común suponer que las cintas de animación son exactamente lo mismo que cintas de monitos o dibujos animados. En este mismo primer capítulo tratamos sobre los orígenes del cine de animación, para demostrar como éste tiene de alguna manera mayor antigüedad que el cine de acción real. En este recorrido por los antecedentes del cine de animación se aprecia claramente la evolución de una idea sencilla que más tarde se haría importante por el genio mercantil de un estadounidense ... Walt Disney. Gracias a que el cine de animación cobró gran fama, al mismo tiempo perdió mucho de originalidad y de creación libre.

En el segundo capítulo describimos cómo se gestó el cine de animación en México, sus pasos inseguros -en ocasiones apoyados con grandes capitales extranjeros-, las becas en el exterior, el esfuerzo de unos pocos contra los grandes monopolios filmográficos y las batallas perdidas contra las mafias de distribuidores. Este capítulo se elaboró a partir de artículos de periódicos correspondientes a la época abordada, pero básicamente habrá que agradecer la información de Carlos Sandoval Bennett -alias Mc Sandy- quien invirtiera toda una vida a "*esto de hacer muñequitos*" y consideramos algo así como la historia viviente de la animación en México. Este capítulo fue especialmente revitalizador, pues nuestro panorama era muy estrecho en el principio de esta tesis y creció hasta convertirse en un mundo entero. Este mundo se hizo difícil de describir, pero fue satisfactorio encontrar que no era tan escasa la actividad mexicana en el terreno de la animación, también en este capítulo enumeramos las cintas de

---

animación que se han hecho en México y la sinopsis de algunas de ellas con las que pudimos contar. El porvenir que en otro tiempo nos parecía muy incierto adquiere mejor color en subtítulo dedicado al futuro de la animación en México.

En el tercer capítulo dedicado a los realizadores recogemos opiniones de todos ellos y de algunos críticos de cine, incluimos también maestros de las instituciones que imparten materias relacionadas con la cinematografía, la elaboración condensada se debió a que era necesario sintetizar la información al máximo, al mismo tiempo, que exponer todas las opiniones. De esta manera se logró una especie de confrontación entre puntos de vista y una visión de las vertientes que tiene la animación, en los anexos se encontrará la información personal correspondiente a cada uno de los que declararon en este capítulo.

En el cuarto capítulo se realizó una exploración de datos a partir de la información recabada, las tablas que ahí se incluyen tratan de ubicar al lector de una manera cronológica en el cine de animación mexicano, muchos de esos datos provienen de fuentes vivas y en ocasiones se menciona no un año de realización sino un periodo aproximado, ya que no se pudo delimitar la fecha de manera satisfactoria, se puede observar que la animación en técnica de celofanas fue hasta hace poco la más utilizada, sin embargo no nos limitamos al estudio de esta técnica debido a que actualmente la animación contempla todo tipo de técnicas.

En las conclusiones, nos limitamos a exponer los resultados de nuestra investigación de la manera más concreta, pues consideramos que lo recabado en el cuerpo de la tesis ilustra por demás el estado actual del cine de animación en México.

---

De ninguna manera consideramos esta investigación como un archivo concluido, al contrario, queremos que este trabajo sea apenas una parte de la historia del cine de animación, una puerta para todos aquellos que sienten interés por conocer el mundo creativo-cinematográfico. No existen documentos que contengan un registro confiable de las cintas de animación en México y que contengan, además, una explicación de las cintas o información sobre los realizadores, esta tesis significó un gran esfuerzo y esperamos que además de ser de utilidad haga justicia a los genios desconocidos de la animación mexicana.

## CAPITULO I

### EL CINE DE ANIMACIÓN

#### 1 ¿QUÉ ES EL CINE DE ANIMACIÓN?

Antes de abordar el tema de la animación cinematográfica es necesario aclarar algunos aspectos respecto a este tipo de cine.

El público cinematográfico cree en su mayoría que el cine de animación equivale a un subgénero cinematográfico dirigido al público infantil y además relaciona al cine animado de calidad de manera inmediata con el nombre de Walt Disney; ambas concepciones son tan limitadas como erróneas. El cine de animación a respondido no sólo al interés de entretener un público infantil, tampoco se limita a los dibujos animados y mucho menos es capacidad exclusiva de grandes firmas como lo es Walt Disney Productions.

Es comprensible que los conceptos erróneos sobre la animación estén tan arraigados en un país como México que se ha visto invadido -no sólo en las pantallas cinematográficas, sino también en las pantallas de televisión casera- por gran cantidad de largometrajes y caricaturas de producción extranjera -no se niega la calidad técnica de las cintas producidas por la Walt Disney- pero es evidente su estereotipación, y más evidente aún la comercialización de sus productos a través de lo que se ha denominado como **cine vivo** ( muñecos, posters, vasos, rompecabezas y toda clase de objetos con la imagen del héroe y demás personajes de la cinta ) y que rinde un alto margen de utilidad que eterniza el monopolio de cine de animación estadounidense.

Pero en realidad el cine de animación es un concepto vastísimo, es una rama del cine, con técnica especial de realización de acuerdo a la cual se fotografían cuadro por cuadro y en poses sucesivas, toda clase de objetos, dibujos o personas estáticas de forma tal que al proyectarse a velocidad cinematográfica produzcan la ilusión de movimiento inexistente en la realidad. En el cine de animación la acción real se sustituye. Una cinta de animación puede ser de dibujos animados, de muñecos o títeres, de objetos, de siluetas o formas abstractas; las técnicas de animación son muy variadas y las desarrollamos más ampliamente en un capítulo posterior.

El cine de animación no sólo filma lo que se basa en el guión, por explicarlo de alguna manera, no sólo crea una escenografía o un personaje sino que también crea el movimiento, por eso es que a veces el movimiento de estas cintas atenta contra las leyes físicas, en una cinta de animación -aún las rígidas leyes físicas- están bajo el mandato de la imaginación humana. Hay quienes consideran al cine de animación como el octavo arte y lo separan del cine, esto es un error, está lejos de la realidad, lo que distingue al cine de animación del cine de acción real es, aparte de un proceso casi artesanal de elaboración, la mayor libertad de creación e imaginación.

La sistematización del proceso de animación cinematográfica minó la creación individual por algún tiempo, pero trabajos recientes en este campo han dado frutos satisfactorios que ilustran las sendas que aún están despejadas para que la animación tome el rumbo de la libre creación, para que se dé la abolición del estilo general y lo trillado... para que tome el camino de la experimentación.

## ORÍGENES DEL CINE DE ANIMACIÓN

La animación propiamente entendida como simple animación se remonta a las primeras civilizaciones humanas, tal vez incluso antes de que una horda humana fuera considerada como civilizada.

En una de las paredes de las famosas cuevas de Altamira, España, se encuentra dibujado un jabalí salvaje con la peculiaridad de poseer cuatro pares de patas, el artista que dibujó este animal perseguido por un cazador, vivió aproximadamente 30,000 años antes de Cristo.

Otro de los primeros intentos de crear una representación de movimientos fue en el Siglo I a. J. C. en China, llamado el **Teatro de sombra**, que consistía en una serie de figuras articuladas hechas de piel delgada y rígida, las cuales eran movidas con cañas y alambres, poniéndose ante una fuente de luz tras de una pantalla traslúcida. Este llegó a Europa occidental en la Edad Media, volviéndose popular hasta el S. XVIII.

En el templo egipcio de la diosa Isis, construido aproximadamente en el año 1,600 a. de J. C. por Rámses II existían 110 columnas que mostraban en posiciones sucesivas grabados de la figura de la diosa, los griegos experimentaron en jarrones dibujos de caballos en progresión, de modo tal que si se hacen girar los jarrones, los caballos parecen hacer cabriolas. Tal vez la más rudimentaria forma de animación es la imagen proyectada en la pared de unas manos interpuestas entre ésta y una luz, formando figuras de animales.

El fenómeno de la persistencia de la visión fue estudiado a principios del siglo XIX; P. M. Roget -un matemático inglés- realizó un estudio acerca de la persistencia retiniana con el cual comprobó que las imágenes que se proyectan en la retina no se borran de forma inmediata y demostró los principios y algunos

de los efectos de esta ilusión óptica. gracias a este estudio, numerosos juguetes ópticos hicieron su aparición. su existencia fue sólo cuestión de habilidad e ingenio por parte de los inventores, pero su estudio nos facilitará entender las técnicas de animación a las que dieron origen:

### **EL THAUMATROPE**

En 1826, J.A. París, un doctor inglés, puso en el mercado el thaumatrope, este juguete óptico es bastante simple, un disco atado por dos extremos con un hilo o cordón. cuando el disco se hace girar en las manos, las imágenes que se han dibujado en ambos lados del disco parecen sobreponerse una a otra y son percibidas en cierto momento como una sola imagen. Debido a la persistencia de la visión, los rápidos flashazos de las imágenes son concebidos como un dibujo continuo y único.

### **EL PHENAKISTISCOPE**

Con base en el thaumatrope, el científico belga, J.A. Plateau, en 1832, introdujo el phenakistiscope, éste fue el primer instrumento que en realidad produjo la sensación de movimiento. Una rueda giratoria mostraba una serie de dibujos a la vez que tenía ranuras que encuadraban el dibujo a medida que éste rodaba; cuando la pieza de cartón era sostenida frente a un espejo y se hacía girar, las imágenes vistas intermitentemente a través de la ranura daban la impresión de movimiento.

### **EL ZOETROPE Y EL PRAXINOSCOPIO**

El zoetrope fue introducido por W.G Horner, matemático inglés, y consistió en un cilindro con dibujos y ranuras abiertas muy parecido al phenakistiscope, más tarde este artefacto se combinó con una linterna para proyectar una serie de imágenes estacionarias en sucesión rápida cuyo paso era abierto por un obturador móvil.

Emile Reynaud -quien era un francés empresario en espectáculos a la par que inventor -mejoró el invento y lo llamó praxinoscopio- al que ya se le puede considerar un antecesor directo del cine de animación.

El praxinoscopio era un refinamiento de zoetrope, en él se usaba un tambor espejo para estabilizar las imágenes transportadas por una cinta transparente, la cual mejoró posteriormente el mismo Reynaud convirtiéndola en una cinta flexible y larga además de perforarla en las orillas, lo que suponía un mejor manejo de su deslizamiento. "En 1892 Reynaud abrió por primera vez en el mundo, un teatro de películas en París ... proyectó una película hecha de dibujos individuales en una larga pieza de papel"<sup>1</sup>, el espectáculo duró apenas unos minutos pero el **cine** debido a su éxito estaría abierto hasta 1900. Reynaud fue el primero en explotar comercialmente estas imágenes animadas hechas a mano, esto es, elaboradas imagen por imagen lo que las hermana con el actual cine de animación.

El mismo Reynaud describe su teatro óptico (porque así se llamó) en la patente. "El objeto del artefacto es obtener una ilusión de movimiento que no está limitada sino a la repetición de las mismas poses cada vez que el instrumento es encendido como es sabido en el caso de todas las máquinas, pero este tiene por el contrario una infinita variedad de duración y por lo tanto produce escenas animadas con desarrollo ilimitado".<sup>2</sup>

Aunque la fotografía había sido una realidad desde 1830, no fue sino hasta 1878 que diversos investigadores iniciaron la investigación sobre el movimiento a partir de la exposición de placas fotográficas, antes de esto la cámara sólo servía para reproducir la mera realidad estática, pero una vez descubiertas las aplicaciones de la cámara los científicos empezaron a usar la cronofotografía, entre estos grandes genios destacó Eadweard J. Muybridge, un fotógrafo inglés

---

<sup>1</sup>Kit Laybom. *The animation book, a complete guide to animated filmmaking*, pág. 23.

<sup>2</sup> Luis Baudet. *The art of animated films*, p.13.

trabajando en California, que aplicó la cronofotografía al estudio del movimiento humano y animal, para lo cual ideó una batería de cámaras exponiendo en rápida sucesión, las fotografías obtenidas mostraban cuadro por cuadro la dirección del movimiento -fuera este el de un animal o un humano- con lo cual parecía dar vida a lo fotografiado en sus proyecciones. El profesor E.J Marey quien era un científico francés sustituyó la batería de cámaras por un revólver fotográfico el cual impresionaba 12 imágenes en una placa circular por segundo.

Al avanzar el tiempo en 1880 se pudieron utilizar rollos de película flexible de papel, para 1887 Marey poseía ya la primera cámara de cine en términos prácticos de toda la humanidad.

Es en este punto de la historia que el cine de acción real y el cine de animación logran separarse para constituirse más tarde -no en disciplinas artísticas o técnicas separadas- sino en ramas de una misma forma de expresión .

La introducción en 1889 de la película de celuloide en rollo por el inventor americano, George Eastman estimuló a los investigadores de varios países, entre ellos los ya mencionados, Muybridge y Marey. Thomas Alva Edison conoció a Muybridge en 1888 y se interesó por el desarrollo de un equivalente óptico para su reciente invención: el fonógrafo, por esta razón instituyó una oficina de investigación sobre el proyecto. De esta oficina, gracias al esfuerzo de W.K.L. Dickson, surgió en 1891 la patente de una cámara práctica que trabajaba con rollos de película de 35mm. con cuatro perforaciones (lo que contribuyó bastante en términos de estabilidad de la cinta) a cada lado del cuadro de 25 por 19mm. A un ritmo de 46 cuadros por segundo, estas películas se podían observar en visores oculares individuales que fueron llamados kinestoscopios.

### EL KINETOSCOPIO

El kinetoscopio de Edison y que funcionaban al introducir una moneda, aproximadamente 16 metros de película circulaban ante una lente y cada cuadro era iluminado brevemente por un flash de luz, este invento fue dado a conocer en 1893 y fue el primer sistema comercial de cine que tuvo éxito.

Hasta aquí tenemos ya los dos elementos necesarios para el desarrollo del cine de animación: la creación artística y la cámara fotográfica, ambos elementos tuvieron contacto, afortunadamente, a través de Thomas Alva Edison y James Stuart Blackton en 1896.

James Stuart Blackton trabajó como caricaturista en el New York Evening World. En marzo de 1896 se le envió a entrevistar a Thomas A. Edison quien seguía experimentando con el cine. Mientras hablaban Stuart Blackton hizo dibujos rápidos del inventor, Edison quedó impresionado de su destreza y le preguntó si podría elaborar cuadros grandes igual de rápido que los pequeños, a lo que Blackton respondió afirmativamente y así colaborando con Edison se creó una primera caricatura experimental llamada *Partes humorísticas para rostros graciosos* la cual fue hecha en 1906 y mostraba, entre otras imágenes divertidas, un hombre lanzando el humo del cigarrillo a la cara de una mujer, el mismo humo al llegar a la cabeza de la chica formaba su cabellera poco a poco.

Para esta época ya existía el cine de acción real propiamente dicho, este se había popularizado gracias a los famosos hermanos Lumière quienes construyeron y dieron a conocer el cinematógrafo en París el 28 de Diciembre de 1895.

En 1906 el español Segundo de Chomón realizó un film titulado *El hotel eléctrico* en el cual daba vida a una larga serie de objetos, los conocedores de cine de aquella época no pudieron descifrar como estaba elaborado el film, el

truco consistió en la toma de cuadro por cuadro, base del actual cine de animación. Un año más tarde Stuart Blackton con el mismo método realizó *The haunted hotel* donde también hacía que los objetos se movieran de forma misteriosa, ambas cintas causaron gran revuelo en aquellos tiempos y alentaron a otros realizadores interesados en la animación a extenuar sus trabajos.

Aunque hubo muchos intentos antes, mundialmente los cinéfilos consideran a Emile Cohl -dibujante francés- como el padre de la animación, su verdadero apellido era Courtet, sus primeros intentos fueron una serie de fotogramas de cerillos sobre fondo negro, en 1908 realizó su primera película llamada *Fantasmagoría* esta cinta medía 36 metros y su duración fue de 1'57" minutos, su personaje fue un muñequito a base de líneas llamado Fantoche y el cual interpretaría muchas cintas más.

Emile Cohl -aunque notable dibujante- se basó al dibujo esquemático y lineal que a pesar de su simplicidad de trazo poseía una gran comicidad y expresividad, hubo escenas de su creación que causaban carcajadas al público y que actualmente son consideradas aún de gran comicidad, un ejemplo de ello son las gallinas de Cohl que ponen relojes despertadores en lugar de huevos, sus escenas cómicas permanecen frescas (Desde Lumière hasta el cinerama y la Enciclopedia ilustrada del cine).

Emile Cohl trabajó para la compañía Gaumont y siguió su creación hasta 1920, no sólo se dedicó al dibujo animado de entretenimiento sino que también fue pionero en el campo de la divulgación científica a través de la animación, murió en 1938 olvidado en un asilo cuando parte de su barba se incendió por descuido.

Otro genio pionero en los dibujos animados fue Windsor McCay -un cartonista de un periódico norteamericano- que llevó su serie, little Nemo al cine, en las cintas de su creación su fluidez de movimiento era buena, en 1909 elaboró su film *Gertie el dinosaurio* en el cual se mostraba a un dinosaurio dibujado hacer toda clase de piruetas a la orden de su domador, este animal dio inicio a la larga serie de animales animados que poblarían el celuloide, el gran logro de este dibujante fue el elaborar la cinta *El hundimiento de Lusitania* estrenada en 1918 y que constaba de 25,000 dibujos, la realización le llevó casi dos años además de ser la primera realización dramática en dibujos animados.

Las producciones de estos primeros realizadores (J. Stuart Blackton, Windsor McCay, y Emile Cohl), eran muy simples en cuanto a su estilo y ejecución y tenían sólo 16 imágenes por segundo. Un gran avance técnico que determinó el desarrollo de los dibujos animados se produjo en el año de 1914, los dibujantes Earl Hurd y J.R. Bray patentaron el procedimiento de las hojas de celuloide transparente (cells). En el inicio de los dibujos animados estos se fotografiaban en una sucesión de cuadros dibujados sobre papel, pero a medida que el paisaje cobraba importancia -pues era el indicador del lugar de la acción- se hizo necesario idear un método que simplificara la realización de las películas de animación. Así surgió la idea de las hojas transparentes de manera que el fondo pudiera ser utilizado más de una vez, para esto el paisaje y algunos objetos inmóviles durante la escena, eran dibujados una sola vez y los objetos móviles se dibujaban sobre celuloide transparente que se superponía y alternaba tantas veces como fuera necesario para fotografiarlo. Este método ahorro mucho trabajo y material en este tipo de cintas.

De hecho el método actualmente más popular de hacer animación es el que se realiza con la técnica de las celofanas o cells, esto es utilizando los celuloides transparentes. Este invento de dibujar sobre hojas transparentes fue complementado por Raoul Barré, quien ideó el uso de espigas en los tableros de

dibujo para fijar las hojas transparentes, de modo que se eliminara el titubeo de las imágenes en pantalla -cosa que por aquel entonces era muy frecuente- el mismo año de 1916 Bill Nolan, que trabajaba con Barré, ideó a su vez el empleo del fondo panorámico que facilitaría el movimiento acompasado de los personajes al avanzar o retroceder.

Las películas de los realizadores de aquellos tiempos complacían a los espectadores, pero aún eran muy deficientes en diversos aspectos, tal vez el más obvio era el de la fluidez de movimiento "(Los personajes) ... pasaban de una lentitud exasperante de movimientos a un velocidad excesiva, y además, cuando simulaban decir algo, se quedaban por completo estáticos, menos su boca, de la que surgía una línea que circundaba, en forma de globo, el texto correspondiente, impreso o simplemente dibujado con letras de palo trazadas a toda prisa, con lo que se interrumpía frecuentemente la continuidad de la acción. Para obviar estos y otros defectos de menor cuantía, el International Features Syndicate nombró a uno de sus más destacados colaboradores... Gregory LaCava, el cual realizó atentos estudios y meticulosos ensayos, tras los cuales aumentó un 75 por ciento de los dibujos de las películas...con lo que el movimiento resultó más natural, cambió el trazado de ellos, que daba por resultado una gesticulación cruda y angular, iniciando la actual; y suprimió el globo, sustituyéndolo por los habituales rótulos intercalados en las películas mudas".<sup>3</sup> Todas estas innovaciones fueron puestas en marcha a partir de 1917 y esta por demás añadir que abrieron paso a la animación de forma tal que se hizo muy popular e incluso se tomó como obligación de los cines, presentar en su programación cada película antecedida de una caricatura. La historia de la animación se divide aquí en una serie de estilos e intenciones que más tarde se retomarán para terminar este capítulo, por el momento nos detendremos en tres eventos que revistieron grave importancia para el cine de animación:

---

<sup>3</sup> *El cine desde Lumiere hasta el ciberama*, pág. 111.

**El nacimiento de la animación abstracta.-** se registró en Europa alrededor de 1920, la animación sufrió un cambio y paso de las escenas cotidianas, cuentos y fantasías a la búsqueda de un lenguaje universal. Un grupo vanguardista alemán comenzó a utilizar símbolos abstractos en el cine, tales como estrellas, círculos, etc., entre sus precursores se encontraron Viking Eggeling, Hans Richter y Oscar Fischinger. Las cintas de Fischinger crearon un mundo de estrecha relación dibujo-sonido, este realizador se interesó por los trabajos de un suizo llamado Pfenninger que -entregado a trabajos de acústica- desarrolló con ayuda de un oscilógrafo, un archivo de vibraciones sonoras, el registro obtenido por las vibraciones lo amplió sobre papel fotográfico. en estas ampliaciones depuró las formas y por tanto el sonido se hizo puro. de esta forma registro sonidos absolutos libres de cualquier deformación por contacto con materias o por la simple instrumentalización.

Pfeinniger presentó con este procedimiento dibujos animados con el sonido inscrito en la banda sonora, a esto se llama sonido sintético pues se agrega directamente en la cinta a través del dibujo. Mac Laren fue otro de los que ensayaron este tipo de animación en que la creación alcanza gráfica y sonido, esta vía de comunicación gráfica-figurativa, usaba objetos como cubos, esferas, y cilindros que se movían armónicamente con la música.

**La truca multiplano.-** fue inventada en 1935 y permite la filmación de dibujos animados con láminas de celuloide transparentes sobre fondos fijos de una o dos secuencias móviles, este experimento facilitó la buena producción de películas de animación; después de su invención Walt Disney se decidió a crear el primer largometraje de animación *Blanca Nieves y los siete enanitos* en 1938.

**La consolidación de la The United Production of América.-** Ante la necesidad de crecimiento del cine de animación -y como prueba de toda evolución- del estudio de Walt Disney, salió un importante grupo de creadores artísticos de gran laboriosidad e inestimable talento que se agruparon en The United Production of América, mejor conocida como la UPA, consolidada en 1944.

## TÉCNICAS DEL CINE DE ANIMACIÓN

La realización de cine de animación es una tarea difícil y cara, el mejor esfuerzo puede concentrarse en una cinta de cinco minutos, que se llevará gran cantidad de trabajo y dinero. Sin embargo, muchos artistas han incursionado en esta rama de la cinematografía con el sólo recurso de su imaginación y talento. Los que ahora se dedican a la animación, prácticamente se hacen cargo de todos los aspectos de un film, desde la conceptualización, fotografía, diseño, guión, hasta su modesta distribución. Este reclamo de propia expresión contrasta con la producción en serie de las grandes estudios como la Walt Disney. La animación parece regresar a su base... la experimentación.

La animación se ha multiplicado y perfeccionado y hoy se manejan técnicas y estilos diversos, la experimentación toma en cuenta semillas, barro, arena, alfileres, papel de colores y texturas de diferentes materiales y detalles, transformaciones, abstracciones, tonalidades y miles de aspectos más. En suma todo material que sea susceptible al movimiento en pantalla, será usado en animación.

El diseño de los nuevos métodos de realización como la división de trabajo que es utilizada en los estudios se ha llevado a cabo con el fin de mantener el presupuesto que marca la distribución de las cintas. Los países comunistas le dedicaron un poco más de dinero a la animación gracias, tal vez, a que los productores son subsidiados por el gobierno, es por esto que existen las elaboradas producciones de animación con muñecos o siluetas y como género didáctico o educación de y para las masas.

El aspecto y la fluidez de movimiento en las cintas depende del número de imágenes por segundo, en el cine se necesitan 24 imágenes por segundo, a esto

se le llama temporización, si un objeto en movimiento tiene suavidad es porque la imagen ha sido impresionada al menos una o dos veces en cada pose. si la imagen esta estática durante dos fotografías -usualmente así es- el movimiento es uniforme, esto representa un ahorro del 50% de dibujos, pero la exposición triple o cuádruple se refleja en un ligero temblor en el dibujo. En ocasiones esta exposición múltiple puede representar un recurso cómico, pero siempre que la estética sea primordial el dibujo a doble exposición resulta idóneo.

Casi todas las revoluciones en animación han respondido a la necesidad de llevarla a la pantalla chica, así pues las casas dedicadas a la animación han centrado sus mayores esfuerzos en la publicidad por lo que obviamente utilizan la técnica de video, lo que les ha abierto un amplio campo de interés y ha mermado un poco la creación libre en cuanto a la realización animada no comercial.

Pero aún hay vías para los experimentadores, y este breve recuento de las técnicas, aunado al capítulo subsecuente sobre las características de la animación nos dará una idea sobre el mundo mágico e inagotable de la creación en esta rama cinematográfica.

### **OBJETOS ANIMADOS**

En esta técnica de animación no existen prácticamente reglas escritas, todo es susceptible de movimiento y por lo tanto se presta a este tipo de animación; monedas, cotoneles, platos, latas, cubos y demás objetos son la representación de una imaginación fértil, por lo general los objetos que se utilizan son pequeños, de manera que sea cómodo su manejo y la creación de un escenario sencillo o el estudio de filmación se facilite.

El único gran problema de trabajar con objetos en la realización de animación son las sombras, pero la iluminación correcta lo soluciona. Al alternar las posiciones de los objetos se fotografía una o dos veces y el animador debe

poner mucha atención a que los fondos y objetos que se suponen fijos no alteren su posición -esto sucede en ocasiones debido a la intensidad de la luz- en ciertas escenas, para la correcta fluidez de movimiento de la cinta se llega a fotografiar más de dos veces.

Dentro de este tipo de animación podemos mencionar también la animación por semillas, varitas y materiales pequeños que se utilizan dando las formas deseadas, sobre una superficie plana e inyectándoles movimiento al variar su acomodó sobre dicha superficie.

El costo de la animación de objetos va en proporción directa del tamaño de los objetos y maquetas empleados, por parte de los animadores es necesario un buen cálculo en el movimiento gradual de los objetos para mantener el ritmo del movimiento.

### **RECORTES Y SILUETAS**

La animación de recortes simplifica el trabajo de los animadores, además de abaratarlo. Se trata de dibujar los personajes una sola vez -generalmente- con sus partes fijas, y por separado sus partes móviles, de manera tal que pueda caminar con tan sólo alternar la posición de sus piernas, evitando así volver a dibujar todo el personaje, en esta técnica el animador se ahorra un gran esfuerzo y se pueden lograr maravillosos trabajos. El fondo en este clase de animación se puede usar varias veces y también para el personaje se pueden dibujar las expresiones faciales, el gran secreto de la animación de recortes es evitar los reflejos ya que se trabaja sobre una mesa a la que antes de fotografiar se le encima un vidrio para que evite todo movimiento que pueda ocasionar sombras de los recortes contra el fondo.

La animación de siluetas fue iniciada por una alemana llamada Lotte Reiniger alrededor de los 20's, ella trabaja en este tipo de animación, los

personajes tienen complicados diseños recortados, el contraste del fondo (que en este caso se convierte realmente en la superficie contra la cual se proyecta la sombra) es generalmente blanco o grisáceo y los personajes en negro o tonos grises crean un ambientación mágica en la que la Sra. Reiniger instala leyendas árabes y chinas de gran belleza lírica (Book animation film).

#### **ARENA Y PINTURA SOBRE VIDRIO/PASTEL O TIZA**

La joven animadora Caroline Leal ha creado ambas técnicas de animación, la arena que pareciera ser un material uniforme ha sido aprovechado en sus diferentes texturas y tonalidades.

La arena es trabajada en una superficie plana sobre la que se le da diferentes formas, hay que conservarla ligeramente húmeda. La fineza de su grano, tonalidad e incluso su grado de humedad, dan vida a las figuras enriqueciendo el producto final.

También la pintura sobre vidrio o pizarra ofrecen alternativas ricas de creación, los tonos, la iluminación, la gran variedad de colores son fáciles de manejar pues para ellos no existen problemas de sombras y mucho menos el desperdicio de material, los personajes se pueden metamorfosear más fácilmente.

#### **BARRO, PLASTILINA Y MUÑECOS**

En publicidad y algunas producciones animadas mexicanas ha sido utilizada la plastilina más comúnmente que el barro, con ella se da vida a personajes que son palpables y se transforman ante nuestros ojos, las facilidades para el realizador son muchas, pues este material es fácilmente maleable y se sostiene en pie, aunque en ocasiones es necesaria una estructura de alambre cuando el personaje es bastante grande, el mejor tamaño para un personaje de estos se encuentra entre una y dos palmas de altura, otra característica que hace

## EL CINE DE ANIMACION

atractiva la plastilina es que existe una gran variedad de colores en que diseñar la escenografía y los protagonistas.

La animación de muñecos ha sido muy utilizada en los países soviéticos. Estos pueden variar en tamaño y forma al igual que un dibujo, un muppet depende del estilo de su realizador, de su habilidad para manejar materiales diversos y sobre todo de su ingenio.

Algunos muñecos pueden variar la posición de sus articulaciones, hay otros que no son tan móviles, muchas veces sus cuerpos son diseñados especialmente para cobrar vida mecánicamente y modelados con material como cera o plastilina para después vestirlos con su atuendo para la película.

Estos muñecos llegan a ser verdaderas estrellas del celuloide que cambian de ropaje para cada cinta, pero que mantienen una cierta personalidad. Entre los animadores de este tipo de cintas destaca *Jiri Trinka*, el maestro de los animadores de muñecos y otras técnicas, cuyas cintas tienen gran renombre.

### **PIXILACIÓN**

Esta técnica ha sido muy cuestionada pues sus personajes son de carne y hueso por lo que algunos pretenden excluirla del mundo de la animación, pero en verdad responde a la condición dictada por los realizadores de animación: la creación de fotograma por fotograma, a los actores se les toman fotos en poses sucesivas y al proyectarlas se obtiene un movimiento sincopado, no natural, que es imposible de lograr en la vida real, este tipo de animación es también llamado filme de truco.

A Norman McLaren se le atribuye haber introducido la técnica de la pixilación en 1952, un problema de ésta, consiste en el registro correcto de las poses sucesivas anteriores pues se está trabajando con personas vivas (que

sufren de cansancio lo que puede provocar ciertos rictus expresivos no deseables en la filmación, cada construcción de la imagen es un arduo trabajo) y cuando se trabaja en exteriores el tiempo es un peligroso enemigo por las condiciones meteorológicas.

### **PINSCREEN (PANTALLA DE ALFILERES)**

Este tipo de animación se realiza sobre una malla en cuya superficie se encuentran insertados miles de pequeños alfileres oscuros, cuando la pantalla es iluminada para fotografiarla, la distancia que sobresalen los alfileres con respecto a la malla, provoca diferentes tonalidades de reflejo, estas tonalidades son las que se utilizan para dibujar sobre la superficie de esta pantalla.

La intensidad de la luz que los alfileres reflejan, depende de la altura de los alfileres, los más lejanos a la malla revelan mayor luz que los más pegados a la malla, se han creado diversos utensilios con los que es relativamente fácil elaborar cada cuadro en la pantalla. La pinscreen es una invención de Alexander Alexieff, cineasta de origen ruso que ha hecho algunas producciones cortas en este instrumento.

### **ANIMACIÓN POR COMPUTADORA**

Este tipo de animación electrónica se ha desarrollado apenas en los últimos veinte años, hoy podemos escoger programas de computación en los que dibujamos como si se estuvieran usando pinceles, otros como si utilizáramos crayolas, acuarelas, óleo, etcétera.

La elección es personal, el animador en lugar de trabajar con pigmentos, trabaja con la luz, pinta en un lienzo electrónico formado por puntos que son llamados píxeles, y la resolución de la imagen depende de esos píxeles.

La pantalla puede medir 300 por 200 puntos o si es de alta resolución 1800 por 2000 puntos, el número de colores a utilizar varía desde dos hasta más de 25 millones de colores distintos. en una pantalla se pueden trazar toda clase de figuras, tomar una parte del dibujo y llevarla a otro lienzo, probar sobre un dibujo diferentes colores y borrar defectos sin dejar huella alguna de que lo hubo. Cuando se inicia una serie de animación por ordenador. el dibujante en jefe dibuja los keyframes -o dibujos clave de la secuencia- sobre los que los dibujantes ayudantes, dibujarán los cuadros intermedios, la animación lograda se hace correr y en ese mismo momento se puede corregir en la computadora, incluso, se puede ordenar que se coloree una secuencia completa, también se puede archivar esta animación o sólo algunos fragmentos.

La computadora puede -en caso de sistema muy complejo- dibujar a partir de una descripción que el dibujante hace de su objeto a la máquina, es como si se elaborará un plano de ingeniería, la descripción que hace el dibujante del volumen y dimensiones deseadas da por resultado una especie de molde de alambre en nuestra pantalla, este molde debe colorearse y se le deben eliminar las líneas que se suponen que van ocultas. A este objeto que puede dibujar la máquina se le aplican leyes de reflexión de la luz -los mejores programas lo tienen integrado- y se le aplican las diferentes perspectivas que tiene, todo con el objeto de darle textura al objeto, es posible en un ordenador crear una imagen sintética de apariencia tan real como una fotografía.

De la computadora, a través de una videograbadora especial, se pasan las imágenes a la cinta, equipos con todas estas funciones salen caros y la principal obstrucción de la animación en video es que cada cuadro ocupa una gran cantidad de memoria por lo que cada minuto de acción absorbe material de trabajo de una manera impresionante, sin embargo hay materiales de computo un poco más económicos y muchas veces la computadora sólo se utiliza en las poses claves de cada secuencia, de esta manera se ahorran los dibujos

intermedios, la animación por computadora está a la mano de las empresas publicistas que utilizan su gran flexibilidad en la producción de comerciales y la mayoría de las producciones animadas en esta técnica se han terminado en video, por esta razón se ubica fuera de nuestra área específica de interés.

### **DIBUJOS ANIMADOS**

Los dibujos animados son la técnica clásica de animación en Estados Unidos, esto debido en su mayor parte al emporio que consolidó Walt Disney, la mayor parte de los dibujos animados fueron y al parecer seguirán siendo creados en los estudios de la Disney. Walt Disney guió el refinamiento de esta técnica en Estados Unidos, a él se debe el primer largometraje animado al cual tituló *Blanca Nieves y los siete enanitos* en 1938.

El aplicó la línea ensamblada de producción, la creación de personajes establecidos, el estilo suave y elegante del movimiento, la sincronización casi perfecta. Existen otros animadores individuales que han contribuido al arte de la animación de dibujos animados: Walter Lantz, Oskar Fischinger (canadiense), Winsor McCay, Max Fleischer, Tex Avery y muchos más.

Originalmente se utilizaban piezas de papel en las que se registraban las series de dibujos, pero las hojas de papel provocaban que todo el dibujo tuviera que ser repetido en cada hoja, además de -por supuesto- el cambio específico de cada acción. El trabajo de esta manera era impresionante, este método era el que utilizaba el famoso Emile Cohl y seguramente por esta enorme cantidad de trabajo, se limitó al dibujo esquemático y simple. Tras la invención de Earl Hurd y J.R. Bray, quienes patentaron en 1914 la animación por celofanas, y más tarde el invento de la truca multiplano la animación de dibujos amplió sus horizontes creativos.

En los dibujos animados cada celuloide o celofana ha sido pintado a mano, por un lado se trazan las líneas que marcan la figura, por el otro los colores que rellenan las áreas marcadas por las líneas. El número de celofanas empleadas en una cinta están en relación con el número de partes móviles de cada escena.

El campo de esta técnica de animación sufre constantes cambios que la hacen más atractiva, se pueden insertar piezas de papel aún cuando se trabajan con celofanas o encuadrar las escenas para hacerlas más vistosas, los fondos pueden variar de textura, tonos y estilos, incluso se puede prescindir del fondo o solamente sugerirlo. George Griffin ha creado cintas combinando papel y acetatos lo que da por resultado una producción enriquecida con volúmenes.

Las celofanas son sábanas plásticas muy ligeras de superficie suave, el máximo de celofanas que se pueden usar una sobre otra es de cuatro, por eso la acción completa de una figura no debe exceder esas cuatro láminas debido a que cualquier cambio en el número de celofanas usadas es notado en la filmación. Cuando sólo sean necesarias dos láminas para la acción de una figura, se deberán agregar otras dos en cada toma, estas filminas pueden ir en blanco puesto que no desarrollan movimiento, su único objetivo es evitar los cambios de densidad, definición o claridad de la imagen, si en alguna parte de la película se requieren cuatro celofanas, toda la película será fotografiada con cuatro acetatos, de otra manera la calidad de la cinta menguará.

Los fondos de los dibujos de animación se diseñan para ocupar un panel móvil que puede girar en ambas direcciones, adelante y atrás, éste es dibujado en una larga tira con perforaciones para fijarlo al dispositivo de rotación y evitar de esa manera el temblor al hacerlo girar.

En la misma técnica de dibujos animados debemos anotar también que se incluye a aquellas creaciones que son directamente elaboradas sobre el celuloide sin preparación o proceso fotográfico creando así cintas de gran movimiento mediante un proceso casi artesanal de creación.

### **OTRAS TÉCNICAS**

Existen otros caminos que los creativos han ensayado para la creación de animación, por ejemplo:

#### **LA TÉCNICA MÚLTIPLE**

Consiste en combinar la acción real con los dibujos y objetos animados, esto se consigue mediante superposiciones o de manera más general por medio del enmascaramiento de parte de la pantalla, este método es muy usado para insertar efectos en las películas, un ejemplo muy claro serían las cintas de ficción como la trilogía *La guerra de las galaxias*, donde las escenas incluyen, entre otros trucos de animación, las tomas de maquetas de supuestas ciudades en movimiento, o naves y cacerías espaciales. A últimas fechas casi todas las películas de acción real han recurrido en algún momento a la animación, esto es debido a la espectacularidad de escenarios o acciones que necesitan.

#### **CREACIÓN SOBRE EL CELULOIDE**

Esta técnica pertenece a los dibujos animados, pero es necesario ahondar un poco más en sus características, se remonta a las creaciones de Oskar Fischinger y de Len Lye (realizador neozelandés), ellos fueron los primeros en dibujar directamente sobre el celuloide. Norman McLaren hizo lo mismo creando además de las figuras y siguiendo los pasos de Fischinger, el sonido del film por medio de dibujos de tinta china sobre la banda del sonido. Esta técnica se caracteriza porque no se filma y no se utiliza cámara, se usa película de 16mm. o 35mm. de las siguientes formas:

**El rayado en película.**- consiste en desbloquear está con el propósito de que pase la luz.

**El dibujo en película.**- consiste en bloquear espacios por los que no pase la luz. Para esta técnica existen varios tipos de películas sobre las cuales se puede dibujar o rayar.

**Cola blanca.**- película totalmente transparente que sirve solo para dibujo.

**Película velada.**- totalmente negra de un lado y café del otro, solo sirve para rayado, que se debe de hacer del lado de la emulsión.

**Película café traslúcida.** sirve para rayado y dibujo por contar con color pero ser transparente, esta película se obtiene cuando se revela película sin exponer;

**Película previamente expuesta.** sirve para dibujo y rayado, ya que cuenta con las propiedades de la película café traslúcida, pero con la diferencia de que trae una imagen sobre la cual trabajar, los resultados pueden ser sorprendentes aún sin elaborar fotograma por fotograma, sino elaborando dibujo por dibujo. siempre se dibuja del lado base o emulsionado.

## **ROSCOPIO**

En esta técnica se proyecta por debajo de la mesa de dibujo una película cuadro por cuadro y se calcan las posiciones más importantes de una acción que después se detallan creando secuencias muy fluidas. en ocasiones no sólo se proyecta la acción real sino que se dibuja directamente sobre ella creando nuevos personajes completamente transformados pero que en esencia están basados en una acción real que fue copiado de una cinta previa.

## PROPIEDADES Y POTENCIAL DEL CINE DE ANIMACIÓN

Debido a la flexibilidad del cine de animación los creadores han encontrado en él una nueva voz de expresión, cada realizador tiene sus técnicas y temas, con distintos enfoques y representaciones, entre otras ventajas del cine de animación podemos enumerar las siguientes:

La animación representa para la industria un método educativo simple y llamativo, los filmes educativos, científicos o industriales pueden atraer la atención de los educandos con mayor facilidad y sutileza que los filmes de acción real, además todo movimiento -por ejemplo el de alguna maquinaria- puede ser representado de manera funcional, eliminando lo específico y mostrando el proceso básico que permite entender más fácilmente, también la ambientación psicológica a través de los colores puede crear un ambiente más propicio al aprendizaje.

La animación tiene grandes ventajas expresivas sobre el cine de animación real, el dibujo permite incidir sobre la realidad más fácilmente, ofrece una mayor libertad y depende de lo que queramos decir podemos mover a nuestros personajes a nuestro gusto, ya que son creaciones propias a nuestras órdenes.

La animación tiene una mayor libertad estética, da expresión visual a cualquier idea y escapa a las leyes y limitaciones de la realidad, el cine de animación puede incluso prescindir de la cámara y crear cada cuadro sobre el celuloide, se puede insertar sonidos en las cintas dibujando su banda sonora.

## EL CINE DE ANIMACIÓN

Las exageraciones, deformaciones o libertades de los personajes donan su esencia a este tipo de producciones, en ellas los personajes proyectan una cierta personalidad que los hace fácilmente reconocibles, en la animación todo es posible y eso la hace tan fascinante, el único requisito es mantener la identidad de ciertos personajes para ubicar al público por medio de rasgos muy sencillos como un doctor con una bata o un abogado con un birrete.

La animación debido a la facilidad con que se adapta a su función, ha sido utilizada para adoctrinar, para concientizar, para educar, para advertir sobre enfermedades y abusos, para enseñar a los niños un principio básico del cine.

En el cine de animación se rompen toda clase de leyes, el espacio y el tiempo y el lugar no significan gran cosa, en la animación todo es posible.

## CAPITULO II

### EL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO

#### HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

El 28 de diciembre de 1895 el Cinématographe Lumière había iniciado sus exhibiciones parisienses en el Grand Café, su gran éxito señaló el nacimiento del cine.

El 14 agosto de 1896 llegó a México el cinematógrafo, el cual inició el interés del público ante las imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla. Aunque cabe señalar que "México ya conocía, antes de la llegada del invento de los Lumière, otra forma de exhibición de las imágenes animadas: la de un invento del norteamericano Thomas Alva Edison, el *kinetoscopio*, llegó al país en enero de 1895".<sup>4</sup>

El interés del cine de animación surgió, según Carlos Sandoval Bennett "con la llegada de las películas de dibujos animados, en blanco y negro, del *Conejo Osvaid*, *el Ratón Mickey*, *el Gato Félix* y *Mutt y Jeff*. los cuales probaban la incorporación del sonido en la industria cinematográfica estadounidense".<sup>5</sup> Su éxito se debió a las situaciones absurdas que imperaban en estos dibujos, donde los personajes podían atentar contra cualquier ley física de la forma más graciosa.

Estados Unidos en el tiempo de la Posguerra redujo sus producciones, la industria en México tuvo una etapa de desarrollo, en la que los dibujantes mexicanos se atrevieron a aventurarse al cine de animación. Se tiene noticia de que el primero en intentar hacer una cinta de animación fue un señor de apellido

---

<sup>4</sup> Emilio García Riera. *Historia del cine mexicano*. pág. 15.

<sup>5</sup> "Crónica del desarrollo de los dibujos animados en México". *Revista Pantalla* No. 17. Verano 1992. pág. 4

Acosta en 1927, Miguel Ángel Acosta "...el más capaz de manejar como camarógrafo de aquel tiempo la manivela de las cámaras pathé....realizó las primeras películas animadas con duración de treinta segundos haciendo más de doscientas producciones"<sup>6</sup>, desgraciadamente no se cuenta con más información al respecto. Otro pionero llamado Alcorta en el año de 1929 ideó elaborar cintas con recortes articulados cuyas piezas se ajustaban para cada cuadro, estas producciones duraban de 3 a 4 segundos y se usaron en los anuncios que se proyectaban en los intermedios de las funciones cinematográficas.

De acuerdo con el Sr. Carlos Sandoval, al mismo tiempo empezaron a aparecer en los periódicos las historietas y con ellas "Salvador Pruneda, creador de la historieta *Don Catarino y su apreciable familia*, adaptó su personaje -un rancho de Silao- eliminando los elementos rancheros y sustituyéndolos al estilo Disney por un cuerpo de manguera; para así hacer el primer intento de dibujos animados en México, en el año de 1934 y que constó de 8 a 10 segundos, ya que no fue posible su terminación".<sup>7</sup> Aunque cabe destacar que aparece como trabajo terminado en el *Índice Cronológico del Cine Mexicano*, de Moisés Viñas.

En el trabajo antes mencionado, Emilio García Riera menciona "un corto del año de 1934 denominado *Revista Musical* con una duración de diez minutos, dirigido por Arcady Boytler en los estudios México Films, con fotografía de Alex Phillips, canciones de Agustín Lara, sonido de José B. Carles, escenografía de Fernando A. Rivero y montaje de Juan José Merino, financiado por la compañía Goodrich Euzcadi, que después se retiraría del patrocinio y que afectó al corto que originalmente duraría 20 minutos. La película contenía dos números musicales: en el primero, Agustín Lara toca y canta *Viviré para ti* a la bailarina Dinar Kaukas; en el segundo, Toña la Negra baila y canta la *Ultima carcajada de la cumbancha*. El corto según García Riera incluyó otras partes desaparecidas de

---

<sup>6</sup> Luis Strempler. "Los dibujos animados en México" *Revista Vida nueva*, pág. 11.  
*Revista Panalla*, op. cit. pág. 4

o que ha quedado en la cinta: una secuencia de dibujos animados de Salvador Pruneda, una ejecución del violinista Lauro Uranga y un número cómico con Roberto Soto y Joaquín Pardavé metidos en sendas pilas de llantas. Los dibujos de Pruneda representan a Soto y a Pardavé.<sup>8</sup>

Cabe mencionar que el primer intento formal de crear dibujos animados se debe al Doctor Alfonso Vergara Andrade, otorrinolaringólogo aficionado al dibujo, a la pintura y a la fotografía. El Dr. Vergara, en compañía de Don Antonio Chavira (productor de casi todos los títulos y créditos de las películas mexicanas) y de Don Francisco Gómez, fueron los primeros en revelar fotografía a color en México, alrededor de 1936. Vergara fue el primero en incursionar en los dibujos animados, para ello contactó a varios dibujantes, entre ellos Roberto Marín, Jorge Aguilar y Leopoldo Zea Salas. Para las producciones el mismo Dr. Vergara elaboraba los argumentos con una descripción de las acciones de los personajes e incluso indicaba cuantos cuadros debería abarcar cada una de ellas, todos los dibujantes contactados estudiaban revistas y artículos sobre la animación de los Estados Unidos y analizaban con atención las películas que llegaban a México. El estudio en el que trabajaban se llamaba **AVA** que son las siglas del médico, contaban con una cámara pathé de manivela a la que se le adaptó un motor de 1/8 de caballo y que fue construida por Alfonso Vergara, Antonio Chavira y Francisco Gómez; entre las innovaciones que hicieron fue comenzar a utilizar sujeta papeles (clips) en las series de dibujos para lograr un mejor registro y secuencia de imágenes, trabajaban en condiciones precarias y difíciles, sobre mesas con focos en el interior, cuyo calor hacía más difícil el trabajo. En estas condiciones se produjeron cinco minutos de animación de *La première de paco perico* protagonizada por una pareja de cotorros. El estudio cerró por espacio de un año debido a problemas financieros.

---

<sup>8</sup> Emilio García Riera. *Historia Documental del Cine Mexicano*, p. 160

En el año de 1936 los estudios **AVA** cambiaron de nombre a **AVA - COLOR**. La primera producción fue *Los 5 cabritos* a colores y basada en un cuento clásico, esta cinta fue musicalizada por el maestro Evaristo Tafoya. Estas producciones que se llamaban a colores se basaban en un proceso llamado Cinecolor y que tenía solamente dos registros de color realmente: el rojo y el azul, las tonalidades que se obtenían en el proceso eran rojos, azules, violetas y sepias generalmente. Sus siguientes trabajos fueron *La cucaracha*, *El Jaripeo*, *La vida de las abejas*, *El tesoro de Moctezuma* y *Las posadas*. Todas estas producciones fueron elaboradas durante la asociación del Dr. Vergara con el productor y distribuidor Roberto Morales. Las últimas dos cintas tenían duración de 8 minutos, en *Las posadas* se puede apreciar el trabajo de rotoscopio que fue necesario para animar la escena de un jarabe tapatio que los protagonistas -Chema y Juana, creaciones de César Barra, que además eran protagonistas en el Cancionero Picot- ejecutaban, posteriormente por motivos que nadie conoce los Estudios **AVA-COLOR** se disolvieron.

Entre 1941 y 1942 se creó en México una compañía de publicidad para cine y dibujos animados, **PRODUCCIONES DON QUIJOTE**, un proyecto del señor Julián Gamoneda M., en el cual se realizaron algunas escenas de *Una corrida de toros en Sevilla*, y *el Charro Garcla*, animadas por Bismark Mier y Carlos Sandoval, los proyectos nunca se concretaron y la compañía desapareció sin rastro alguno.

En el año de 1943, se fundó el estudio **CARICOLOR** a iniciativa de Santiago Richi, gerente de **Posa Films** este estudio se estableció en Gutemberg No. 230 en la colonia Anzures. El mismo Santiago Richi trajo a México un equipo de técnicos de animación estadounidenses, Manuel Mario Moreno se colocó como director de animación y fotografía, Entre otros animadores convocados, llegaron a **CARICOLOR**: Rudy Zamora -animador pionero en Disney-, Peter Burnes y Carl Urbano, de la Metro Golden Mayer; como elementos locales, los caricaturistas

Ángel Zamarripa, Antonio Campuzano, Claudio Baña, Ignacio Batalla Rentería y Carlos Sandoval, y también Leobardo Galicia como camarógrafo, todos formaron el estudio **CARICOLOR** (Caricaturas a Color). Los técnicos americanos capacitaron al personal mexicano a fin de hacer la primera película en Technicolor, Manuel Mario Moreno -quien había laborado muchos años en Estados Unidos dibujando a las órdenes de varios animadores estadounidenses hasta llegar a los estudios Disney- creó el personaje básico de los estudios **CARICOLOR**; *Pelón* un rancherito del Bajío, desbarrigado y bigotón con una inseparable guitarra y un perro con el irónico nombre de *majestad*. Su primera aventura se llamó *Me voy de cacería* y fue musicalizada por el maestro Rafael de Paz.

Estos estudios se veían en la necesidad de enviar sus negativos a Hollywood para su revelado especial, el rendimiento de caricolor era de 50 pies de película diario, lo que permitía terminar cada corto (600 pies aproximados) en un promedio de 12 días laborados ya sobre los proyectos concluidos. La sonorización se llevaba a cabo en los **Estudios Clasa** y la voz del *pelón* corría a cargo del actor cómico Don Armando Soto de la Marina, mejor conocido como el *Chicote*. A medio proceso se quedó otra aventura llamada *Vacilón Azteca* y en proyecto simplemente se quedó la tercera cinta del *pelón*, *Torero en quince días*. La producción de esta única cinta requirió de triple fotografía, una exposición en azul, otra en rojo y una en verde para que estas tres tomas positivas dieran las tonalidades requeridas, **CARICOLOR FILMS** al cabo de un año tuvo que suspender sus actividades por circunstancias especiales, la guerra colaboró a su cierre pues los técnicos estadounidenses fueron llamados a hacer su servicio militar y de esa manera los animadores mexicanos adquirieron el equipo de la extinta **CARICOLOR**.

En 1947 Claudio Baña, Leobardo Galicia, Jesús Saenz Rolón y el equipo de **CARICOLOR** crearon, **CARICATURAS ANIMADAS DE MEXICO**. En esta nueva empresa ya no se usaba el technicolor, se dibujaba sobre hojas de celuloide y se pintaba con "wash", después se fotografiaba dos veces cada cuadro formando el negativo maestro. Allí crearon el *Noticiero Cómic* y el mosquito que salió en la película de acción viva (protagonizada por Julián Soler y Amparo Murillo), *El diablo no es tan diablo*, producida por Alfredo Ripstein Jr. este fue el primer montaje de dibujos animados con cinta de acción real pero antes de que el trabajo fuera terminado el estudio se incendió debido a una colilla que por descuido fue arrojada a un bote de basura donde había acetatos desechados, el fuego se propagó rápidamente y casi consumió el edificio. El trabajo encargado por Alfredo Ripstein se perdió en el incendio y aunque estaba prácticamente pagado, el productor decidió que lo pagaría otra vez con tal de contar con la escena del mosquito animado para su cinta. Estos estudios tuvieron entre sus proyectos la creación de un noticiero cómic pero se trabajaba siempre contra el tiempo y no fue posible trabajar de acuerdo al proyecto original más tarde este importante estudio se desintegró debido a problemas económicos.

En 1952, Carlos Sandoval hizo una producción piloto de 30 segundos, cuyo tema era una canción de Francisco Gabilondo Soler *Cri-cri*, fue una producción propia basada en la canción de *La ardilla con su sombrilla*, misma que no le agradó a Francisco Gabilondo y que por lo tanto se quedó guardada. El 1o de diciembre del mismo año se inició **DIBUJOS ANIMADOS, S.A.**, dirigida por el Sr. Richard K. Tompkins, quien era gerente en aquel entonces de los **Estudios Churubusco**. Gracias a la ayuda de Edmundo Santos y Ernie Terrazas, el Sr. Tompkins obtuvo un contrato con los Estados Unidos para producir doce películas animadas, de 8 minutos cada una. La guerra fría había comenzado entre Estados Unidos y la antigua Unión Soviética y las cintas reflejaban tendencia antisoviética. Ernesto (Ernie) Terrazas se encargó de reunir todo el personal experimentado en México, pronto llegaron al país los discos para animar, los tableros de registro,

una cámara ACME -que se consideraba de lo más moderno en la tecnología cinematográfica-, y algunos aparatos de medición para los desplazamientos. Muchos animadores norteamericanos vinieron a México en plan abierto de instructores, entre ellos se cuentan; Emery Hawkins, Roger Daley y su esposa Seivy, Dick Jones, Path Mathews, Bud Partch, Tom McDonald y Lerry Ray. Todos los animadores de planta eran mexicanos y de gran experiencia en el ramo, fue en el estudio de Tompkins que perfeccionaron su técnica, entre los animadores de este estudio se encontraron; Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda, Arnulfo Rivera y otros. La creación de los personajes principales estuvo a cargo de Ernie Terrazas, entre estos personajes se encontraban: *El ingenuo gallito Manolín*, *el burrito Bonifacio* y *el cuervo Armando Líos*.

Los medios de comunicación de la época consideraron a **DIBUJOS ANIMADOS S.A.** como una fuente promisoría de trabajo, se requería de setenta personas en trabajo constante, 30 semanas y 12,000 dibujos para elaborar cada cinta desde su concepción hasta su exhibición final. El proceso para su revelado era llamado Eastman Color (tres exposiciones en diferentes colores) mismo que se llevaba a cabo en los laboratorios de Hollywood. En los primeros ocho meses de trabajo se produjeron seis de las doce cintas fijadas en el contrato, en su elaboración se invirtieron un millón y medio de pesos, se planeaba distribuir las cintas en la República Mexicana e incluso hacer versiones en francés.

Además de estas películas se hicieron comerciales y un documental llamado *El hombre y el Poder*, de casi 25 minutos de duración, patrocinado también por el gobierno estadounidense, el estudio continuó sus actividades hasta 1965 trabajando bajo diversas razones sociales, más tarde el Sr. Tompkins se dedicó a otras áreas de la cinematografía haciendo a un lado la animación, todas las cintas de aquel contrato quedaron en el país vecino del norte hacia donde eran enviadas tan pronto como se terminaba la producción.

El Ingeniero Gustavo Valdés R. y el Arquitecto Jesús Martínez G. crearon en 1957 los **ESTUDIOS VAL-MAR, S.A.**, dirigidos en lo artístico y lo técnico por Terrazas, entre los trabajos que se produjeron aquí están: *El cucaracho*, en Eastman Color que duraba alrededor de 8 minutos y que fue difundido profusamente en las salas. Por sus amplias relaciones comerciales y financieras, el Ing. Gustavo Valdés R., se relacionó con **PRODUCERS ASSOCIATES OF TV INC.** en Nueva York, y **VAL-MAR S.A.** obtuvo un contrato para la producción de varias series animadas para la televisión de los Estados Unidos, a partir de 1959. Para cumplir con las exigencias de este contrato se reunió prácticamente todo el personal experimentado que había en México. La Razón social se cambió a **GAMMA PRODUCTIONS, S.A. DE C.V.**, comenzó a trabajar en la colonia Roma y debido a su crecimiento hubo de trasladarse a un edificio construido especialmente en Tecamachalco Estado de México. La producción que habla que rendir semanalmente variaba entre treinta y treinta y cinco minutos totalmente terminados y listos. Fue necesario simplificar las dificultades técnicas y estandarizar muchas soluciones. Esta animación simplificada podría catalogarse como una media animación. En esta empresa fue necesaria la intervención y el consejo de diversos técnicos americanos que supervisaban el trabajo. Entre los principales trabajos que se hicieron se cuentan: *Rocky y sus amigos*, *Dudley*, *Cuentos de hadas desquebrejados*, *los Beagles*, *Profesor Hoopy*, *Hopity-Hop*, *Waldo y el Oso Filmore*, *Mr. Peabody*, *Tuzas a Go-Go*, *Las fábulas de Esopo* y otras más. Este estudio funcionó hasta 1966, año en que terminó el contrato.

En 1958 se asociaron Roberto Behar y Fernando Ruiz para iniciar un estudio de animación -que nunca tuvo nombre- lo más relevante fue la realización de un montaje de dibujos animados con acción viva, para la película *El duende y yo*, producida por A. Matuk y protagonizada por *Tin-Tán*.

En 1961, simultáneamente con **GAMMA** funcionaba **PRODUCCIONES OMEGA** de Fernando Ruiz ya sólo, produciendo comerciales para la televisión. A Principios de 1972 obtuvo una beca para estar como visitante observador en los Estudios Disney durante un año.

Además en esa época tenía tanto auge la animación, que los animadores pudieron formar su propio sindicato, en el **Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica, Rama de Dibujos Animados, Sección 49**. El Secretario General fue un señor de nombre Ramón Villareal. De este dato no se tiene la fecha exacta pero se considera que el Sindicato se formó entre 1955 y 1956, contó con 200 miembros aproximadamente.

En 1965, se creó el estudio **ANIMACIÓN INTERNACIONAL**, que posteriormente se llamaría **CALEIDOSCOPIO**, dirigido por Harvey Siegel, diseñador de **GAMMA PRODUCTION** y en asociación con Jesús Martínez, este estudio se especializó en la producción de comerciales, documentales educativos. Al regresar Harvey Siegel a su país, el estudio quedó a cargo de José Luis Padilla y Alberto Martínez. En ese mismo año, Adolfo Garnica hace su cortometraje animado *Viva la muerte*, con muñecos de artesanía mexicana, ganador del primer lugar en el **Primer Festival Internacional Guadalajara de Cine de Cortometraje**, promovido por el Estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Bellas Artes<sup>9</sup>.

En 1967 se constituyó una cooperativa con los ex-trabajadores de **GAMMA PRODUCTIONS** llamada **PRODUCCIONES ANIMADAS S.A.** La anterior se estableció con el equipo de producción de que era de **GAMMA** y que constituyó la única indemnización para sus trabajadores a la quiebra. En esta cooperativa se hicieron comerciales locales y una serie de spots para una compañía americana que no saldó su cuenta al terminar el trabajo.

---

<sup>9</sup> *Historia Documental del Cine Mexicano*, pág. 225.

En 1967 se inició la producción de *Los supermachos*, cinta cuya duración final es de tres minutos y que fue censurada por el entonces Presidente Gustavo Díaz Ordáz -la explicación es que se basa en un texto de Rius y hace una clara crítica a la forma en que el Gobierno rinde sus informes- esta cinta se terminó hasta 1972, año en que finalmente, P.A.S.A desapareció tras cinco años de esfuerzos por falta de organización y de un financiamiento serio.

En 1968, Fernando Ruiz presentó en televisión un corto animado documental llamado *El deporte clásico*, (Olimpiadas de México' 68) con motivo de los Juegos Olímpicos del mismo año, que duró 24 minutos y su realización tomó cerca de un año.

En 1969, el historietista Alfredo Gutiérrez y colaboradores, entre ellos, Carlos Sandoval, elaboran un piloto de animación, basado en la historieta de *Memín Pingüín*, con dibujos de Valencia y argumentos de Yolanda Vargas Dulché, logrando así una muestra de 3 minutos a colores y musicalizada, que tuvo una gran aceptación en el medio, se tenía planeado un largometraje con este personaje, aunque por razones económicas y supuestos problemas de índole racial se desechó el proyecto.

"En 1970, Gherardo Garza Fausti produce *Cristó en blue jeans*".<sup>10</sup> De esta cinta se desconoce cualquier otro dato. En este mismo año un alumno del Centro de Capacitación Cinematográfica realizó *La oveja negra y otras fábulas*, su nombre es Fernando Samprieto y utilizó la técnica de dibujos animados.

En 1972 Fernando Ruiz hace *la familia Tele miau* que se presentó en el canal 13, fue una serie de seis cortos de quince minutos cada uno, esta producción se consideró como media animación ya que se utilizaron varios cartones fijos al mismo tiempo que secuencias animadas.

---

<sup>10</sup> Moisés Viñas. *Índice Cronológico del Cine Mexicano 1896 - 1992*. pág. 355

También en 1972, se creó **KINEMMA S. A.** por los hermanos Cantón Pérez y otros ex-trabajadores de **GAMMA PRODUCTION**. **KINEMMA** obtuvo un contrato con **Hanna-Barbera**, productora de dibujos animados, para hacer en México todo el proceso, de algunos de los trabajos más importantes destaca *Los Super Amigos* que se produjo de 1973 hasta 1976. Cuando se terminó el contrato el estudio -que se había expandido- se redujo nuevamente y siguió laborando en la producción de comerciales. También en ese año Juan Ramón Arena realizó *Juárez*, un cortometraje sobre la vida de Don Bénito Juárez en conmemoración del centenario de su fallecimiento.

En 1974, Fernando Ruiz realiza el primer largometraje de dibujos animados llamado *Los reyes magos*, producida en dos años por **CONACINE**, Ruiz, Cfa y Cinsa, con una duración de 80 minutos, la realización de la cinta atravesó serias dificultades económicas que retrasaron su presentación hasta el año de 1976.

En 1975, Carlos González con el apoyo de **PRODUCCIONES L.A.**, hace *La odisea de los muñecos*, con una técnica de muñecos tridimensionales, sobre la Odisea de Homero.

En 1976, el estudio de Fernando Ruiz inicia la producción del largometraje animado *La oruga Pepina*, pero por problemas financieros y políticos se les retiró el contrato y se le dio a los **Estudios Moro**, de España, finalmente la cinta se tituló *Katy la Oruga*, que salió al mercado en 1981.

Es necesario mencionar que en 1976, Mark Miller (quien colaboró en *Los reyes magos* y que posteriormente participaría en *Crónicas del Caribe*), realizó de manera independiente un cortometraje llamado *Las tripas del grifo*.

En 1975 el productor cinematográfico Anuar Badin obtuvo de los herederos de Germán Butze, los derechos para producir una película animada de Los supersabios que fue estrenada en 1977, KINEMMA realizó *Los supersabios*, sobre la historieta del mismo nombre de Germán Butze, tardó más de un año la realización, por lo que al llegar a su estreno ya había perdido el interés del público. En ese mismo año se realizaron: *Y si eres Mujer* dirigida por Guadalupe Sánchez (duración de 5 minutos, producción independiente y distribuida por Zafra, A. C.) Y *Día de Puerto Rico* dirigida por Francisco López (De producción independiente, y con una duración menor de cinco minutos).

En 1976, KINEMA S.A. volvió a celebrar otro contrato con Hanna-Barbera para la producción de series animadas entre ellas: *The galloping ghost* y *The Shmoo*.

En 1978, México fue invitado a colaborar con el Unicef en la realización de una película de 60 minutos, llamada *Los diez derechos del niño*, fue hecha por diez países diferentes con 10 segmentos de 6 minutos cada uno. En México fue realizado por Fernando Ruiz. La premiére fue en el Festival de Cannes de 1979 ganando así una mención honorífica, desafortunadamente en México no se proyectó.

También en 1978 se realiza *La Persecución de Pancho Villa*, dirigida por el GRUPO CINE SUR, de producción independiente, en un cortometraje de 16mm., que obtuvo el Premio Coral en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano en la Habana. También en ese año, Fernando Tamés hace *Blap*, también producción independiente de 16 mm., es un trabajo hecho a mano directamente sobre la película con motivos geométricos.

En 1980 se creó el estudio **FILMOGRAPHIC S. A.**, de Juan Fenton y Marco Antonio Ornelas quienes obtuvieron un contrato con **Hanna-Barbera** y se llevaron a cabo: *Los jóvenes Picapiedra (1980-1981)*, *Astro y los perros espaciales (1981-1982)* y *The Gary Coleman Show (1982-1983)*, aunque después les fue retirado el contrato debido a la poca calidad existente en el trabajo.

Estudios **FILMOGRAPHIC** en 1983 decidió producir una película animada de 45 minutos, llamada *ME-SI-NO*, la cual "pretendía ser una crítica socio-político-burocrático, económica del funcionamiento de la Ciudad de México".<sup>11</sup> Según Héctor Arellano, ex-trabajador de **FILMOGRAPHIC**, la película era un encargo de **Producciones Concord**, que pretendía comercializar en video, y que el tema principal era el de los vicios del mexicano, sin diálogos, lo único que decían los personajes era Sí y No a diferentes situaciones de la vida cotidiana en la Ciudad de México, esta producción no fue terminada por falta de presupuesto. **FILMOGRAPHIC** continuó trabajando en la elaboración de comerciales.

En el año de 1981 se realizó una producción llamada *Lotería*, cuya duración fue de 12 minutos en un formato de 16mm., dirigida por Lourdes Grobet, al parecer fue una producción independiente, distribuida por **Zafra, A.C.**

En 1981, Fernando Ruiz busca el apoyo del Arzobispado de la Ciudad de México para poder producir *El gran acontecimiento*, sobre el milagro de Tepeyac, teniendo una duración de 32 minutos y se realizó en 7 meses, presentándose por televisión el 12 de diciembre del mismo año con motivo del 450 aniversario de la aparición de la Virgen de Guadalupe. Tuvo una gran aceptación, posteriormente **TELEVISA** compró los derechos.

En 1982, Fernando Ruiz inicia *El pequeño ladronzuelo*, que luego cambiaria de nombre a *Las aventuras de Oliver Twist*, que estaba basada en la novela de Charles Dickens, debido a problemas económicos se terminó su realización hasta 1987 gracias al apoyo financiero de **MUNDO ANIMADO** y solamente se exhibió en la **Reseña Cinematográfica de Acapulco**, donde obtuvo un premio.

También en 1982 se forma el **TALLER DE ANIMACIÓN DE COYOACÁN**, que propone hacer una película con poco presupuesto, dirigida por Emilio Watanabe -que anteriormente había colaborado con Ruiz- y Francisco López, así se realiza *Crónicas del Caribe*, un medimetraje con una duración de 35 minutos con tintes políticos, la cinta obtuvo el premio **Gran Coral** a la mejor Película de Dibujos Animados, en el **Festival del Nuevo Cine Latinoamericano**, celebrado en la Habana en 1983, y gana también un **Ariel Especial**. Igualmente en ese año, se produjo *Tohui, el pequeño panda de Chapultepec* una película que combina acción real con animación y trata sobre el pequeño panda de Chapultepec, dirigida por Fernando Durán Rojas.

En 1983 **FILMOGRAPHIC, S.A.** siguió haciendo comerciales y produjo dos series muy importantes de *Plaza Sésamo*, que sumaron casi 45 minutos. Siguiendo los pasos de la animación independiente, en este mismo año se producen los cortometrajes *Vamos recio*, dirigida por Jaime Cruz y Luis Fuentes y *Ligia Elena*, cinta dirigida por Francisco López y Abdías Manuel, en una coproducción México y Puerto Rico, terminada en los estudios **Animación Boricua** y musicalizada por Rubén Blades.

En 1984, **FILMOGRAPHICS** participó en el homenaje de los **Cincuenta años de Cri-Cri** escenificando *El baile de los muñecos*, en tres dimensiones, en stop-motion, los títulos y créditos del homenaje fueron también realizados en dibujos animados.

Entre 1984, también se produjeron independientemente el *Hijo pródigo* dirigida por Carlos Carrera y *A toda costa*, dirigida por Jaime Cruz. Asimismo ese año un animador francés llamado Dominique Jonard, -que radica en México- inicio una serie de proyectos sobre cortos animados a realizar con la colaboración de niños indígenas para la elaboración de guiones, personajes y escenarios. Estas producciones fueron realizadas en técnica de recorte, su realización fue difícil debido a problemas económicos. El único apoyo económico provino del **Instituto Nacional Indigenista (INI)**, y las cintas se terminaron hasta 1990.

En 1986, **FILMOGRAPHICS** y el **TALLER DE ANIMACIÓN DE COYOACÁN**, hacen la parte animada de *Ulama, el juego de la vida y de la muerte*, una película documental en acción viva dirigida por Roberto Rochin, acerca del juego de pelota. La parte animada tuvo poco presupuesto y paso casi desapercibida, aunque la película en conjunto impacto en ese año.

En 1987 se produjo *Tlacuilo*, medimetraje documental sobre los códices, dirigido por Enrique Escalona y producido por los **Estudios Churubusco** y el **Centro de Investigación y Estudios Superiores de Antropología Social**, su animación fue limitada y obtuvo un **Ariel** especial ese año.

Fernando Ruiz, en 1988 produjo una película animada de largometraje llamada *Ivanhoe*, basada en la novela de Sir Walter Scott, con el apoyo financiero de **Quarzo S.A.**, por problemas económicos la producción se detuvo.

Durante los ochentas, se elaboró como ejercicio académico el cine de animación, llevándose a cabo en el **Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC)** varios cortometrajes, entre ellos: *Chahuistle*, *Chapopote* y *Charrotitlán*, todos estos de estilo documental con acción viva, en ellos se usa la animación para explicar datos estadísticos. Otro cortometraje se tituló *Los hijos de la crisis* que al igual que las producciones antes mencionadas

fueron dirigidas por Carlos Mendoza Aupetit y cuya animación corrió a cargo de Laura Iñigo. Igualmente se cuentan *Jorobita*, *Un cuento de ciudad* y *Animación II*, que son cortometrajes totalmente animados, el primero es de 4 minutos e ilustra la canción homónima de Francisco Gabilondo Soler Cri-Cri; la segunda es una crítica social, en la cual se usa la parodia de el cuento del *Príncipe Feliz* de Oscar Wilde y la tercera cinta ilustra el desarrollo urbano con todos sus inconvenientes, en los proyectos anteriores Laura Iñigo intervino como realizadora, contando con el apoyo del **TALLER DE ANIMACIÓN** que en aquel entonces dirigía Emilio Watanabe en Universidad Autónoma Metropolitana.

En 1988, Luis Carlos Carrera ya había producido 3 cortometrajes de manera independiente, titulados *Un muy cortometraje*, *Malayerba nunca muere* y *Amada*, todos en 16 mm. La primera fue *Malayerba nunca muere*, comenzada en 1984, cuando todavía Carrera estudiaba en el Centro de Capacitación Cinematográfica (C.C.C), pero esto no impidió que su realización ganara la **Carabela de Plata**, en el **Festival de Cortometraje en Bilbao (1988)**, **Premio a la Innovación Cinematográfica** en el mismo festival. **Premio al Mejor Cortometraje de Animación** en el **Festival de Grandes Escuelas del Cine del Mundo en Montreal (1989)**, **Premio Kodak** en el **Festival de Tel Aviv (1989)**, **Coral de Animación** en el **Festival del Nuevo Cine Latinoamericano en la Habana (1990)**, **Segundo lugar en Animación** en el **Festival Internacional de Escuelas de Cine en México (1990)**.

Antes de terminar *Malayerba nunca muere*, en 1988 realizó *Un muy cortometraje*, en técnica de volumen con un muñeco de plastilina. *Amada* fue el último estos cortometrajes, y se realizó con dibujos animados, las tres cintas se finalizaron en 1988.

En 1989, una compañía japonesa **Sakura Motion Company** con la compañía mexicana **KINAM S. C. L.** productora de películas educativas realizó junto con **MEXFAM** un proyecto de películas de educación sexual. Fueron dirigidas por Carlos Carrera, proyectándose en escuelas y grupos comunitarios con el apoyo de un asesor, llegando a difundirse por muchos lugares del mundo. Estas producciones son *La paloma azul* (1989), *Música para dos* (1990), y *Los mejores deseos* (1991). Según Carlos Carrera "Lo importante de estas películas no es tanto la técnica ni lo que aporte en el terreno de la animación plásticamente, sino la posibilidad de experimentar, hacer películas educativas a través de ficción normal. Le expusimos a los japoneses que pensábamos que la manera más eficaz de dar un mensaje no era el tradicional de explicar rollos y diagramitas, por eso es muy frío y no le queda nada a la memoria del espectador. entonces pensamos que era más interesante hacer una película que tuviera otro tipo de acciones, otro tipo de personajes y en donde, además, estuviera el mensaje didáctico, aunque no estuviera tan claro. Entonces estas películas fueron pensadas para que, además existiera un asesor en las películas, las películas nunca se pasan solas, se proyectan y son un pretexto para la discusión con el asesor".<sup>12</sup> Carrera en ese año empezaba con su proyecto de *El Héroe*.

También en 1989 José Angel García Moreno realiza la producción llamada *Abrimos los domingos* hecha con la técnica de recortes y una duración de 2'30" segundos, esta cinta fue realizada durante su estancia en Checoslovaquia gracias a la obtención de una beca de animación, es producida por **KRATKY FILM PRAHA**.

En 1990, continuando con su proyecto Dominique Jonard -apoyado por El **Instituto Nacional Indigenista**- realiza la animación de 3 cuentos purepechas, en los que intervienen niños y artesanos de Morelia y Pátzcuaro, estos cuentos son: *El carero de Don Chi*, *Itziguari* y *Tembucha xepili* (El novio flojo). Todas

---

<sup>12</sup> Carlos Carrera (entrevista).

estas producciones fueron en formato de 16 mm. Otra cinta de Dominique Jonard producida entre 1992 y 1993, por la **Dirección de Actividades Cinematográficas de la U.N.A.M.**, se tituló *Selva Dentro*, su duración fue de 10 min. y su formato de 16mm.

En 1992 Artemisa Baena filmó dos minutos de animación -en dibujos animados y títeres- se tituló *El árbol de chicoca*, una producción de **CAMVAC** una asociación de apoyo a mujeres violadas, en ese año hizo otra producción llamada *Mi querido diario* para la misma asociación.

En 1993, se hizo una película de dibujos animados que participa en la entrega de los Arieles, se trata de *Las brocerias de Brozito*, cortometraje de 7 minutos en 35mm, basado en el personaje de Brozo, caracterizado por Víctor Trujillo, la película fue realizada por Héctor Arellano y José de Jesús Durán, de **NIMÁTICA**, quienes antes de instalarse por su cuenta trabajaron en **PRODUCCIONES ANIMADAS S.A., KINEMA, FILMOGRAPHICS Y VISIOGRAPHICS.**

En 1994, Carlos Carrera pone de manifiesto la existencia y calidad del cine de animación al presentar su realización de *El Héroe*, un cortometraje producido por **IMCINE**, hecho en 35mm. a color. con una duración de cinco minutos, la técnica utilizada fue acrílico, pastel y lápiz graso sobre acetato, Este film participó en el **Festival de Cannes 1994** obteniendo **La Palma de Oro** en la categoría de **Cortometraje.**

En 1995 Artemisa Baena filmó *Los castigos del amor* una cinta que combina animación y acción real, dicha producción fue independiente para ser presentada como examen profesional ante el **CUEC**. La cinta se elaboró en 16 mm. la técnica de animación es en recorte y acetato con una duración final de 28 minutos.

También en 1995 se produjo *Cuatro maneras de tapar un hoyo*, esta cinta tiene una duración de siete y medio minutos, esta elaborada en tinta sobre papel y acetato. El filme fue apoyado por el **TALLER DE ANIMACIÓN** de la **UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA**, la producción corrió a cargo de José Luis Rueda y se pretende exhibir en festivales y muestras cinematográficas. El mismo José Luis Rueda al frente de **MARÍA NEGRA PRODUCTIONS** ha hecho otra serie de animaciones de manera comercial, **CONAFE** ha solicitado varios trabajos entre los que destaca una cinta de minuto y medio de duración titulada *Los changuitos* y que es de tipo educativo, los animadores de estos estudios son Guillermo Rendón y Jorge Villalobos, todos ellos egresados de la Universidad Iberoamericana.

En agosto de 1995 Dominique Jonard, Luis Tellez, Alejandra Ávila y Ulises Guzmán colaboraron en una cinta -para el **Festival de Video Erótico**- llamada *Mis sentidos en tu espera*, esta cinta combina pixilación, acción real y dibujos animados de lápiz sobre papel, esta producción es considerada por sus realizadores como una especie de experimento animado, se realizó en negativo de cine y su terminación fue en video.

Anteriormente Ulises Guzmán -quién actualmente trabaja al lado de Carlos Carrera en una producción animada que se pretende terminar en este año- había filmado otra cinta de animación en 1995 titulada *"El mounstrito"* cuyo negativo esta en Super 8 y en tan mal estado que no se puede sacar copia.

Actualmente se esta trabajando sobre el proyecto de animación *Mala Pata*. El guión elaborado por Ulises Guzmán, ganó el concurso para la realización de cortometraje organizado por la Dirección de Producción de Cortometraje de IMCINE. La dirección corre a cargo de Carlos Carrera.

## FILMOGRAFÍA DEL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO

Con el fin de dar a conocer los trabajos y producciones mexicanas del cine de animación, presentamos la filmografía de cada trabajo realizado. Damos a conocer además, una síntesis de la trama de las películas a las cuales tuvimos acceso físico o documental. Cabe señalar que en algunas producciones no se encuentra la ficha completa, debido a la falta de datos fidedignos, pues no existen fuentes que hayan mantenido un registro constante, y por tanto confiable, del trabajo de animación en México.

### **DON CATARINO**

**Año:** 1934

**Duración:** Cortometraje

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción y Dirección:** Salvador Pruneda

Adaptación hecha por el mismo Salvador Pruneda de su tira cómica llamada "Don Catarino y su apreciable familia".

### **LA PREMIÈRE DE PACO PERICO**

**Año:** 1935

**Duración:** Cortometraje de 5 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** AVA

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Roberto Marín, Leopoldo Zae Salas, Jorge Aguilar G. y otros.

**Escenografía:** Rafael López

**EL JARIPEO**

**Año:** 1935

**Duración:** Cortometraje

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** AVA

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Jorge Aguilar G., Leopoldo Zea Salas, Roberto Marín y otros.

**EL TESORO DE MOCTEZUMA**

**Año:** 1935

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Producciones:** AVA-COLOR

**Productor:** Roberto Morales

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Rubén Galván Arias, Ranulfo López C., Luis Aguilera, Jorge Aguilar, Carlos Sandoval Víctor Laverde y otros.

Sus personajes Chema y Juana. Chema encuentra un mapa de tesoro en una pirámide azteca, pero al ir a buscarlo, se encuentra con esqueletos y fantasmas que tratan de asustarlo y de secuestrar a Juana. Luchan con huesos y balazos, terminando al retirarse Chema sin haber encontrado el tesoro.

**LA CUCARACHA**

**Año:** 1935

**Duración:** Cortometraje

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** AVA-COLOR

**Productor:** Roberto Morales

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Carlos Sandoval Bennett, Jorge Aguilar, Rubén Galván Arias, Ranulfo López C., Luis Aguilera, Víctor Laverde, entre otros.

**LAS POSADAS**

**Año:** 1935

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producciones:** AVA-COLOR

**Productor:** Roberto A. Morales

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Rubén Galván Arias, Jorge Aguilar, Ranulfo López C., Luis Aguilera, Carlos Sandoval Víctor Laverde y otros.

Escenas de las tradicionales fiestas decembrinas, protagonizada por Chema y Juana, en este trabajo se puede apreciar el trabajo de rotoscopio realizado por primera vez en México.

**LOS CINCO CABRITOS O LOS SIETE CABRITOS Y EL LOBO**

**Año:** 1937

**Duración:** Cortometraje

**Técnica:** Dibujos animados en color

**Producción:** AVA-COLOR

**Productor:** Roberto A. Morales

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Víctor Laverde, Bismark Mier, Luis Aguilera, Rubén Galván y Carlos Sandoval.

**Música:** Maestro Evaristo Tafoya

**LA VIDA DE LAS ABEJAS**

**Año:** 1937

**Duración:** Cortometraje

**Técnica:** Dibujos animados es color

**Producción:** AVA-COLOR

**Productor:** Roberto A. Morales

**Dirección:** Dr. Alfonso Vergara Andrade

**Animación:** Jorge Aguilar, Carlos Sandoval Bennett, Luis Aguilera, Rubén Galván Arias, Víctor Laverde y Ranulfo López C.

**ME VOY DE CACERÍA**

**Año:** 1943

**Técnica:** Dibujos animados

**Duración:** Cortometraje de siete minutos

**Producción:** POSAFILMS

**Estudios:** CARICOLOR

**Dirección:** Manuel M. Moreno

**Animación:** Antonio Campuzano, Carlos Sandoval, Claudio Baña, Ángel Zamarripa, Ignacio Batalla Rentería.

Esta película es protagonizada por un personaje llamado "Pelón", ranchero mexicano, chaparrito, bigoton y greñudo, con un gran sombrero de anchas alas, que afronta las más graciosas situaciones al emborracharse en compañía de un enorme oso, el que se suponía iba a cazar. Lo acompaña su perro, flaco y esmirriado, con el nombre Majestad..."<sup>13</sup>

### **NOTICIERO CÓMICO**

**Año:** 1947

**Duración:** Cortometraje

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Caricaturas animadas de México

**Dirección:** Claudio Baña

**Coordinación General:** Jesús Sáenz Rolón

**Animación:** Ricardo Fernández, Carlos Sandoval, Ernesto López Bocanegra y Fernando Castro Carreño

**Escenografía:** Sergio de la Torre y Luis Strempler Vivanco

**Fotografía:** Leobardo Galicia

"Protagonizada por el Reportero Estrella, en la cual se presentaban en forma chusca acontecimientos nacionales y extranjeros. Naturalmente tales acontecimientos resultaron fuera de época cuando se terminó el noticiero, debido al tiempo (tres o cuatro meses) que nos tardábamos en producirlos".<sup>14</sup>

### **EL DIABLO NO ES TAN DIABLO**

**Año:** 1949

**Duración:** Largometraje

**Técnica:** (Primer montaje de acción viva y dibujos animados)

**Productor:** Alameda y Julián Soler

**Producción:** Caricaturas animadas de México

**Dirección:** Claudio Baña

**Coordinación General:** Jesús Sáenz Rolón

**Animación:** Ricardo Fernández, Carlos Sandoval, Ernesto López Bocanegra y Fernando Castro Carreño

---

<sup>13</sup> *Revista Pantalla*, 17, Op., Cit., pág. 9

<sup>14</sup> *Ibidem*, pág. 10

**Escenografía:** Sergio de la Torre y Luis Strempler Vivanco

**Fotografía:** Leobardo Galicia

"En el *script* de la película se introdujo a un mosquito que hacía travesuras e incomodaba a los protagonistas. Y se decidió que ese mosquito tenía que ser trabajado en animación".<sup>15</sup>

**MANOLÍN TORERO**

**Año:** 1952

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección:** Richard Tompkins

**Producción:** Dibujos Animados S.A.

**Animación:** Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Luis Strempler.

**EL CANTO DE LA SIRENA**

**Año:** 1952

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección:** Richard Tompkins

**Producción:** Dibujos Animados S.A.

**Animación:** Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Luis Strempler.

**FUE POR LANA**

**Año:** 1952

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección:** Richard Tompkins

**Producción:** Dibujos Animados S.A.

**Animación:** Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Luis Strempler.

---

<sup>15</sup> Ibidem

**MAÍZ PARA LAS MASAS**

**Año:** 1952

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección:** Richard Tompkins

**Producción:** Dibujos Animados S.A.

**Animación:** Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Luis Strempler.

**¡CAMBIO DE MÚSICA MAESTRO!**

**Año:** 1952

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección:** Richard Tompkins

**Producción:** Dibujos Animados S.A.

**Animación:** Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Luis Strempler.

**TOMA Y DACA**

**Año:** 1952

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección:** Richard Tompkins

**Producción:** Dibujos Animados S.A.

**Animación:** Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Luis Strempler.

**LA ARDILLA CON SU SOMBRILLA**

**Año:** 1952

**Técnica:** Dibujos animados

**Duración:** 30 segundos

**Producción:** Independiente

**Animación:** Carlos Sandoval

**Fondos:** Eleazar Ashknul Ku

**EL CUCARACHO**

Año: 1957

Duración: Cortometraje de 8 minutos

Técnica: Dibujos animados

Producción: VAL-MAR

Dirección: Ernesto Terrazas

Animación: Julio Guerrero, Eduardo Olivares, José L. Tamayo, Ignacio Batalla, Carlos del Castillo Negrete y Carlos Martínez.

Música: Rafael de Paz

**EL DUENDE Y YO**

Año: 1960

Técnica: Montaje de acción viva y dibujos animados

Productor: A. Matouk

Dirección: Gilberto Martínez Solares

Producción Animada: Roberto Behar y Fernando Ruiz

Animación: Roberto Lomelí, Jorge Pérez Monroy y Héctor Barcenás.

La película es protagonizada por TÍN -TAN, en ella sale un duende que aparece cuando TÍN-TAN toma alguna bebida alcohólica, ya que el duende vive dentro de las burbujas del licor y es el encargado de alegrar el corazón.

**¡VIVA LA MUERTE!**

Año: 1965

Duración: Cortometraje

Técnica: Recortes

Dirección: Adolfo Garnica

**EL DEPORTE CLÁSICO**

Año: 1968

Técnica: Dibujos Animados

Duración: Documental con duración de 24 minutos

Dirección: Fernando Ruiz

La película fue hecha con el fin de presentarse en los Juegos Olímpicos, ya que presentaba la historia del deporte.

**MEMÍN PINGÜÍN**

**Año:** 1969

**Duración:** 3 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección y adaptación:** Antonio Gutiérrez

**Texto original:** Yolanda Vargas Dulche.

**Animación:** Carlos Sandoval, Julio Guerrero y Leonel Araiza D.

**CRISTO EN BLUE JEANS**

**Año:** 1970

**Técnica:** Dibujo animado.

**Duración:** Cortometraje.

**Producción y Dirección:** Gherardo Garza Faustl

**LA OVEJA NEGRA Y OTRAS FÁBULAS**

**Año:** 1970

**Técnica:** Dibujos animados

**Duración:** Cortometraje

**Dirección:** Fernando Samprieto

**Producción:** Centro de Capacitación Cinematográfica

**JUAREZ**

**Año:** 1972

**Duración:** Cortometraje con una duración de 12 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Banco Nacional Cinematográfico

**Dirección:** Juan Ramón Arena

**Guión:** Juan Ramón Arena

**Edición:** Jorge Ramírez y Cesáreo Sánchez

**Fotografía en color:** Jorge Mercado y Víctor Carrera

**Música:** Federico Arana

**Animación:** Rafael Tejada, Eduardo Rodríguez y Demetrio Sánchez

**Escenografía:** Tomás Meraz M. y Cesar Jiménez

**Narrador:** Luis Heredia

Esta es la historia de Don Bénito Juárez, producida para conmemorar el centenario de su fallecimiento.

**LOS SUPERMACHOS**

**Año:** 1972

**Duración:** 3 minutos

**Técnica:** Dibujos Animados

**Producción:** Producciones Animadas S.A.

**Texto Original:** Eduardo del Río "Rius"

**Adaptación, Dirección y Animación:** Carlos Sandoval Bennett

Don Perpetuo -gobernador de Cuchichan- rinde su ambiguo informe de gobierno con la natural jerga política que resulta indescifrable pero que al parecer siempre da buenos resultados. Película censurada.

**LOS TRES REYES MAGOS**

**Año:** 1974

**Duración:** 80 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** CONACINE, Cfa., Ruiz y Cinsa

**Dirección:** Fernando Ruiz y Adolfo López Portillo

**Guión:** Adolfo López Portillo

**Música:** José Antonio Zavala

**Animación:** Fernando Ruiz

**Animadores:** Juan Manuel Macías, Daniel Martínez, Claudio Baña, José Marín, Ismael Linares, Rafael Escudero y Moisés Velazco.

**Estudios:** Pro-Animar

**LA ODISEA DE LOS MUÑECOS**

**Año:** 1975

**Técnica:** Muñecos animados

**Producción:** Producciones L. A.

**Dirección:** Carlos González Groppa

**Guión:** R. López Ortíz

**Fotografía:** Alejandro Saucedo

**Edición:** Lorenzo Alemán

**Música:** Julio Salazar

**LAS TRIPAS DEL GRIFO**

**Año:** 1976

**Duración:** Cortometraje de 5 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** A-LUZ-CINE

**Realización:** Mark J. Miller

**Colaboración:** Huguette Genetti

**Fotografía en color:** Eduardo Obregón

Es un viaje al interior del grifo entrando por su boca. Espirales de cuerpos geométricos; pirámide giratoria. Un hombre visto por arriba. Sucesión de paisajes extraños, algunos con pirámides o cuerpos geométricos. Personajes extraños y guerreros, la pantalla sangra. El público (en cámara subjetiva) va montado en una tortuga, musicalizado con el tema de La cucaracha. Un dedo real pone un cartel de fin, se enfoca el grifo, sentado y cruzado de piernas y dice ¿y yo qué?. La película contiene, otros elementos que reflejan la inquietud de los jóvenes de los setenta y el clima social de la época. La frase *tripas del grifo* se daba para significar los últimos tres toques que se le daba a un cigarro de marihuana y era parte de un argot juvenil.

**DÍA DE PUERTO RICO**

**Año:** 1977

**Duración:** Cortometraje de 4 minutos y 45 segundos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Independiente

**Dirección:** Francisco López

**Color:** Lisa Mayer

**Música:** Ladi y Frank Ferrer

**Colaboración:** Douglas Sánchez

**Asesor:** Carlos Bustamante

**Distribución:** Zafra, A.C.

La película es una crítica al imperialismo norteamericano y a la colonización de Puerto Rico. Inicia mostrando una isla de palmeras danzantes, gaviotas, sol y música de guitarras. La isla se convierte en un casco militar, que sale del mar y revela la cara de un soldado de torva mirada, ojos azules, con la inscripción USA en el casco, ríe y suda bastante con ruidos como de puercos.

Después al eructar salen de su boca logotipos de compañías americanas que operan en otros lados a través de franquicias, como Kentucky Fried Chicken, Ford, Marlboro, etc. Al final se oye un grito que afirma el Puerto Rico libre y socialista, enseguida se oye un disparo y el casco se cubre de una mancha roja, este se convierte de nuevo en isla, se iza la bandera de Puerto Rico y el sol se oculta.

**Y SI ERES MUJER**

**Año:** 1977

**Duración:** Cortometraje de 5 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos, recortes y collage

**Producción:** Independiente

**Dirección y Animación:** Guadalupe Sánchez

**Sonido:** Javier Arrollo

**Música:** Isabel Pradera y Trova cubana

**Distribución:** Zafra, A.C.

"Esta animación describe sencillamente la división que se hace, por la diferencia de sexo, entre niños y niñas desde que nacen. Muestra el condicionamiento y la maquinación que recibe una niña a la que desde pequeña se le adiestra para que cumpla con lo que socialmente se espera de ella dentro de su papel femenino en nuestra sociedad".<sup>16</sup>

**LOS SUPERSABIOS**

**Año:** 1977

**Duración:** 78 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** América Cinematográfica, S.A.

**Productor Ejecutivo:** Jorge Nacif F.

**Director General:** Anuar Badín Z.

**Gulón:** Anuar Badín y J. García Agraz

**Edición:** Rafael Morales D.

**Diseño:** Enroque Martínez

**Dirección Artística:** Ángel Cantón B., Cesar Cantón, José Marín S.

**Animación:** Antonio Pacheco, J. Manuel Macías, Demetrio Sánchez, José Luis Padilla, Carlos Sandoval, Ignacio Rentería, Rafael Tejada, Arnulfo Rivera, Carlos Anaya, Enrique Martínez y Abdías Manuel.

---

<sup>16</sup> Programa Mensual de la Cineteca Nacional. Diciembre de 1984

**Escenografía:** José Luis Fernández. Dir. Raúl Vilchis Hultron, Germán Favila, Luis Gerardo López y Antonio Alvarez P

**Color:** Rosalba Camarena, Luis Huerta y Fernando Montaña

**Cámara:** Luis Hernández, Rubén Fraconis, y Anastacio Huerta

**Música:** Marta Cano

**Efectos de sonido:** Neiman Tillar

**Dirección de voces:** Jorge Arvizú

**Estudios:** Churubusco Azteca

**Estudio:** Estudios Kinemma, S. A.

Los personajes principales son dos estudiantes muy inteligentes llamado Paco y Pepe, conocidos como los supersabios y su amigo llamado Panza, en esta película Paco y Pepe construyen una nave espacial en la que viajan a Saturno, acompañados de Panza y su novia llamada Polita. Los muchachos son observados por unos seres del planeta Venus, que trataban de definir a los humanos, entre malos y buenos y también querían saber si eran inteligentes. En ella el Dr. Solomillo y su hijo, tratan de eliminar a los supersabios y apoderarse del mundo.

#### **LOS CUENTOS DE PEPITO**

**Año:** 1978

**Técnica:** Dibujos Animados

**Distribución:** video

#### **LA PERSECUCIÓN DE PANCHO VILLA**

**Año:** 1978

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos 30 segundos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados y recortes articulables

**Dirección:** Grupo Cine Sur

**Guión:** Martín Salinas, Cristina Rocha y Liliana Mazure

**Dibujo y Fondos:** Arnoldo Federico

**Personajes:** Martín Salinas

**Cámara y animación:** Carlos Grätzer, Martín Salinas y Roberto Menéndez

**Edición:** Carlos Grätzer

**Versión del corrido:** Grupo Mascarones

**Distribución:** Zafra. A.C.

Se narra un episodio de la Revolución Mexicana, la fallida misión del General Pershing en busca del General Francisco Villa.

**LOS DIEZ DERECHOS DEL NIÑO**

**Año:** 1978

**Producción:** UNICEF

**Estudios:** PRO-ANIMAR

**Duración:** 5 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Realización:** Fernando Ruiz

**Gulón:** Carolina Villalba

**Animación:** Ismael Linares, Daniel Martínez y Carlos Ramírez

**Escenografía:** Rodolfo García y José Luis Velázquez

**Fotografía en color:** Víctor Peña

**Productor Ejecutivo:** Alberto Campillo

**Música:** Nino Rota

México hizo uno de los diez derechos del niño. La película muestra a un jardinero que cuida a las flores, de las cuales saldrán niños de todo el mundo, el mexicano de una nochebuena, el holandés de un tulipán, etc., hasta poblar a todo el mundo.

**BLAP**

**Año:** 1979-1980

**Duración:** Cortometraje de 8 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Dirección y animación:** Fernando Tamés

**Distribución:** Zafra A.C.

Los protagonistas de la película son unos círculos de diferentes tamaños y colores que se mueven dentro de un cuadrado, su movimiento provoca que reboten unos entre otros, que a su vez aparecen y desaparecen, formando así figuras complejas. Dentro de esas figuras se forma un rostro, con ojos de formas irregulares, gran nariz, antenas y cejas que obtienen movimiento, emiten luces y un sonido blp. Finalmente, otros círculos desbaratan el rostro.

**CHAPOPOTE (HISTORIA DE PETRÓLEO, DERROCHE Y MUGRE)**

**Año:** 1980

**Duración:** 48 minutos

**Técnica:** Acción real con dibujos animados.

**Formato:** 16mm.

**Dirección:** Carlos Mendoza, Carlos Cruz y Daniel Tourón

**Producción:** CUEC-UNAM

**Encargados de producción:** Carlos Mendoza y Carlos Cruz

**Edición y Sonorización:** Carlos Mendoza

**Música:** Marcial Alejandro y Los Luthiers

**Voz:** Enrique Velazco

"La película aborda la situación de la industria petrolera en México, desde la expropiación del 18 de marzo de 1938 hasta la gestión Lópezportillista. Como complemento el filme se basa en los cartones de Naranjo Rius, parodias comerciales y noticieros. Entrevistas a los protagonistas de las luchas político-laborales dentro de dicha industria".<sup>17</sup>

**LOTERIA**

**Año:** 1981

**Duración:** Cortometraje de 12 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Formato:** 16mm

**Dirección y Animación:** Lourdes Grobet

**Distribución:** Zafra A.C.

"Animación basada en las figuras del juego de la Lotería realizada con buen sentido del humor. Tiene como fondo musical el Huapango de Moncayo."<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> *Catálogo de Ejercicios Fílmicos Escolares (1963- 1988/ 89)*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, p. 51.

<sup>18</sup> *Catálogo de Zafra, A.C.* Cine difusión.

**EL GRAN ACONTECIMIENTO**

**Año:** 1981

**Duración:** 32 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Buena Nueva, A.C.

**Productor:** Antonio Roqueli

**Realización:** Fernando Ruiz

**Gulón:** Cristian Caballero (Basada en el relato de Antonio Valeriano).

**Música:** José Antonio Zavala

**Director de doblaje:** Alberto Gavira

**Narrador:** Claudio Brook.

**Director de animación:** Daniel Martínez

**Animadores:** Ismael Linares, Marco Antonio Pacheco, Julio Guerrero, Ignacio Rentería, Miguel Arellano, Moisés Velasco y José Marín.

**Jefe de producción:** Agustín Rodríguez

**Diseño de personajes:** Moisés Velasco

**Diseño de color y delineado:** Gerardo Jiménez

**Escenografías:** Israel Vilchis y José Luis Vázquez

**Láminas fijas:** Felipe Morales

**Letrista:** Alfonso F. Sánchez

**Camógrafos:** Guillermo Sánchez, Hugo Mercado y Jorge Mercado

**Montaje:** Fernando Belina

**Doblaje:** Enrique Rodríguez

**Estudios:** ANIMART

La película relata las apariciones de la Virgen de Guadalupe en el Cerro del Tepeyac.

**EL CHAHUISTLE**

**Año:** 1981

**Duración:** 47 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Montaje de acción viva con dibujos animados.

**Producción:** CUEC-UNAM

**Dirección, Gulón y Fotografía:** Carlos Mendoza

**Edición:** Carlos Mendoza y Carlos Cruz

"Con el empleo de dibujos animados, testimonios documentales y dramatización, la cinta ilustra el tema de la dependencia alimentaria en México debido a las formas de tenencia de la tierra, que solo favorece notoriamente a los agro-negocios transnacionales, a los terratenientes nacionales, a la producción de los cultivos de exportación y a la producción de los alimentos (chatarra)."<sup>19</sup>

### **CRÓNICAS DEL CARIBE**

**Año:** 1982

**Duración:** 35 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados y recortes articulados

**Producción y realización:** Taller de Animación, A.C.

**Dirección:** Emilio Watanabe y Francisco López

**Guión:** Paco López, Diego de la Tejera, Emilio Watanabe y Pablo Pereimaun

**Diseño de personajes y Layout:** Abdías Manuel, Emilio Watanabe, Enrique Martínez y Paco López

**Animación en acetato:** Juan Martíne, Enrique Maurice, Emilio Watanabe y Abdías Manuel.

**Asistencia:** Natividad Salinas, Teresa Candela, Paco López, Edmundo Herrera, Marcos Miller y Jesús Espino

**Animación en recortes:** Enrique Martínez, Emilio Watanabe, y Paco López.

**Color:** Germán Favila, Georgina Ledesma, Lucy Argüello, Telma Argüello, Georgina Pérez, Amado López, Teresa Candela, Gloria Mulpira, Irma Irazzo, Rebeca Trejo y Roberto Sosa

**Fondos:** Pia Williamson, Germán Favila, Virginia del Campo, Paula Sánchez y Huguette Genetti

**Filmación:** Ramiro Sandy y Paco López

**Música:** Grupo Isla

**Voces:** Lilly Taylor, Mario Díaz Mercado, Fernando Czela, Germán Palomares, Mario Antonio da Silva y Gabriela Cedillo

**Montaje y edición:** Emilio Watanabe, Paco López, Cato Estrada y Penny Simpson

**Producción:** Ramiro Sandy, Roberto Sosa y Paco López

**Producción ejecutiva:** Kinesis Film

**Colaboración:** Grupo Experimental de Cine Universitario, Panamá

**Distribución:** Zafra, A.C.

El protagonista de esta película es un viejo cargador negro que trabaja en un puerto de Panamá, a pesar de ser vigilado por sus patrones norteamericanos, plática con los otros jóvenes opinando que la invasión extranjera empezó desde el descubrimiento de América.

---

<sup>19</sup> *Catálogo de Ejercicios Filmicos Escolares (1963- 1988/ 89)*. Op. Cit. p. 61

Así narra el descubrimiento de América por Colón y como España se enriqueció con los productos del Caribe, la conquista a base de sangre, esclavitud y fuego, terminando con la llamada de atención que se le hace al negro para que vuelva al trabajo.

**TOHUI, EL PEQUEÑO PANDA DE CHAPULTEPEC**

**Año:** 1982

**Técnica:** Montaje de dibujos animados y acción viva

**Productor:** Manuel Ramírez

**Director:** Fernando Durán Rojas

**Guión:** Ulises Pérez Aguirre

**CHARROTILÁN**

**Año:** 1982

**Duración:** 48 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Montaje de acción viva y dibujos animados.

**Producción:** CUEC - UNAM

**Encargados de producción:** Rafael Rebollar y José Iván Santiago

**Dirección:** Carlos Mendoza y Carlos Cruz

**Guión y Edición:** Carlos Mendoza

**Sonorización:** Carlos Cruz y José Iván Santiago

**Musicalización:** José Iván Santiago

"Recurriendo al empleo de testimonios gráficos, documentales, dramatizaciones y dibujos animados, la película analiza el llamado Sindicalismo Charro, es decir, se refiere al estudio de las grandes centrales sindicales organizadas, apoyadas o promovidas con el fin de controlar políticamente a los obreros y empleados de las principales ramas económicas de la vida mexicana, especialmente la C. T. M. y el Congreso del Trabajo".<sup>20</sup>

**VAMOS RECIO**

**Año:** 1983

**Producción:** Independiente

**Dirección:** Jaime Cruz y Luis Fuertes

---

<sup>20</sup> Ibidem, p. 70

**LIGIA ELENA**

**Año:** 1983

**Duración:** 6 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados.

**Producción:** México-Puerto Rico

**Dirección:** Abdías Manuel y Francisco López

**Música:** Rubén Blades

**Animación:** Boricua Inc.

**Fondos:** Cecilia Lemus y Guadalupe Sánchez

**Distribución:** Zafra, A.C.

"En estos dibujos animados, basados en una canción de Rubén Blades, se trata de dar una visión humorística del trágico y legendario fenómeno del racismo social, que aunque nos empeñemos a negar, inexplicablemente aún existe en nuestra sociedad".<sup>21</sup>

**EL HIJO PRODIGO**

**Año:** 1984

**Duración:** Cortometraje de 4 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Muñecos animados (látex, plastilina) y acción viva

**Producción:** Universidad Iberoamericana y Centro de Capacitación Cinematográfica

**Dirección, animación y fotografía:** Luis Carlos Carrera

La historia es sobre un feto que se aburre de estar dentro de su mamá y sale a dar una vuelta al parque, en donde encuentra unas niñas que lo adoptan y lo llevan a la escuela, entonces termina en el laboratorio de biología, en donde una monja lo mete a un frasco de formól y ahí lo dejan.

**A TODA COSTA**

**Año:** 1984

**Duración:** Cortometraje

**Producción:** Independiente

**Dirección:** Jaime Cruz

---

<sup>21</sup> Programa Mensual de la Cineteca Nacional, Diciembre de 1984.

**LIGIA ELENA**

**Año:** 1983

**Duración:** 6 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados.

**Producción:** México-Puerto Rico

**Dirección:** Abdías Manuel y Francisco López

**Música:** Rubén Blades

**Animación:** Boricua Inc.

**Fondos:** Cecilia Lemus y Guadalupe Sánchez

**Distribución:** Zafra, A.C.

"En estos dibujos animados, basados en una canción de Rubén Blades, se trata de dar una visión humorística del trágico y legendario fenómeno del racismo social, que aunque nos empeñemos a negar, inexplicablemente aún existe en nuestra sociedad".<sup>21</sup>

**EL HIJO PRODIGO**

**Año:** 1984

**Duración:** Cortometraje de 4 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Muñecos animados (látex, plastilina) y acción viva

**Producción:** Universidad Iberoamericana y Centro de Capacitación Cinematográfica

**Dirección, animación y fotografía:** Luis Carlos Carrera

La historia es sobre un feto que se aburre de estar dentro de su mamá y sale a dar una vuelta al parque, en donde encuentra unas niñas que lo adoptan y lo llevan a la escuela, entonces termina en el laboratorio de biología, en donde una monja lo mete a un frasco de formól y ahí lo dejan.

**A TODA COSTA**

**Año:** 1984

**Duración:** Cortometraje

**Producción:** Independiente

**Dirección:** Jaime Cruz

---

<sup>21</sup> Programa Mensual de la Cineteca Nacional, Diciembre de 1984.

**HOMENAJE A LOS 50 AÑOS DE CRI-CRI**

**Año:** 1984

**Técnica:** Muñecos animados.

**Producción:** Filmographics, S.A.

Escenificación de la canción de *El baile de los muñecos*, canción homónima de Francisco Gabilondo Soler "Cri-cri"

**LOS HIJOS DE LA CRISIS**

**Año:** 1985

**Duración:** 43 minutos

**Formato:** 16 mm.

**Técnica:** Dibujos animados y acción viva.

**Producción:** Dirección General de Asuntos del Personal Académico CUEC-UNAM

**Dirección y guión:** Carlos Mendoza

**Fotografía en color:** César Taboada y Manuel Tacamba Pérez

**Animación:** Laura Iñigo

**Edición:** Carlos Mendoza

"Mezcla de documental, puesta en escena y dibujo animado, que busca recrear la memoria histórica del hostigamiento estadounidense en México. La película relaciona el tema histórico con el problema de la deuda externa, la crisis económica que vive nuestro país y la ofensiva de los medios de comunicación contra la cultura nacional. El trabajo no está exento de la utilización del humor".<sup>22</sup>

**JOROBITA**

**Año:** 1986

**Duración:** 4 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados y recortes articulados

**Dirección, Guión y Edición:** Laura Silvia Iñigo Dehud

**Producción:** Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

**Animación:** Rodolfo Negrete, Ivett Góñez y Ángeles Luna

**Sonorización:** Luis Schroeder

"Se ilustra con recortes animados, la canción homónima de Gabilondo Soler (Cri-Cri)".<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> *Catálogo de Ejercicios Fílmicos Escolares*. Op. Cit. p.137

<sup>23</sup> *Ibidem*. p192.

**ULAMA, EL JUEGO DE LA VIDA Y LA MUERTE**

**Año:** 1986

**Duración:** 1 hora 40 minutos

**Dirección:** Roberto Rochín

**Técnica:** Documental en acción viva y dibujos animados

Rastrea la historia del tradicional juego de pelota y analiza el lugar que ocupaba en el México prehispánico.

**UN CUENTO DE CIUDAD**

**Año:** 1986

**Duración:** 14 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados y recortes articulados

**Dirección, Fotografía y Edición:** Laura Iñigo Dehud

**Producción:** Oscar Eguía y CUEC-UNAM.

**Música:** José Reyes

" Huitzilin (un colibrí) llega a la ciudad de México, se encuentra con la estatua de Cuauhtémoc. Este le cuenta lo feliz que vivía en el pasado y lo terrible que vive ahora, además de la miseria y la corrupción de la que es testigo. Cuauhtémoc pide ayuda a Huitzilin, el cual después de ayudarlo, muere junto con Cuauhtémoc, pero Huitzilin revive para cambiar la situación en la ciudad, ayudado por la luna".<sup>24</sup>

**ANIMACIÓN II**

**Año:** 1987

**Producción:** CUEC-UNAM

**Duración:** 3 minutos

**Formato:** 16mm.

**Encargado de Producción, Dirección, Guión y Edición:** Laura Iñigo Dehud

**Sonido:** Luis Schroeder

"Hace referencia al crecimiento urbano y por lo tanto, a la contaminación ambiental".<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Ibidem, p. 140

<sup>25</sup> Ibidem, p. 125

**TLACUILO**

Basado en conferencias, cursos, publicaciones y manuscritos del Dr. Joaquín Galarza

**Año:** 1987

**Duración:** 56 minutos

**Técnica:** Dibujos animados

**Formato:** 35mm.

**Producción:** Estudios Churubusco Azteca y el Centro de Investigación y Estudios Superiores de Antropología Social

**Dirección y guión:** Enrique Escalona

**Animación:** Rodolfo Segura Abdías

**Coloristas:** Carolina Herrera, Catalina Madrigal y Rosa María Torres

**Storyboard:** Enrique Escalona

**Música:** Ernesto Cano Lomeli, Jorge Romero Guzmán y Arturo García Orozco

**Interpretación:** Grupo HUEHUECUICATL

**Editor de imagen:** Jorge Vargas

**Editor sincrónico:** Sigfrido García Case

**Efectos Sonoros:** Sergio Castro

**Narrador:** Claudio Obregón

**Voz y texto en Náhuatl:** Alfredo Ramírez C.

**Reproducción del código:** Joaquín Galarza, Enrique Escalona, Mercedes García, Socorro Fuentes, Bárbara Torres, Teo Ramírez, Claudia Fuentes, Cecilia Rossel y Nadine Bellgard

**Grabación y regrabación:** Ingeniero René Cerón

**Fotografía en color:** Jorge Pérez y Mario Noviello

**Laboratorios:** Estudios Churubusco-Azteca

"Tlacuilo, palabra náhuatl que significa *el que escribe pintando*, es el título del documental realizado bajo la técnica de animación y dirigido por Enrique Escalona, quien recrea la vieja tesis del etnólogo Joaquín Galarza acerca de que, independientemente del lenguaje plástico, los códices son escritura: no son símbolos ideográficos o pictóricos, sino textos sujetos a las leyes de la escritura, susceptibles de ser leídos y no interpretados especulativamente. Se seleccionó la primera lámina (2-recto) del Códice Mendocino para probar y difundir la tesis de Galarza. Dicho código describe la organización social, política, económica, militar, religiosa y científica de los aztecas".<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Programa Mensual de la Cineteca Nacional, Diciembre 1987.

**LAS AVENTURAS DE OLIVER TWIST  
(EL PEQUEÑO LADRONZUELO)**

**Año:** 1987

**Duración:** 93 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Miguel A. Casillas y Elias Fernández

**Dirección:** Fernando Ruiz

**Estudios:** Mundo Animado, S.A. de C.V.

**Música:** Plácido Domingo

**Historia:** Charles Dickens

**Dirección de voces:** Narciso Busquets

**Gulón Cinematográfico:** Fernando Ruiz

**Asesor:** Carlos Alvarez de la Cadena

**Supervisor Literario:** Cristina Rendón

**Animación:** Héctor Mange, Roberto Bustamante, Fernando Castro, Miguel López, Marco de la Cruz, Francisco Licea, Manuel Macías, Ignacio Rentería y Marco A. Pacheco

**Layout:** Ricardo Gaona, Enrique Maurice, Joel Islas y Javier Gómez

**Diseño de personajes:** Moisés Velasco y Fernando Ruiz

**Edición:** Leandro de Gante

Cuento clásico de Dickens, en el que Oliver -un pequeño huérfano- se ve envuelto con una banda de niños ladrones, la cual es capitaneada por un viejo. Estos ladronzuelos son obligados a entrar a las casas para robar. En una de estas incursiones, Oliver es herido y acogido por una familia, sin embargo los rufianes no lo dejan ir fácilmente y tras muchas dificultades se descubre que Oliver es nieta del hombre que lo acogió y lo reciben en su casa.

**UN MUY CORTOMETRAJE**

**Año:** 1988

**Duración:** 30 segundos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Muñecos animados (Clay motion)

**Producción, Dirección, Gulón, Diseño,**

**Animación y Fotografía:** Luis Carlos Carrera

Trata sobre un monito de plastilina de formas muy simples que se ríe nerviosamente y aparenta estar muy feliz, entre risas, saca una enorme pistola escondida atrás de su espalda y se dispara en la sien.

**MALAYERBA NUNCA MUERDE**

**Año:** 1988

**Duración:** 8 minutos

**Formato:** 16mm.

**Producción:** Universidad Iberoamericana/ C.C.C.

**Técnica:** Óleo sobre vidrio y acrílico sobre acetato

**Dirección, Guión, Diseño, Fotografía y Animación:** Luis Carlos Carrera

**Asistente de Animación:** Marie France Porta

**Escenografía:** Carlos Carrera y Marie France Porta

**Música:** Manuel Rocha

"La historia de Malayerba, es un monito que va por la ciudad destruyendo las cosas, de repente deja salir a unos locos y se arma una fiesta y se lo lleva la patrullita y lo ahorcan. Eso es todo. Esa es la anécdota...lo demás no son simbolismo, son ocurrencias".<sup>27</sup>

**AMADA**

**Año:** 1988

**Duración:** 2 minutos 30 segundos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados (pluma, óleo y acrílico sobre acetato, óleo sobre cartón para los fondos)

**Producción:** Centro de Capacitación Cinematográfica

**Dirección, Guión, Diseño, Animación y Fotografía:** Luis Carlos Carrera

**Música:** Pablo Silva

**Violonchelo:** Enrique Marmisole

Amada es la historia de una mujer vieja que recuerda la relación con el hombre de su vida. Inicia con la vista de un cuarto, donde hay un tocador y una gran tina de baño circular en el piso; una anciana se desviste frente al espejo mientras se observa el rostro desde varios ángulos. Toca a su puerta y cuando ella gira retrocede en el tiempo, su rostro rejuvenece hasta convertirse en el de una muchacha; la puerta se abre abruptamente y entra un hombre joven que la agrede y la viola... el rostro de la joven envejece otra vez, la puerta nuevamente se abre entrando el mismo hombre -también envejecido- nuevamente la golpea pasa sobre ella y le roba el monedero del tocador, Amada se incorpora lentamente.

---

<sup>27</sup> Carlos Carrera. (entrevista)

**LA PALOMA AZUL**

**Año:** 1989

**Duración:** 11 minutos

**Formato:** 16 mm.

**Técnica:** Dibujos animados (acrílico sobre acetato)

**Producción:** Kinam S.C.L. (México)/ Sakura Motion Picture Co. (Japón)

**Dirección:** Carlos Carrera

**Directores Asociados:** José Luis García Agraz/ Takashi Sujiyama.

**Guión:** Ignacio Ortiz Cruz

**Animación y Layout:** Emilio Watanabe

**Animación:** Alejandro Aguirre, Enrique Martínez, Marco de la Cruz, Rodolfo Segura y Ricardo Vázquez.

**Fondos:** Cristina Dorantes, Carmen Favila, Francisco Miranda, Luis Gómez y Juan Martínez.

**Color:** Taller de animación de Coyoacán

**Música:** Gerardo Suárez.

**Canclón original:** Tonatiuh de la Sierra.

**Sonido:** Secuencia 2000 (México)/Publiservicios de México/Tavac (Japón)

**Créditos:** Jorge Medina.

**Laboratorio:** Imagica (Japón)

Es una película encargada de educar adolescentes sobre sus partes del cuerpo, las relaciones sexuales, fecundación y sobre todo la responsabilidad de conocerse así mismos.

**ABRIMOS LOS DOMINGOS**

**Año:** 1989

**Duración:** 2 minutos 30 segundos

**Formato:** 35 mm.

**Técnica:** Recorte

**Producción:** KRATKY FILM PRAHA.

**Dirección, animación:** José Angel García

**Música:** Daniel Audrei

La muerte hace su despensa en un supermercado al que llegan los cuerpos de todos aquellos que han muerto a manos de los mismos hombres y los verdugos junto con sus víctimas.

**MÚSICA PARA DOS**

**Año:** 1990

**Duración :** 13 minutos

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados (acrílico sobre acetato)

**Producción:** Kinam S.C.L. (México)/Sakura Motion Picture Co. (Japón)

**Productores asociados:** Eji Mirayama/ José Ramón Mikelajáuregi

**Directores asociados:** José Luis García Agraz/Takashi Sujiyama

**Dirección, diseño y animación:** Luis Carlos Carrera

**Guión:** Consuelo Barredo

**Línea conceptual:** Gabriela Rodríguez

**Música:** Liliana Felipe

**Saxofón Solista:** Cibila

**Grabación:** Felipe Capilla

**Animación:** Alejandro Aguirre y Marco de la Cruz

**Fondos:** Germán Favila, Luis Gerardo Gómez, Leonel Sagahon

**Color:** Taller de animación de Coyoacán

**Fotografía:** T. Nishimura Studios (Japón)

**Grabación y doblaje:** Estudio de Denisse de Kalaff (México)/Ayaco Creative Studio (Japón)

**Títulos:** Copy Rapid (México)

**Laboratorios:** Sony P.C.L.(Japón)

Esta película da a conocer los problemas a los que se puede enfrentar una joven al tener una relación sexual con alguien que no usa protección y que puede contagiarle el SIDA o llevarla a un embarazo o matrimonio sin planificación familiar, que a la larga le traera tristeza. de esta manera se explica lo que debe ser una relación segura con comunicación.

**ANIMACIÓN DE CUENTOS PUREPECHAS**

**Año:** 1990

**Duración:** 18 minutos.

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos, recortes y bordados animados

**Producción:** Instituto Nacional Indigenista

**Dirección:** Dominique Jonard

**PRIMER CUENTO: EL CARERO DE DON CHI**

**Técnica:** Recortes articulados

**Guión, Dibujos y Voces:** Niños de Ihuatzino, Michoacán..

**Realización:** Dominique Jonard

Es la historia de Don Chi, un pescador que vendía muy caro el pescado, en venganza unos señores del pueblo le dan chile a comer a un perro de Don Chi, el cual sale corriendo y asusta a una vaca tirando esta a Don Chi al agua. A bolsazos el ambicioso pescador es obligado a bajar el precio del pescado hasta que lo regala y promete nunca más volverlo a dar tan caro.

**SEGUNDO CUENTO: ITZIGUARI (LEYENDA PUREPECHA)**

**Técnica:** Recortes articulados

**Productor ejecutivo:** Alfonso Muñoz

**Coordinador ejecutivo:** José Luis Martínez

**Realización:** Dominique Jonard

**Dibujos y Voces:** Niños de Ihuatzin

Itziguari es una niña que vive con su madre y se dedican a sembrar maíz, la gente del pueblo donde vive la niña no es buena, por lo que son castigados por la diosa Cueráperi, ésta esconde la nube oscura con la que el pueblo se provee de lluvia, por casualidad Itziguari encuentra el lugar donde la diosa escondió la nube, aún siendo advertida por la diosa de que no debía avisar al pueblo, pues sería castigada, la niña revela el escondite. En castigo la diosa echó a Itziguari al pie de la cascada para que esta nunca dejara de caer, la leyenda cuenta que la risa de Itziguari se escucha en la caída de la cascada.

**TERCER CUENTO: TEMBUCHA XEPITI (EL NOVIO FLOJO)**

**Realización:** Dominique Jonard

**Técnicas:** Animación de objetos

**Bordados:** Celia Pérez y Tomasa Barriga

**Fondos de Batik:** Zeinada Gerardo, Zeinada Carrillo y Elena Gutiérrez,

**Tallado de madera:** Jesús Salvador Morales

**Voces:** Rebeca S. Espicio, José Ramos P. y Jesús Morales

**Edición:** Guillermo Monteforte

**Laboratorio:** Temex Color

Esta es una pequeña historia sobre las peripecias de un joven indígena.

**LOS MEJORES DESEOS**

**Año:** 1991

**Duración:** 15 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Kinam, S.C.L. (México), y Sakura Motion Picture Co. (Japón)

**Producción ejecutiva:** José Ramón Mikela Jáuregui y Eiji Murayama

**Dirección, Planeación, Diseño, Argumento y Animación:** Carlos Carrera

**Director asociado:** Chinami Namba

**Concepto:** Gabriela Rodríguez

**Coordinación artística:** Lourdes Villareal y Germán Favila  
**Fondos:** Magdalena Acosta  
**Música:** Ric Clark  
**Títulos:** Copy Rapid México.  
**Laboratorio:** Sony P.C.L. , Japón

La película trata de dar a conocer como un matrimonio con comunicación, respeto y confianza puede lograr vivir feliz, dando uno al otro la oportunidad de desarrollarse plenamente como tales.

**EL ÁRBOL DE CHICOCA**

**Año:** 1992  
**Duración:** 2 minutos  
**Técnica:** Dibujos animados y títeres  
**Producción:** Centro de Ayuda a Mujeres Violadas A. C.(CAMVAC)  
**Dirección:** Artemisa Baena

**MI QUERIDO DIARIO**

**Año:** 1992  
**Duración:** 2 minutos  
**Producción:** Centro de Ayuda a Mujeres Violadas A. C.(CAMVAC)  
**Dirección:** Artemisa Baena

**SELVA DENTRO**

**Año:** 1992- 1993  
**Duración:** 10 minutos  
**Formato:** 16mm.  
**Técnica:** Dibujos, recortes animados y pixilación  
**Producción:** Dirección de Actividades Cinematográfica de la U.N.A.M.  
**Dirección:** Dominique Jonard  
**Producción Ejecutiva:** Eduardo Patiño  
**Jefe de Producción:** Jesús Brito  
**Fondos:** Rafael Flores y Dominique Jonard  
**Corte de figuras:** Rocío Ávila  
**Rotoscopia:** Vicente Montanes  
**Música:** Howard Clifton (Grupo Aguas de Mar)  
**Sonido:** Luis Pacheco

Esta película es una crítica a la destrucción del medio ambiente silvestre y urbano en manos del hombre. El personaje principal es un orangután que, sentado en su jaula en el zoológico, soportando el maltrato de unos niños

## EL CINE DE ANIMACION EN MEXICO

---

espectadores, recuerda la época en que era libre y corría por la selva; pero la ciudad ha alcanzado a la selva, y el orangután se interna en ella, sorprendido por lo psicodélico de la urbe. Entre otras desventuras el animal se ve atrapado en el metro, perdido en un centro comercial, absorbido por una cámara de video y convertido en un videojuego con Tazán. Finalmente escucha una canción que lo invita a regresar a su selva dentro; empieza a tocar un saxofón que limpia la ciudad y la llena de flores, al tiempo que su figura se transforma, hasta ser la silueta de un hombre. Termina de nuevo en el zoológico, donde de alguna manera los niños han comprendido y se van arrepentidos.

### **LAS BROCERIAS DE BROZITO**

**Año:** 1993

**Duración:** 7 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Dibujos animados

**Producción:** Malt Bisney's

**Dirección:** Héctor Arellano

**Layout:** Isaac García y Jonathan Romero

**Animación:** Julio Guerrero y Héctor Arellano

**Guión:** Roberto Ruiz y Roberto Hernández

**Adaptación:** Víctor Trujillo

**Voces:** Víctor Trujillo, Cristina Pouliot y Carmen Martínez

Esta película tiene como personaje principal a **Brozo**, payaso de la televisión creado e interpretado por Víctor Trujillo. En la película brozo conserva las características del personaje televisivo: una especie de anti-payaso, mal hablado y alburero, que transforma cuentos clásicos en historias urbanas con una moraleja en el fondo. En la versión animada el mensaje es de intención ecológica. La historia empieza en una calle cualquiera, como fondo hay una barda con pintas, entre las que destaca la cara de brozo que es golpeada por una pelota de fútbol, el personaje cobra vida, sale de la pared y corretea a los niños, usando expresiones típicas de barrio. El payaso reúne a todos los niños, bailan juntos el rap de Brozo y llegan a un parque, donde Brozo les da una lección de ecología y al final todos se van bailando el rap.

### **EL HÉROE**

**Año:** 1994

**Duración:** 5 minutos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Acrílico, pastel y lápiz graso sobre acetato

**Producción:** Dirección de Producción de Cortometraje, IMCINE

**Dirección, Guión, Diseño y Edición:** Carlos Carrera

**Fotografía:** Hugo y Jorge Mercado

---

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

**Fondos:** Germán Favila  
**Animación:** Julio Guerrero y Héctor Arellano  
**Música:** Gabriel Romo

La historia de El héroe tiene lugar en una estación del metro, el protagonista en su camino al andén, observa las actitudes de la gente que le rodea, los hay quienes pelean, quienes se empujan, quienes gritan y quienes solamente parece que observan. Al llegar al andén repleto, observa a una chica que a su parecer, tiene intención de arrojarce a las vías; haciendo un esfuerzo llega en el momento justo para evitar que ella caiga. El metro llega, la gente sube y ella molesta lo insulta y comienza a gritar mientras el tren se aleja, llamando así la atención del policía, quien sin preguntar se lleva al inesperado Héroe. Este, mientras es alejado del lugar, alcanza a ver como la chica consigue su propósito y se arroja a las vías al escuchar el silbato del convoy. Sobre la imagen del tren que arriba a la estación comienzan a correr los créditos.

#### **LOS CASTIGOS DEL AMOR**

**Año:** 1995  
**Duración:** 28 minutos  
**Formato:** 16mm.  
**Técnica:** Montaje de animación con acción viva  
**Dirección:** Jaime Martínez  
**Producción:** Centro Universitario de Estudios Cinematográficos  
**Asistente de Producción:** Martha Roa  
**Guión:** Jaime Martínez  
**Animación y Fotografía:** Artemisa Baena  
**Asistente de Fotografía:** Julián Pensamiento  
**Edición:** Jaime Martínez y Artemisa Baena  
**Sonido:** Laura Rojas  
**Asistente de Sonido:** Juan Carlos Almeira y Martín Nava

Una pareja de ancianos que llevan todo su matrimonio viviendo juntos, comienzan a conocer sus vidas ocultas a través de los sueños. Esto los lleva a la desconfianza mutua y a la destrucción.

#### **4 MANERAS DE TAPAR UN HOYO**

**Año:** 1995  
**Duración:** 7 minutos y 30 segundos  
**Formato:** 35mm.  
**Técnica:** Tinta sobre papel y acetato

**Dirección:** Guillermo Rendón y Jorge Villalobos

**Producción:** José Luis Rueda

**Animación:** Mónica Alcázar, Carlos Rodríguez, Dionisio Ceballos, Kemie Guaida, Guillermo Rendón, José Castro y Jorge Villalobos

**LOS CHANGUITOS**

**Año:** 1995

**Duración:** 1 minutos y 30 segundos

**Formato:** 35mm.

**Técnica:** Recorte y acetato

**Producción:** CONAFE

**Música:** Café Tacuba

**Estudio:** María Negra Production

Canción popular, utilizada para enseñar a leer a los indígenas.

**MIS SENTIDOS EN TU ESPERA**

**Año:** 1985

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Dibujos animados de lápiz sobre papel, pixilación y acción real

**Realizadores:** Dominique Jonard, Ulises Guzmán, Luis Tellez y Alejandra Avila

**Se desconoce el título**

**Dirección, Fotografía y Animación:** Laura Iñigo

**Técnica:** Muñecos articulados

Se trata de un niño que esta en el campo y lo asusta un amigo con un disfraz de león y el niño al darse cuenta se molesta con su amigo, después su amigo se va y el niño se encuentra a otro león esta vez de carne y hueso, pero el niño cree que es otra broma de su amigo.

**LA MUÑECA FEA**

**Formato:** 16mm.

**Técnica:** Recorte

**Dirección, Fotografía y Animación:** Laura Iñigo

**MOUNSTRITO**

**Año:** 1995

**Duración:** Cortometraje

**Formato:** Super 8

**Producción y Dirección:** Ulises Guzmán

## CAPITULO III

### REALIZADORES DEL CINE DE ANIMACIÓN

En el festival de Cannes de 1994, los productores mexicanos se llevaron una gran sorpresa: El héroe -una cinta de animación tradicional, con escasos cinco minutos de duración y producida independientemente por un joven estudiante de cine- se llevó la Palma de Oro, la primera para un productor mexicano.

Este premio resultó ser el impulso necesario para que los interesados en animación buscaran apoyo a sus proyectos, antes de eso la animación se consideraba como un trabajo exclusivamente dedicado al entretenimiento infantil, los inversionistas -ante el monopolio creado por la Walt Disney- consideraban que no era rentable hacer un negocio con cine animado, ya que sabían del enorme trabajo y del tiempo que tomaba realizar una buena animación.

Hoy en día, el cine de animación ha empezado a concebirse no sólo como un entretenimiento infantil, sino como un verdadero medio de expresión, aquellos que se interesan están abarcando campos de problemas sociales, de relaciones humanas, artísticos, de comedia o de simple entretenimiento, esta nueva concepción mexicana del cine de animación abre paso a este capítulo que dedicamos a los realizadores y que precisamente, está basado en sus opiniones.

## LOS PRIMEROS AÑOS

En 1995 se cumplieron 100 años de existencia del cine a nivel mundial, en México el 14 de agosto de este año (1996) se celebrará el centenario de la primera función de cine que hubo en México gracias a los camarógrafos franceses Gabriel Veyre y Claude Ferdinand Bernard. La función de aquel entonces fue un éxito y diversos interesados se adentraron en el mundo de la cinematografía, pero no fue hasta el año de 1934 que los productores mexicanos se adentraron en la producción de dibujos animados como un primer paso para el desarrollo del cine de animación en todo tipo de técnicas. La gente que ha colaborado en este trabajo -que conjuga lo creativo y la disciplina- han ocupado diversas técnicas que abarcan: los dibujos animados, la pixilación, recortes, volúmen, pintura sobre vidrio, tiza, látex y técnicas mixtas.

En México el desarrollo de la animación ha sufrido incontables altas y bajas, el número de estudios cinematográficos de animación que han existido y funcionado a través de estos años es impreciso, ya que en su mayoría desaparecieron generalmente por problemas económicos, a pesar de que llevaron a cabo proyectos interesantes.

Carlos Sandoval Bennett es un animador que recorrió casi todos los estudios que funcionaron de manera regular en México hasta fines de los ochentas, *"En aquellos tiempos estábamos inventando el cine, no habla las cámaras que hoy existen y no sabemos a que estábamos entrando, aprendíamos de las revistas y de ver miles de veces las cintas de Estados Unidos"*. Sandoval Bennett vio crecer a la animación contra todos los problemas en los que se vio envuelta y actualmente se ha constituido como parte de la cinematografía mexicana, hecho que se puede comprobar al revisar la filmografía existente de este género.

Existen en México más de setenta producciones mexicanas en animación que -en su mayoría- han permanecido escondidas. Todas ellas responden a la característica básica de la animación, que es crear cuadro por cuadro y en base a personajes u objetos estáticos, una secuencia de imágenes en movimientos progresivos que al proyectarse a velocidad cinematográfica producen la sensación de movimiento inexistente en la realidad.

## LOS OBSTÁCULOS PARA PRODUCIR EL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO

En cuanto a la producción son dos los principales problemas que enfrenta en cine de animación: El financiamiento y la preparación académica. Los diferentes realizadores saben de la dificultad de contactar gente interesada en un trabajo tan esmerado, especializado y además que pretenda financiar un filme de este tipo, existen básicamente tres tipos de producciones en animación: aquellas que realizan una labor publicitaria, las que se elaboran con fines de lucro (como mercancía) y las que se desarrollan básicamente por inquietud artística.

Este trabajo se centra precisamente en estas últimas. Una realización independiente da mayor libertad a la realización en términos artísticos, pero su elaboración se complica al considerar el presupuesto. Para Nelson Carro (crítico cinematográfico) *"Prácticamente nadie se interesa en financiar las cintas de animación porque no remuneran, lleva mucho tiempo y es muy cara, además no hay mercado para este tipo de cosas, la animación es económicamente un mercado muy limitado, ya que en México se paga ridículamente por las producciones animadas"*.

Debido a esto la producción de cine de animación se reduce a realizaciones independientes o a producciones apoyadas por escuelas, esta observación fue hecha por Emilio Watanabe -quien realizó hace tiempo una producción de animación titulada *Crónicas del caribe* que enfrentó serios problemas de financiamiento- .

Sabemos que la animación es un proceso que se lleva mucho dinero, mucho trabajo y que tiene en la pantalla un resultado que a simple vista no parece un gran esfuerzo, en otros países existen financiamientos gubernamentales a las artes pero en México, como dijo Sandoval Bennett "*Nadie quiere invertir en esto, el capitalista mexicano quiere aventar un peso y que le retachen 10 inmediatamente*". Artemisa Baena y Laura Iñigo egresadas del CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos) mencionan como importante obstáculo a la realización de cine de animación el factor económico, ya que el material es caro, son pocos los estudios que tienen cámara de animación y este equipo se renta extraordinariamente caro. De acuerdo a José Luis Rueda el equipo se renta a precio de comercial aunque el filme tenga fines artísticos más que lucrativos. Existen técnicas que no son tan caras para animar, una de estas es el rayado de la película, pero los resultados no siempre son lo que el realizador desea, los recortes no igualan el costo de la animación en celofanas (acetatos) o por computadora, pero aún así la animación es un proceso caro pues requiere para su elaboración de un trabajo excesivo y constante, es en este punto donde la autodisciplina se convierte en un obstáculo difícil de superar por el animador.

En lo que se refiere a la preparación académica, el CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos) y el CCC (Centro de Capacitación Cinematográfica) son consideradas como las escuelas cinematográficas más importantes del país, pero ninguna de estas instituciones tiene cámara de animación. En México sólo algunos estudios particulares y la Filmoteca de la

Universidad Nacional Autónoma de México cuentan con cámara de animación. Alfredo Joskowicz -quien es director del CUEC- afirma que en México ninguna escuela tiene equipo de animación completo, Artemisa Baena nos explica que además del equipo en las escuelas y materias que preparen animadores, hace falta mucho apoyo para aquellos que están interesados en aprender animación aún a sabiendas de las carencias existentes, *"todo lo que se aprende de animación es autodidacta, no hay materias de animación en ninguna escuela"*.

A últimas fechas gente interesada en la animación ha impartido talleres en diferentes técnicas, este es el caso de Dominique Jonard quien organiza cursos en la Filmoteca de la UNAM, el Tecnológico de Monterrey (campus Estado de México) que imparte cursos de animación computarizada, el CCC donde existe actualmente un proyecto para impartir materias relacionadas con la animación e incluso constituirlo como una rama más del cine y la Universidad Iberoamericana en cuyo Taller de Cine ya se imparte la materia de animación. Anteriormente Sandoval Bennett propuso a la Iberoamericana impartir animación, pero en esos tiempos la Universidad la considero una materia no rentable.

Actualmente dicha casa de estudios financia y asesora de manera directa más proyectos de animación que cualquier otra institución. Emilio Watanabe opina que *"En las escuelas dedicadas a las artes debería haber cine y por tanto animación, pero no hay la infraestructura necesaria, ni el aparataje porque es costosa tanto la producción como la didáctica, solamente aquellas universidades que tienen mucho apoyo pueden conseguir dinero y de esa manera hacer animación"*.

## DISTRIBUCIÓN

Se podría pensar que si bien no es fácil conseguir financiamiento, si es fácil comercializar el producto ya terminado, pero esto no es cierto, José Ángel García -productor y profesor de animación en la Universidad Iberoamericana- considera que en México la gente no esta educada para este tipo de producciones tan cortas, se muestra muy indiferente. Al no haber quien se interese en este tipo de proyectos de manera comercial. los realizadores se ven obligados a distribuir...*"de mano en mano, si el realizador logra colocar dos mil o tres mil copias, al menos ya puede ser un negocio pero la producción es prácticamente marginal. lo que se produce en cortometraje en su mayor parte no tiene circulación, la difusión es mínima"*. Y todos podemos constatar esta afirmación de Nelson Carro, en México el experto de los cinéfilos no puede citar más de tres o cuatro producciones de animación que hayan sido realizadas en nuestro país.

Otro obstáculo que conoció de cerca Carlos Sandoval son las mafias de exhibidores que ambiciosamente bloquean la distribución de producciones animadas mexicanas para dar paso a las producciones extranjeras que manejan mayor publicidad (posiblemente con la misma calidad) y por tanto márgenes de ganancia mayores.

Para José Luis Rueda *"La recuperación comercial de la animación no es tan cierta, tal vez por mejores canales de distribución se logre una recuperación pero no hay que pensarlo como negocio"*. Las televisoras mexicanas se interesan en la animación pero les sale más barato comprar series extranjeras que promover la producción en el país. Recientemente en el canal once se han realizado cortos animados para ajustar la programación (labora en esto José Ángel García profesor de animación en la universidad Iberoamericana) que duran entre 3 y 60 segundos, el trabajo de este equipo de animación podría dar paso

más adelante a una realización en serie. Para Daniel Cimbrón -Subdirector de difusión de IMCINE- la televisión en México es muy renuente a los cortometrajes pues este tipo de filmes son más un fenómeno cultural que comercial.

## ESTADO ACTUAL DEL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO

En México existen muchos estudios que manejan la animación en el medio publicitario, el minuto de animación se cobra muy alto pues requiere del trabajo de mucha gente y es vistoso para los anuncios y fácil de entender en campañas gubernamentales. Son pocos los animadores que han podido ingresar al medio de la animación sin haber laborado antes en alguna agencia publicitaria. Carlos Carrera nos comenta que la única manera de entrar a la animación es a través de las productoras comerciales y de hecho algunas casas productoras son dirigidas por gente que con sus ingresos de publicidad sostienen proyectos propios de animación como es el caso de María Negra productions que esta presidida por José Luis Rueda.

Los criticos como Nelson Carro -director de la revista DICINE- expresan su opinión de la situación del cine de animación en México. "*...el cine de animación, no remunera y no hay posibilidad de explotación, se da mucho en la publicidad, hay mucha animación en T.V., ya sea de dibujos o de objetos animados, la animación como técnica en México tiene un amplio campo de actividad en la publicidad pues se le invierte poco tiempo, pero pensar en esto llevado a veinte minutos o una hora de animación se vuelve incosteable*". Es por esto que las producciones animadas, por pequeñas que sean, requieren de financiamiento.

Existen pocas instituciones interesadas en promover este tipo de cine, La Dirección de Producción de Cortometraje (DPC) es una de ellas, Pablo Baksht -su director- afirma que con una mejor estrategia de comercialización, se pueden

obtener los fondos necesarios para financiar más cortometrajes, entre los que cuentan los realizados en animación.

## EL FUTURO DEL CINE DE ANIMACIÓN

La mayoría de los realizadores coinciden en señalar que el principal obstáculo para la realización del cine de animación en México es el aspecto económico, este problema se deriva de la compra de materiales y de la renta de equipo para la animación, de aquí deducimos que si tuviéramos en México una mejor estructura para esta rama de la industria cinematográfica muchos proyectos de alta calidad se habrían realizado. A través de las entrevistas pudimos observar otro problema: la preparación académica... no existía, hasta hace poco en las escuelas de cine, una sola materia referente a la animación. El futuro del cine de animación se ve a simple vista poco prometedor, sin embargo, los trabajos de alta calidad que se han logrado - y aún aquellos que presentan fallas técnicas- son una muestra de creatividad desbordante, de imaginación, que busca su oportunidad en la rama cinematográfica.

Un buen suceso para la animación es que la tecnología en computación ha abaratado los costos de producción, la computadora puede usarse en la elaboración de cuadros claves de animación (Lo que en el medios se llama Layout), pero en opinión de muchos de los realizadores la computadora aún no podría sustituir la elaboración tradicional sin poner en riesgo la calidad del filme.

Otro fenómeno interesante que está sucediendo con la animación, es que la revolución multimedia ha dado paso a una especie de animación interactiva, de ninguna manera esta puede compararse con los filmes animados pues son trabajos que se quedan en el monitor y que carecen de buena narrativa sin embargo son como el futuro próximo del trabajo animado en computadora. Para

Joskowicz "Lo que está sucediendo con el cine de animación es que ahora -por la revolución tecnológica de multimedia- estamos en un terreno intermedio, la animación por computadora ya está en marcha, hay gente que se interesa en esto y que incluso ha trabajado en Estados Unidos, ya no hay un campo dividido entre el video y el cine de animación, ya el matrimonio entre el cine y la televisión es un hecho, muchos trabajos de animación son computarizados. ahora no se necesita ser un gran dibujante, simplemente que alguien se interese en este tipo de trabajo y se ponga a trabajar, de esta manera el original se hace en negativo de cine y la terminación se hace en video".

Los realizadores y los críticos coinciden en que el mejor camino para la animación es trabajar continua y arduamente sobre nuevos proyectos, crear talleres y grupos de animadores y gente interesada. "El camino a seguir es que la gente que esté interesada en animación realmente la haga hasta que hayan treinta o cuarenta, o más animadores independientes o grupos de animación, esa sería la tendencia ideal de la animación", de acuerdo a la opinión de José Luis Rueda. Esta declaración fue secundada por Dominique Jonard y por José Ángel García.

Para otros como Paul Leduc y Alfredo Joskowicz la animación se adentra cada vez más en el campo del video, sin que por esto se vea sustituido el cine de animación. Ellos opinan que la animación publicitaria será la que encuentre un más amplio desarrollo y que la animación experimental e independiente seguirá enfrentando serios obstáculos.

Recientemente se organizó un concurso para proyectos de animación de los cuales se seleccionaron tres propuestas que están siendo financiadas en su producción y vigiladas por este órgano. La DPC esta apoyando actualmente la producción de Ulises Guzmán que se titula "Malapata" y que esta realizándose en colaboración con Carrera, también un proyecto llamado "Nunca saldremos del

*problema*" de Mauricio Castillo y un proyecto de Dominique Jonard a realizar con los niños de un orfanato en Morelia.

Por otra parte el taller de animación de la Universidad Iberoamericana está trabajando sobre un proyecto de animación de José Ángel García y algunos proyectos de los propios alumnos que apoya José Luis Rueda, Laura Iñigo tiene también otros proyectos para los cuales espera conseguir apoyo de instituciones, Dominique Jonard tiene proyectos a realizar, en su característica técnica de recorte, con los niños de Chiapas. El Instituto Nacional Indigenista (INI), la Secretaría de Educación Pública (SEP) y otros organismos gubernamentales suelen interesarse en la animación como el medio idóneo para hacer llegar - simplificados- sus mensajes a la población.

A pesar de todos los obstáculos, mucha gente esta interesada en elaborar cine de animación, para ellos significa mucho crear libremente y la animación es un medio ideal de expresión pues ofrece altas ventajas plásticas. para José Luis Rueda *"En la animación todo es posible, sobre todo cuando para hacer cine en México el presupuesto es tan restringido, en la animación no hay límites; podemos meternos en la casa que sea, en el universo que deseemos, en la mente que queramos, no tenemos que pagar ni lidiar con actores ni con los sindicatos, ni con una enorme maquinaria que es tan engorrosa, cuando no hay recursos la animación es un buen medio y aparte te permite -en un largo periodo de tiempo- trabajar en especie de labor hormiga y lograr un buen trabajo terminado, cosa que en producción normal es más difícil, tienes que planear todo para que en un corto periodo de tiempo salga lo mejor posible, en la animación puedes ir puliendo y puliendo además de que sus posibilidades son infinitas".* Para muchos realizadores animar es como dar el soplo de la vida a lo inanimado, la mayoría de ellos señalan que llegan a enamorarse de sus personajes, de sus creaciones pues reflejan lo esencial de una idea, Laura Iñigo es la muestra palpable de este hecho *"lo más padre de la animación es que cuando le das vida a algo y lo ves en*

*la película lo amas, darle vida a algo no vivo es cuando te enamoras de tus personajes, es una parte importante de tu trabajo".*

Sabemos que es un gran amor el que profesan los realizadores hacia este tipo de cine, pero ni el realizador más destacado -Carlos Carrera- pierde la conciencia del arduo trabajo que las cintas de este tipo requieren "Lo que tiene la animación es que se vuelve un proceso aburridísimo, al tener que hacer cuadrado por cuadrado para ver que el monito se mueve. En cambio la ficción te ofrece la posibilidad de filmar sin tantos detalles y además comienzas a tener un control de los elementos externo. (pero). El cine de animación tiene la ventaja de que puedes hacer las cosas a tu gusto, no lidias con actores, tus personajes hacen lo que tu quieres, Tu eres el actor a través de tus personajes, es la manera más directa de plasmar lo que tu tienes en la cabeza, tal como tu lo imaginaste".

Sandoval Bennett es determinante (tal y como lo fue al abandonar la carrera de contabilidad por los dibujos animados) cuando dice "Yo he trabajado en esto cuarenta y tantos años de mi vida, es la chamba que más me ha gustado, con la que más he gozado, es una sensación muy especial ver vivos los muñecos que uno hace y cuando logra que realmente se vean vivos es una gran satisfacción".

Los que apreciamos en su justa medida la labor de los animadores, esperamos que en todos ellos exista la misma consagración al trabajo que en la persona de Carlos Sandoval, Carlos Carrera, José Ángel García y José Luis Rueda, esperamos que la magia de la creación los siga llamando a dar vida a lo estático, a experimentar, deseamos sinceramente que la animación forme parte de un cine nacional y propositivo, porque la naturaleza del cine de animación es ser un perpetuo movimiento y el movimiento implica cambio y el cambio siempre debe aspirar a la superación.

## CAPITULO IV

### EXPLORACIÓN DE DATOS

En este capítulo damos a conocer los datos más importantes sobre las producciones del Cine de Animación en México desde su inicio en la década de los años 30 hasta la fecha, entre ellos se encuentran: el número de producciones existentes, técnicas en que fueron realizadas, los productores y algunas anotaciones históricas de interés. Cabe mencionar que poca fue la información obtenida de fuentes bibliográficas y hemerográficas, por lo cual se recurrió a fuentes vivas confiables, debido a esto reconocemos, que los datos pueden ser ampliados y concretados en un futuro.

El Cine de Animación en México cuenta hoy en día con casi 80 producciones hechas en diferentes técnicas, entre las que se cuentan 41 filmes hechos con técnica de dibujos animados. Las primeras producciones se realizan en la década de los años 30 tuvieron gran éxito debido a la influencia que se tenía de las películas de dibujos animados traídas de Estados Unidos y que mostraban situaciones absurdas, en este período se realizaron 8 cintas en dibujos animados producidas en su mayoría por los Estudios AVA y AVA-COLOR, dichos estudios como ya hablamos mencionado pertenecía al Doctor Alfonso Vergara Andrade y la distribución corrió a cargo de Roberto Morales, fue en este estudio donde se realizó el **Primer Trabajo de Rotoscopio** que se aplicó al animar un jarabe tapatio en una escena de dibujos animados de la cinta titulada *Las posadas*.

En los años 40 ( Estados Unidos reduce al mínimo su producción fílmica) los productores mexicanos se ven atraídos más por un negocio que por un cine experimental, debido a esto se producen solo 3 filmes de animación, entre los cuales destaca la parte animada de la cinta *El diablo no es tan diablo*, **Primer Montaje** hecho con dibujos animados y acción real, producida por Alfredo

Ripstein y cuya animación corrió a cargo de el estudio Caricaturas Animadas de México. Posiblemente la producción de tan pocas cintas se debió a que en esta época se inició lo que se conoce como trabajo de maquila, es decir la producción de pies de cinta animados que los estudios elaboraban por pedidos de clientes generalmente estadounidenses.

Pero fue hasta los años 50 en que volvió a tomar fuerza el cine de animación, incrementándose así las producciones a un total de 8 cintas, 6 realizadas por Dibujos Animados S. A., dirigida por el Sr. Richard Tompkins, teniendo como característica principal la técnica de dibujos animados y, debido a un subsidio estadounidense, una agrio contenido anticomunista. Además en esa época tenía tanto auge la animación, que los animadores pudieron formar su propio sindicato, el **Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica, Rama de Dibujos Animados, Sección 49**, el Secretario General fue un señor de nombre Ramón Villareal y contó con aproximadamente 200 miembros.

En la década de los 60s los productores parecieron no interesarse en el cine de animación, por lo que se realizaron solamente 4 filmes, entre ellos descollan el **Segundo Montaje** de dibujos animados y acción real titulado *El duende y yo*, producido por A. Matuk y un programa piloto basado en la historieta de Memín Pingüín al que le fue negado el financiamiento.

En los años 70 se producen 13 películas de las cuales destaca *Los tres reyes magos* (Idea de Fernando Ruiz), por ser el **Primer Largometraje** hecho con dibujos animados. Cabe mencionar que en esta época se realizó también la *Odissea de los muñecos* la **Primera producción hecha con la técnica de volumen** (muñecos). En este período una tercera parte de las producciones se ven apoyadas por financiamiento independiente. Entre las producciones se encuentran *Y si eres mujer* la **Primer producción hecha con técnica mixta** elaborada con dibujos, recortes y collage y *La persecución de Pancho Villa* la

Segunda producción hecha con técnica mixta incluyendo recortes y dibujos. Cabe mencionar que en esta década sobresale con 8 filmes la técnica de dibujos animados. En este año el CCC apoyó la primera producción animada de carácter escolar *La oveja negra y otras fábulas*.

Durante los 80s. la producción privada de cine logra realizar una tercera parte de las de las 24 películas, mientras que el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, la Universidad Iberoamericana y el Centro de Capacitación Cinematográfica llevan a cabo 10 de estas, dando a conocer el gran interés del alumnado por una instrucción mejor en este tipo de cine, surgiendo de ahí *Chapopote* producción de montaje de animación con acción real realizada en el CUEC y la *Primera Coproducción* de dibujos animados México-Puerto Rico llamada *Ligia Elena*. En Checoslovaquia el realizador José Ángel García -que se encontraba becado- participo en la animación y dirección de la cinta *Abrimos los domingos*.

Desde 1990 hasta la fecha a pesar de la crisis económica, la industria cinematográfica ha logrado mas de una docena de filmes hechos con diversas técnicas, teniendo así grandes avances y reconocimientos en este tipo de cine, la mayoría de estas producciones han sido realizadas de manera independiente, aunque algunas han gozado del apoyo de organismos o dependencias gubernamentales (SEP, INI, CONAFE, SECTUR, IMCINE), en todos ellos se observa gran calidad técnica y narrativa, por supuesto que también se puede observar un afán de experimentación. Es importante señalar que algunas de estas producciones fueron realizados durante becas en el extranjero. El realizador más reconocido ha sido Carlos Carrera, debido al éxito de su cortometraje *El Héroe* ganadora de la Palma de Oro en Cannes 94. Dicha cinta ha preparado el terreno para un sin fin de proyectos de diversos realizadores que esperan concretarse en poco tiempo.

En las siguientes tablas se encuentra concentrada toda la información que nos fue posible encontrar sobre las cintas de animación mexicanas, en dichas tablas se citan el nombre de las cintas, la técnica utilizada, el año de su realización y su duración. En algunas cintas nos fue imposible conseguir su duración exacta sin embargo a través de declaraciones de nuestras fuentes vivas sabemos que son cortometrajes. Cuando en la columna de productor aparece junto al nombre un asterisco, indica que se trata de una producción independiente.

Con la simple observación de estas tablas podemos concluir que en un principio el cine animación en México se dedicó exclusivamente al dibujo animado -tal vez por la influencia de las cintas estadounidenses- pero con el tiempo otros caminos se fueron despejando, otras técnicas fueron utilizadas por separado e incluso en combinación, y las realizaciones responden cada vez más a inquietudes experimentales y artísticas que a intereses económicos.

En las siguientes tablas se ha condensado la información sobre cintas de animación en nuestro país, se citan los nombres de dichas cintas, el año de realización, el productor o en su defecto el director, la técnica y la duración, en cuanto esta última muchas cintas fueron vistas por nuestras fuentes vivas pero no pueden decirnos una duración exacta, aunque se sabe son cortometrajes.

Cuando en la columna del productor aparece un (\*) nos indica que se trató de una producción independiente y en el caso de (\*\*) significa que no se conoce la fecha exacta pero sí el período en que se realizó.

Con la simple observación de estas tablas podemos concluir que en un principio el Cine de Animación en México se dedicó exclusivamente al dibujo animado, tal vez por la influencia de las cintas estadounidenses, pero con el tiempo otros caminos se fueron despejando, primero los recortes luego los

## EXPLORACION DE DATOS

muñecos y hasta las mismas técnicas de recorte, volumen y dibujo se comenzaron a mezclar y para hacer una cinta en las últimas dos décadas ya no se considera la necesidad de tener un estudio cinematográfico, sino que ahora son cada vez más las producciones independientes.

CINTA	AÑO	PRODUCTOR/DIRECTOR	TECNICAS DE ANIMACION	DURACION
DON CATARINO	1934	* SALVADOR PRUNEDA	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
LA PREMIER DE PACO PERICO	1938	AVA	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
EL JARIPEO	1936	AVA	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
EL TESCOLO DE MOCTEZUMA	1938	AVA-COLOR	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
LA CUCARACHA	1938	AVA-COLOR	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
LAS POSADAS	1936	AVA-COLOR	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
LOS CINCO GABRITOS	1937	AVA-COLOR	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
LA VIDA DE LAS ABEJAS	1937	AVA-COLOR	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
ME VOY DE CACERIA	1943	CARICOLOR Y POSA FILMS	DIBUJO ANIMADO	7 MINUTOS
NOTICIERO COMICO	1947	CARICATURAS ANIMADAS DE MEXICO	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
EL DIABLO NO ES TAN DIABLO	1949	CARICATURAS ANIMADAS DE MEXICO	DIBUJO ANIMADO Y ACCION REAL	LARGOMETRAJE
MANOLIN TORERO	1962	DIBUJOS ANIMADOS S.A.	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
EL CANTO DE LA SIRENA	1962	DIBUJOS ANIMADOS S.A.	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
FUE POR LANA	1962	DIBUJOS ANIMADOS S.A.	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
MAIZ PARA LAS MASAS	1962	DIBUJOS ANIMADOS S.A.	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
CAMBIO DE MUSICA MAESTRO!	1962	DIBUJOS ANIMADOS S.A.	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
TOMA Y DACA	1962	DIBUJOS ANIMADOS S.A.	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
LA ARDILLA CON SU SOMBRILLA	1962	* CARLOS SANDOVAL BENNETT	DIBUJO ANIMADO	20 SEGUNDOS
EL CUCARACHO	1967	VAL-MAR	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS
EL DUENDE Y YO	1969	A. MATUK	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	LARGOMETRAJE
¡VIVA LA MUERTE!	1966	* ADOLFO GARNICA	RECORTE	CORTOMETRAJE
EL DEPORTE CLASICO	1968	* FERNANDO RUIZ	DIBUJO ANIMADO	24 MINUTOS
MEMIN PINQUIN	1969	* CARLOS SANDOVAL BENNETT	DIBUJO ANIMADO	3 MINUTOS
CRISTO EN BLUE JEANS	1979	* OBERARDO GARZA FAUSTI	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
LA OVEJA NEGRA Y OTRAS FABULAS	1979	C.C.C (FERNANDO SAMPRETO)	DIBUJO ANIMADO	
JUAREZ	1972	BANCO NACIONAL CINEMATOGRAFICO	DIBUJO ANIMADO	12 MINUTOS
LOS SUPERMACHOS	1972	PRODUCCIONES ANIMADAS S.A.	DIBUJO ANIMADO	3 MINUTOS
LOS TRES REYES MAGOS	1972	CORACINE, CFA, RUIZ Y CINSA	DIBUJO ANIMADO	80 MINUTOS
LA ODISEA DE LOS MUÑECOS	1976	PRODUCCIONES L.A.	MUÑECOS	CORTOMETRAJE
LAS TRIPAS DEL GRIFO	1976	PRODUCCIONES A-LUZ-CINE	DIBUJO ANIMADO	6 MINUTOS
DIA DE PUERTO RICO	1977	* FRANCISCO LOPEZ	DIBUJO ANIMADO	48RN. Y 48 SEGUNDOS
Y SI ERES MUJER	1977	* GUADALUPE SANCHEZ	DIBUJOS, RECORTES Y COLLAGE	8 MINUTOS
LOS SUPERSABIOS	1977	AMERICA CINEMATOGRAFICA, S.A.	DIBUJO ANIMADO	78 MINUTOS
LOS CUENTOS DE PEPITO	1978	*****	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
LA PERSECUCION DE PANCHO VILLA	1978	GRUPO CINE SUR	DIBUJOS Y RECORTES	8 MIN. Y 30 SEGUNDOS
LOS DIEZ DERECHOS DEL NIÑO	1978	UNICEF/PROANIMAR/FERNANDO RUIZ	DIBUJO ANIMADO	6 MINUTOS
BLAP	1979-80	* FERNANDO TAMES	DIBUJO ANIMADO	8 MINUTOS

\*PRODUCCION INDEPENDIENTE

\*\*FUERON REALIZADAS ENTRE 1985 Y 1990

CINTA	AÑO	PRODUCTOR/DIRECTOR	TECNICAS DE ANIMACION	DURACION
CHAPOPOTE	1980	CUEC-UNAM	DESIJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	48 MINUTOS
LOTERIA	1981	* LOURDES CROUBET	DIBUJO ANIMADO	12 MINUTOS
CINTA	AÑO	PRODUCTOR/DIRECTOR	TECNICA DE ANIMACION	DURACION
EL GRAN ACONTECIMIENTO	1981	BUENA NUEVA A.C./JANMART(FERNANDO RUIZ)	DIBUJO ANIMADO	32 MINUTOS
EL CHAHUUSTLE	1981	CUEC-UNAM	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	47 MINUTOS
CRONICAS DEL CARIBE	1982	* TALLER DE ANIMACION A.C.	DIBUJOS Y RECORTES	38 MINUTOS
TOHUI	1982	* MANUEL RAMIREZ	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	
CHARROTTILAN	1982	CUEC-UNAM	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	48 MINUTOS
VAMOS RECIO	1983	* INDEPENDIENTE	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
LIGIA ELENA	1983	MEXICO-PUESTO RICO	DIBUJO ANIMADO	6 MINUTOS
EL NIJO PRODIGO	1984	U. IBEROAMERICANA Y EL C.C.C.(CARRERA)	LATEX Y PLASTILINA CON ACCION REAL	4 MINUTOS
A TODA COSTA	1984	* JABIE CRUZ	DIBUJO ANIMADO	CORTOMETRAJE
HOMENAJE A CRICRI	1984	FILMOGRAPHICS	MUÑECOS	CORTOMETRAJE
LOS NIJOS DE LA CRISIS	1984	CUEC-UNAM	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	43 MINUTOS
JOROBITA	1984	CUEC-UNAM (LAURA NIJO)	DIBUJO ANIMADO	4 MINUTOS
ULAMA	1984	* ROBERTO ROCHIN	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	1 MIN. Y 40 SEGUNDOS
UN CUENTO DE CIUDAD	1984	CUEC-UNAM	DIBUJOS Y RECORTES	14 MINUTOS
ANIMACION II	1987	CUEC-UNAM	DIBUJO ANIMADO	3 MINUTOS
TLACULO	1987	ESTUDIOS CHURUBUSCO AZTECA	DIBUJO ANIMADO	46 MINUTOS
LAS AVENTURAS DE OLIVER TWIST	1987	* ELIAS FERNANDEZ Y MIGUEL CASILLAS	DIBUJO ANIMADO	23 MINUTOS
UN MUY CORTOMETRAJE	1988	* CARLOS CARRERA	PLASTILINA	30 SEGUNDOS
MALAYERBA NUNCA MUERDE	1988	U. IBEROAMERICANA Y EL C. C. C. (CARRERA)	OLEO EN VIDRIO Y ACRILICO SOBRE ACETATO	8 MINUTOS
AMADA	1988	C.C.C.(CARRERA)	DIBUJO ANIMADO	2 MIN. Y 30 SEGUNDOS
LA PALOMA AZUL	1989	KINAM (CARRERA)	DIBUJO ANIMADO	11 MINUTOS
ABRIMOS LOS DOMINGOS	1989	KRATKY FILM (JOSE ANGEL GARCIA)	RECORTE	2 MIN. Y 30 SEGUNDOS
MUSICA PARA DOS	1990	KINAM (CARRERA)	DIBUJO ANIMADO	13 MINUTOS
ANIMACION DE CUENTOS PUREPECHAS	1990	L.M.I.(DOMINIQUE JONARD)	DIBUJOS, RECORTES Y BORDADOS	18 MINUTOS
LOS MEJORES DESEOS	1991	KINAM (CARRERA)	DIBUJO ANIMADO	16 MINUTOS
EL ARBOL DE CHICOCA	1992	CANVAC (ARTEBERRA BAENA)	DIBUJOS ANIMADOS Y TITERES	2 MINUTOS
MI QUERIDO DIARIO	1992	CANVAC (ARTEBERRA BAENA)	DIBUJO ANIMADO	2 MINUTOS
SILVA DENTRO	1992-93	D.A.C. DE LA U.N.A.M.(DOMINIQUE JONARD)	PIXELACION, RECORTES Y DIBUJOS	10 MINUTOS
LAS BROCCERIAS DE BROZITO	1993	MOLT BERRY 3	DIBUJO ANIMADO	7 MINUTOS
EL HEROE	1994	D. P. C. BICIBE (CARRERA)	DIBUJO ANIMADO	4 MINUTOS
LOS CASTROS DEL AMOR	1994	CUEC-UNAM (ARTEBERRA BAENA)	DIBUJOS ANIMADOS Y ACCION REAL	22 MINUTOS
4 MANERAS DE TAPAR UN HOYO	1994	JOSÉ LUIS RUEDA	TINTA SOBRE PAPEL Y ACETATO	7 MIN. Y 30 SEGUNDOS
LOS CHANGUITOS	1994	CHICAR	RECORTE Y ACETATO	1 MIN. Y 30 SEGUNDOS
MIS SENTIDOS EN TU ESPERA	1994	* GUZMAN, JONARD Y TELLEZ	LÁPIZ SOBRE PAPEL,PIXELACION Y ACCION REAL	CORTOMETRAJE
Sin título	**	* LAURA NIJO	MUÑECOS	CORTOMETRAJE
LA MUÑECA PEA	**	* LAURA NIJO	RECORTES	CORTOMETRAJE
MOUNSTRITO	1994	* ULISES GUZMAN	PLASTILINA	CORTOMETRAJE

\*PRODUCCION INDEPENDIENTE

\*\*FUERON REALIZADAS ENTRE 1985 Y 1990

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES

La situación Cine de Animación en México es muy incierta, el entusiasmo de innumerables realizadores y la calidad -de contenido como de técnica- de los mismos, es innegable; sin embargo no se ha logrado el reconocimiento total a este tipo de trabajos. Desde sus inicios el cine de animación ha sufrido el calificativo de "infantil", los diversos estudios o realizadores independientes que han trabajado la animación no han podido deshacerse de este error de clasificación.

A pesar de esta clase de prejuicios el cine de animación en México se ha desarrollado en diversas técnicas que han dado vida a un sin fin de historias que van más allá de la realidad. La animación es parte importante de la comunicación audiovisual debido a su facilidad de expresión (que no ofrece trabas) y a que tiene la característica de simplificar aún los procesos más complicados para hacer comprensible todo tipo de mensaje.

Hoy en día -gracias a los productores, directores, estudiantes y académicos- este género cinematográfico tiene en México un sello propio y distintivo.

Sin embargo, hay que reconocer que la animación a tenido altas y bajas en nuestro país debido a las limitaciones tales como: la preparación académica, el financiamiento y la distribución; por lo que la suerte de la misma esta en manos de los realizadores que tienen el difícil trabajo de crear y preservar el interés de las nuevas generaciones en este género que exige especial tenacidad.

En la actualidad el cine de animación empieza a tener reconocimiento mundial gracias a *El Héroe*, una producción que ha abierto grandes puertas de financiamiento y apoyo tanto gubernamental como privado a los realizadores interesados en el mismo, además de que ha impulsado a las instituciones educativas a la realización de talleres, cursos y materias relativos al cine de animación como parte fundamental de una educación académica en las carreras de comunicaciones, artes gráficas y realización cinematográfica.

El futuro del Cine de Animación en México es incierto aunque exista el interés sobre él, debido a que día con día es elaborado mayormente con fines comerciales más que artísticos, por ello es necesario que los interesados en el mismo tengan conciencia de la responsabilidad a la que se enfrentan y no den marcha atrás a su creatividad, por el contrario integren la calidad del trabajo artesanal y le den impulso aceptando nuevas técnicas (como la computación) ya que son apoyos que disminuyen los costos de producción. Es necesario decir que la técnica no debe sustituir la calidad del film, sino apoyar los contenidos del mismo.

---

## BIBLIOGRAFÍA

Baudet, Louise

*The Art of Animated Film*

The Montreal Museum of Fines Arts

Montreal 1982. 95pp.

Cardero, Ana María

*Diccionario de términos cinematográficos usados en México*

Editorial U. N. A. M.

México 1989, 139pp.

Centro de Capacitación Cinematográfica

*Catálogo de Ejercicios Fílmicos* (copias)

Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

*Catálogo de Ejercicios Fílmicos Escolares (1963 - 1988/ 89)*

Editorial U. N. A. M.

México, 1990. 192pp.

Duca, Lo

*El dibujo animado*

Tr. Eduardo Zavaleta

Editorial Losange

Buenos Aires, Argentina 1957

(Col. Estudios cinematográficos) 111pp.

Film & T. V. graphic

*T II An International survey of the art of film animation*

Editorial Walter Hardeg

Zurich, 1976

García Riera, Emilio

*Historia del Cine Mexicano*

Editorial S. E. P.

México 1985. 356pp.

García Riera, Emilio

*Historia Documental del Cine Mexicano*

Editorial Era

México, 1976. Tomos 1, 8 y 9

---

Halas, John, Manvell, Roger  
La técnica de los dibujos animados  
Editorial omega  
Barcelona, España 1980, 371pp.

Instituto Paramaut  
Así se hacen las películas de dibujos  
Editorial Tiejens  
Barcelona 1979, 112pp.

Laybourn, Kit  
The animation book, a complete guide to animated filmmaking "from flipbooks to sound cartoons"  
Editorial Crown Publishers  
New York 1979, 272pp.

Sadoul, Georges  
Diccionario del cine  
Editorial ITSMO  
Madrid 1977, (Col. Fundamentos) 491pp.

Stephenson, Ralph  
Animation in the cinema  
Editorial Barnes  
London, N. Y. 1976, 176pp.

Viñas, Moisés  
Índice Cronológico del Cine Mexicano 1986 - 1992  
Editorial U. N. A. M.  
México, 1992

Wallace, S. Sharps., et. al  
Dictionary of cinematography and sound recording  
Editorial Fountain Press  
London, England 1959, 143pp.

Cine de animación  
Editorial Filmoteca Zaragoza.  
Madrid, 1982, 80pp.

El cine desde Lumière hasta el cinerama  
Sin Autor. (copias)  
T.I. Editorial Argos  
Barcelona, España s/f, 538pp.

---

Enciclopedia focal de las técnicas de cine y televisión  
Editorial Omega  
Barcelona 1976, 1263pp.

Enciclopedia ilustrada del cine  
Editorial Labor  
Barcelona 1974, 360pp.

Gran Diccionario enciclopédico ilustrado  
Editorial Reader's Digest  
México 1982, XII tomos

Universidad Iberoamericana  
Tesis de la Licenciatura en Comunicación  
"Análisis de Técnicas de Animación en Cine y su Aplicación Práctica"  
Guillermo Rendón, Jorge Villalobos y José Luis Rueda  
México, 1995, 125pp.

Catálogo Zafra A.C.  
Cine Difusión (Sin más referencias).

---

## HEMEROGRAFÍA

"Animación alcance de todos"

Javier Delgado  
Revista Pantalla N° 17  
Invierno 1991  
Dirección General de Difusión de la U.N.A.M.

"Crónicas del desarrollo del dibujo animado"

Carlos Sandoval Bennett  
Revista Pantalla No. 17  
Invierno 1991  
Dirección General de Difusión de la U.N.A.M.

"Difusión e investigación cinematográficas"

Dicine N° 45  
Mayo 1992

"Los dibujos animados"

Luis Strempler  
Revista Vida Nueva  
Marzo 1955, págs. 11-17

"México produce en color series de cartones animados"

Revista Cinema Reporte  
Agosto 1954, págs. 12 y 13

"Cómo se hacen en México las películas de muñequitos"

Vicente Leñero  
Revista SENAC  
Noviembre de 1953

"Un nuevo intento mexicano para cine de caricaturas"

Diario Esto  
Noviembre 5 de 1946, pág. 6

"Los dibujos animados"

Novedades  
Abril de 1949, pág. 3

"Programa mensual de la Cineteca Nacional"

Abril y diciembre 1984; diciembre 1987.

---

"Primeras películas de dibujos animados en México"

Diario La Nación

Octubre 31 de 1949, págs. 12 y 13

"Las películas de muñequitos otra ambición de la cinematografía nacional"

Diario Esto

Mayo 31 de 1955, pág. 4

---

## GLOSARIO

**Acción real.**- Película realizada con actores o personajes reales.

**Animación.**- Técnica mediante la cual se fotografian cuadro a cuadro, con una cámara fija, dibujos de personajes, objetos o partes de los mismos en actitudes sucesivas para producir el efecto del movimiento en el momento de proyectarse.

**Animador.**- Técnico que, en el proceso de animación, se preocupa de intercalar en la mesa de animación los dibujos para fotografiarlos uno a uno.

**Ariel.**- Escultura que se creó como homenaje a la Industria Cinematográfica Mexicana; en tamaño reducido se entrega como premio a las distintas especialidades o disciplinas por la Academia Mexicana de Arte y Ciencias Cinematográficas, A. C.

**Argumentista.**- Escritor que recrea o imagina y escribe la trama de una obra cinematográfica.

**Asistente.**- El que ayuda a un director o jefe de departamento en labores precisas.

**Ayudante.**- Técnico que auxilia en tareas bien establecidas y precisas a los jefes de departamento.

**Base de acetato.**- Parte inerte, transparente, de triacetato de celulosa, de la película cinematográfica o cinta magnética a la que está adherida la emulsión.

**Cámara de animación.**- La que es parte del sistema de animación y fotografía cuadro a cuadro, dibujos, marionetas, modelos, etc., para que se produzca el proyectarlos el efecto de movimiento.

**Cámara de cine.**- Aparato fotográfico que contiene la capacidad de captar la acción cuando toma una serie de cuadros o fotogramas a intervalos con una velocidad controlada en una larga cinta de película cinematográfica.

**Cine.**- Es la técnica, arte, industria y medio de expresión que consiste en la reproducción de una serie de imágenes que se fijan en una película continua y que al ser proyectadas sobre la pantalla con cadencia cinematográfica (24 cuadros por segundo) producen la ilusión óptica de movimiento.

**Cine comercial.**- Película que se destina a su exhibición en salas de cine comercial con el fin de obtener ganancias, o producción transferida a video para el mismo fin.

**Cine de animación.**- Rama del cine con técnica especial de realización de acuerdo a la cual se fotografian cuadro a cuadro y en poses sucesivas, toda clase de objetos, dibujos o personas estáticas de tal forma que al proyectarse a velocidad cinematográfica produzcan la ilusión de movimiento.

**Cine de autor.**- Creación cinematográfica que realiza y concibe en todos sus aspectos una sola persona con la participación menor de otros técnicos.

**Cine independiente.**- Producción de una película, generalmente de contenido social, que se filma fuera de la industria cinematográfica y se exhibe fuera de los circuitos comerciales.

**Cinta.**- Unidad de la producción cinematográfica; película cinematográfica.

**Composición.**- Distribución de los personajes, objetos, situación de cámara y abertura de los lentes para que se produzca una escena en las mejores condiciones dramáticas y estéticas posibles.

**Copia.**- Reproducción de la película cinematográfica de su forma negativa a su forma positiva.

**Coproducción.**- Producción cinematográfica en la que aportan recursos o elementos dos o más productores de uno o varios países.

**Cortometraje.** son aquellas producciones filmicas que tienen una duración menor a los sesenta minutos.

---

**Créditos.-** Lista que incluye el nombre de cada una de las personas que intervienen y participan en la elaboración de una película cinematográfica y reconoce su clase de participación.

**Crítico de cine.-** Persona que con los conocimientos y parámetros de análisis necesarios evalúa la obra cinematográfica.

**Cuadro.-** Cada una de las imágenes expuestas o impresas en la película cinematográfica

**Cuadro a cuadro.-** Procedimiento para filmar una escena que consiste en exponer un cuadro, cambiar a los personajes y a los objetos en el escenario y exponer el siguiente cuadro y así sucesivamente.

**Cuadros por segundo.-** Velocidad en la que se expone una película cinematográfica en la cámara, en el proyector o durante el proceso óptico.

**Densidad.-** Grado de opacidad de la película cinematográfica que ya se ha expuesto y revelado.

**Departamento.-** Cada uno de los grupos de trabajo y de las especialidades que intervienen en la producción de la película cinematográfica.

**Dibujos animados.-** Sucesión de dibujos aislados que reproducen las distintas fases de la acción, que se fotografian cuadro a cuadro y dan la sensación de movimiento en el momento de su proyección; caricaturas.

**Dieciséis milímetros.-** Dimensión o el ancho de un formato de película cinematográfica lo mismo para el negativo que para el positivo.

**Director.-** Persona que se encarga de coordinar, en la película cinematográfica, las labores de puesta en escena de las acciones, de las cualidades estéticas, de la producción, así como de los planes de trabajo y del acabado general.

**Diseño.-** Idea original y realización de la película cinematográfica o de cada uno de los aspectos que intervienen en ella.

**Doblaje.-** Proceso cinematográfico que consiste en grabar o regrabar los diálogos de los personajes de la escena, ya sea por el actor de la imagen u otro especializado que diga el parlamento.

**Eastmancolor.-** Sistema de película a color por síntesis sustractiva, con tres capas de emulsión superpuestas y sensibilizadas al azul, al rojo y al verde.

**Edición.-** Procedimiento mediante el cual se selecciona, se corta y se unen distintas escenas para dar continuidad a la película cinematográfica.

**Editor.-** Técnico que desde el rodaje de la película cinematográfica observa las escenas y las tomas, las compagina y decide, en ocasiones, cómo se deben usar, la ubicación, la secuencia y la duración en la película. A veces indica también qué escenas complementarias se deben rodar.

**Efecto.-** Resultado de una imagen o un sonido, que no se puede obtener por técnicas normales durante la filmación de una escena.

**Emulsión.-** Sustancia química sensible a la luz que se deposita en una tira larga de celulosa transparente e inerte y que forma con ésta la película cinematográfica. La emulsión puede ser distinta composición según sea (blanca y negra) o de color.

**Encuadrar.-** Ajustar a los límites deseados el campo visual de la cámara de cine.

**Escena.-** Cada uno de los emplazamientos de cámara en la que se divide una secuencia narrativa de la película o en general del guión cinematográfico.

**Escenógrafo.-** Persona que se especializa en el diseño y supervisión de la construcción de los escenarios.

**Estudio cinematográfico.-** Lugar con un conjunto de construcciones como foros, salas de proyección, de sonido, laboratorios, almacenes, cuartos de edición, etc., en donde se realiza la filmación de la película cinematográfica.

---

**Exposición.**- Tiempo de abertura que se da al obturador del lente para que pase determinada cantidad de luz, de tal manera que se produzca una imagen l en la emulsión.

**Exposición doble o doble exposición.- Efecto o defecto** que consiste en exponer un negativo cinematográfico dos veces.

**Exposición múltiple.- Efecto o defecto** que consiste en exponer un negativo cinematográfico más de dos veces.

**Festival.-** Conjunto de exhibiciones de distintas películas en un lapso corto, en donde se evalúan y premian, y a las que acuden críticos, estrellas, realizadores, compradores y vendedores que suelen llevar el nombre de la ciudad donde se realizan.

**Ficción.-** Ver acción real

**Film.-** Ver película.

**Filmación.-** Conjunto de operaciones, procedimientos y labores que se destina el momento de la exposición de la película.

**Filmografía.-** Relación de las películas en las que interviene un cineasta o las que se encuentran en un género cinematográfico.

**Flachazo.-** Escena de corta duración que se introduce en la edición de una secuencia para crear impacto en el espectador.

**Fondo.-** Parte posterior o segundo plano de la escena cinematográfica.

**Formato.-** Medida a lo ancho de la película cinematográfica.

**Fotografía.-** Conjunto de actividades que se realizan para producir imágenes visibles directa o indirectamente por la acción de la luz sobre superficies sensibles a ésta.

**Fotografía en Blanco y Negro.-** Conjunto de actividades que se realizan cuando se expone la película cinematográfica que tiene estas características químicas en la emulsión.

**Fotografía de color.-** Conjunto de actividades que se realizan cuando se expone la película cinematográfica que tiene estas características químicas en la emulsión.

**Fotografía de cine.-** La que se realiza con una cámara de cine.

**Fotógrafo.-** Jefe del departamento de cámara que se encarga de fotografiar o filmar la película.

**Fotograma.-** Ver cuadro

**Fotomontaje.-** Impresión en una superficie de uno o varios negativos.

**Gerente de producción.-** Técnico que se encarga fundamentalmente del control administrativo de la supervisión de construcción de escenarios y del control del tiempo del rodaje durante la preparación y filmación de la película cinematográfica.

**Grabación.-** Es lo que resulta de registrar el sonido o la imagen en la cinta magnética.

**Guión cinematográfico.-** Escrito en el que se exponen todos los pormenores de una obra cinematográfica, acciones, situaciones y diálogos, para su cabal realización.

**Guión numerado.-** Guión cinematográfico en el que el director o el guionista divide las escenas y las numera en orden progresivo para facilitar la identificación durante los procesos de filmación y edición.

**Guión técnico.-** Guión cinematográfico en los que se incluyen los emplazamientos de cámara, las indicaciones de amplitud en el encuadre así como en los movimientos de cámara.

**Imagen.-** Reproducción de los objetos, que se producen al reflejarse los rayos de luz sobre esos elementos.

**Impresión.-** Escena que resulta de copiar de un negativo cinematográfico a un positivo.

---

**Impresión a color.-** Procedimiento del laboratorio que se desarrolla para copiar en positivo a color un negativo a color.

**Industria cinematográfica.-** Organización laboral, económica y administrativa que produce y explota la película cinematográfica.

**Ingeniero de sonido.-** Jefe de este departamento durante el rodaje de la película y la grabación en el estudio.

**Jefe de producción.-** Técnico responsable de la labor administrativa durante la preparación y la filmación de una película cinematográfica.

**Laboratorio.-** Industria que procesa la película cinematográfica después de que se ha expuesto, revelado el negativo, copiándolo en el positivo, efectuando el tiraje de las copias de explotación y guardando en las bóvedas el negativo editado de la película cinematográfica.

**Lápiz graso.-** El que tiene el núcleo de cera, se usa en el proceso de edición para hacer marcas en la película positiva o magnética.

**Largometraje:** Son aquellas producciones filmicas que tienen una duración mayor a los sesenta minutos.

**Látex.-** Goma elástica natural o artificial que se usa en forma líquida.

**Layout.-** Diseño de la apariencia general de los dibujos animados que sirve para señalar el proceso de trazado.

**Media animación.-** Es cuando se utilizan varios cartones fijos al mismo tiempo que secuencias animadas.

**Mesa de animación.-** Parte del sistema de animación que sostiene en una superficie sobre la cual se coloca y sustituye el cartón, dibujo a acetato para fotografiarlo.

**Movimiento.-** Desplazamiento de los personajes u objetos en la escena cinematográfica.

**Muñecos.-** Conjunto de imágenes que se realizan con la técnica o sistema de animación.

**Música.-** Acompañamiento musical que lleva el sonido de la película cinematográfica.

**Musicalizado.-** Son aquellas personas que componen y ejecutan los fondos de la película cinematográfica.

**Narrador.-** Persona que generalmente no aparece en el encuadre, pero su voz sirve para explicar alguna acción o situación relacionada con la escena o la trama en general de la película.

**Negativo.-** Material en blanco y negro o color que se usa para la filmación de la película.

**Película.-** Es la base o soporte flexible plástico - generalmente- recubierta de una base fotosensible que se somete a la impresión de imágenes y que tras el proceso de producción cinematográfica se convierte en la unidad de la obra cinematográfica lista para su distribución y exhibición pública o privada.

**Personaje.-** Cada uno de los seres simbólicos que recrea el guionista para que se recree en la obra cinematográfica.

**Pixilación.-** Técnica de animación creada fotograma por fotograma de poses sucesivas de actores, que al proyectarse muestran un movimiento sincopado imposible de lograr en la vida real

**Pizcacha.-** Cada uno de los fragmentos de la película positiva defectuosa que se usa como relleno en el armado de la pista sonora.

**Positivo.-** Película ya impresa y revelada en la que corresponden las luces y sombras a la imagen natural.

**Positivo blanco y negro.-** Película cinematográfica en la que las imágenes se reproducen en distintos tonos de gris, teniendo como extremos el blanco y el negro.

---

**Positivo de color.**- Película cinematográfica en la que las imágenes se reproducen en los colores originales.

**Producción.**- Es el proceso a través del cual todas las materias primas involucradas en la preparación de una película se conjuntan con la realización técnica y artística del elemento humano para transformarse en el producto final, es en sí el aspecto de organización y financiamiento de toda obra cinematográfica.

**Producir.**- Financiar la elaboración de la película cinematográfica.

**Productor.**- Inversionista que proyecta, financia y explota comercialmente la película cinematográfica y además es el dueño.

**Productor ejecutivo.**- Persona en la que delega poder el productor financiero, tiene amplios poderes para decidir sobre los gastos, el personal adecuado, tanto artístico como técnico, también es el responsable de la evaluación de los resultados de la película.

**Productora.**- Empresa que produce la película cinematográfica.

**Protagonista.**- Es el que interpreta uno de los papeles principales de la película cinematográfica.

**Proyecto.**- Conjunto de ideas que se desarrollan con base en un argumento o guión cinematográfico para la elaboración de la película.

**Realizador.**- Es aquella persona que se encarga de llevar a cabo el conjunto de acciones necesarias para la producción (realización) de una película, o sea de una obra cinematográfica.

**Sistema de animación.**- Conjunto de aparatos que se utilizan para filmar con este proceso, que consiste en una mesa sobre la cual y en forma horizontal se encuentra una cámara de cine fija, sincronizada con un proyector que se sitúa en el suelo, mismo que proyecta la imagen a un espejo colocado a 45 grados de un lente condensador ubicado en un hueco de la mesa que coincide con el lente de la cámara.

El dibujo se coloca sobre la mesa y se fotografian sincronizadamente con la imagen del proyector.

**Sonido.**- Conjunto de actividades que se relacionan con el aspecto sonoro de la película cinematográfica.

**Spot.**-Anuncio publicitario de la película cinematográfica de muy poca duración de 20 a 30 segundos que se transmite por televisión.

**Stop motion.**- Sistema de filmación en el que se fotografian cuadro a cuadro; se usa para animar marionetas o algún efecto especial.

**Storyboard.**- Cuadro que se compone de distintas subdivisiones, en cada una de las cuales se dibuja el encuadre que tendrá cada escena que se filma.

**Técnica cinematográfica.**- Cada uno de los procedimientos que intervienen en la creación de la película cinematográfica.

**Técnico.**- Persona que se especializa en alguno de los procesos de elaboración de la película cinematográfica.

**Technicolor.**- Marca comercial del proceso de color que consiste básicamente en el uso de tres matrices distintas en amarillo, cyan (color azul verdoso de mediana brillantes y gran saturación) y magenta, en la que la impresión positiva del color se obtiene al combinar los colores.

**Techniscope.**- Procedimiento de filmación que consiste en acondicionar la cámara de cine para que filme cada cuadro independientemente con una amplitud de dos perforaciones, en lugar de las cuatro que forman el cuadro normal. Este procedimiento requiere de la ampliación posterior a la copia cinematográfica.

**Títulos.**- Trabajo gráfico y posteriormente fotográfico que sirve para informar, por medio de una lista en pantalla, de los realizadores, actores y personal técnico que intervienen en una película. Ver créditos.

---

**Títulos animados.**- Los que se crean cuando se fotografía cuadro a cuadro el movimiento de las letras

**Velocidad de cámara.**- Cantidad de fotogramas que expone por segundo la cámara de cine

**Toma.**- Cada uno de los emplazamientos de cámara que no se interrumpe

---

## ÍNDICE DE NOMBRES

### **AYALA, BLANCO, JORGE**

Critico Cinematográfico y Profesor del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

### **BAENA, ARTEMISA**

Egresada de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma Metropolitana, Egresada del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos y Realizadora de animación

### **BAKSHY SEGOVIA, PABLO**

Director de la Dirección de Producción de Cortometraje IMCINE

### **CARRO, NELSON**

Director de revista DICINE y crítico de cine

### **CARRERA, LUIS CARLOS**

Egresado en Comunicaciones de la Universidad Iberoamericana, egresado de el Centro de Capacitación Cinematográfica, Realizador de cine de animación y de cine de acción real, ganador de la Palma de Oro en Cannes por la producción *El Héroe*.

### **CIMBRÓN, DANIEL**

Subdirector de Difusión Cultural de IMCINE

### **GARCÍA, JOSÉ ÁNGEL**

Egresado de la carrera de Comunicaciones de la Universidad Iberoamericana, estudio animación en Checoslovaquia y los Angeles, ejerce como Profesor en la Universidad Iberoamericana y actualmente colabora en la animación del departamento de arte en el canal 11

### **GUZMÁN, ULISES**

Egresado del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos y Realizador de cine de animación y acción real.

### **IÑIGO DEHUD, LAURA**

Diseñadora gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana, egresada del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos siendo la primera alumna de esa institución que hace cintas de animación en su totalidad. Diseñadora y Animadora Publicitaria.

### **JONARD, DOMINIQUE**

Realizador de cine de animación

### **JOSKOWICZ, ALFREDO**

Egresado del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos y actualmente Director del mismo.

### **LEDUC, PAUL**

Realizador de animación en video y de cine de acción real.

### **RENDÓN, GUILLERMO**

Egresado de Comunicaciones de la Universidad Iberoamericana y Realizador de cine de animación.

### **RUEDA, JOSÉ LUIS**

Egresado de Comunicaciones de la Universidad Iberoamericana, Realizador de cine de animación, y actualmente Director de producción del Estudio María Negra Productions.

### **SANDOVAL, BENNETT**

Realizador de cine de animación y pionero en los primeros estudios de animación en México.

### **VILLALOBOS, JORGE**

Egresado de Comunicaciones de la Universidad Iberoamericana y Realizador de cine de animación.

### **WATANABE, EMILIO**

Egresado de la carrera de Comunicaciones de la Universidad Iberoamericana, Profesor de Diseño Gráfico del INBA y Realizador de cine de animación.