

2ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"CAMPUS ARAGON"**

2000

**MAGIA, ENCANTO Y DIVERSIÓN:
LA ANIMACIÓN CINEMATOGRÁFICA DE DISNEY.
CRÓNICA HISTÓRICA**

**TRABAJO PERIODÍSTICO ESCRITO
QUE PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL EN:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO
P R E S E N T A:
VICTOR MANUEL JUÁREZ ALVARADO**

**TESIS CON ASESORA: MARÍA GUADALUPE PACHECO GUTIÉRREZ
FALLA DE ORIGEN
MÉXICO**

276009

1999



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

MAGIA, ENCANTO Y DIVERSIÓN:
LA ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA DE DISNEY.
CRÓNICA HISTÓRICA

AGRADECIMIENTOS

La creación de este escrito fue algo tan fabuloso, porque exigió muchas horas de trabajo, de tiempo, de consulta y llamadas telefónicas, que asumí con entusiasmo y agrado, ya que representa la culminación de una etapa importante en la vida. Por ello, hoy con gran emoción y orgullo expreso mi gratitud a todos aquellos que de una u otra manera contribuyeron a la realización del presente.

Antes que nada quiero agradecerle a esa fuerza maravillosa que nos permite estar aquí, que me ha dado la oportunidad de encontrar amistad, cariño y amor, así como los ánimos para luchar por ser mejor.

Quiero agradecer a todos los profesores que, a mí como a mis compañeros, nos han legado un caudal intelectual que nos permite edificar nuestra grandeza.

Agradezco, también, a mis amigas y amigos de causas comunes porque, aunque la historia de nuestra unión es ahora un desglose de historias personales, hemos caminado juntos compartiendo dichas y tristezas.

Asimismo, a Susana Mejía, por su incomparable ayuda y porque con el transcurso de los años hemos consolidado una amistad capaz de brindar apoyo y comprensión.

Estoy sumamente agradecido con Silvia, Víctor y Antonio por su aprecio y cariño, por dejarme inmiscuir en su vida y mostrarme lo especial que son al brindarme su tiempo, paciencia y ayuda en ciertos momentos de mi existencia, así como por todo aquello que hemos convivido y por lo que aún nos falta por vivir.

A mis abuelos, base fundamental de tantas generaciones, les doy las gracias, especialmente a ti María Ávila que, donde quiera que estés, sigues viviendo en mí y te guardo un cariño muy especial.

Finalmente, hago un destacado reconocimiento y un sincero agradecimiento a Joaquina Alvarado Martínez y León Juárez Ávila, mis PADRES, por la libertad de elección y facilitarme el camino a la meta, sobre todo, por haberme otorgado lo más preciado: la vida. A mis hermanas y a mi hermano, por formar parte importante en mi paso por esta dimensión, así como a esos pequeños seres -Lizeth, César, Salvador, Mónica, Jonathan y Benjamín- por dar la pauta para la realización de este trabajo.

Sí, esto es por mí, por ti, por ustedes, por todos aquellos que han dejado una huella indeleble en el pensamiento, en la piel, en el corazón.

GRACIAS

VÍCTOR MANUEL JUÁREZ ALVARADO

CONTENIDO

<i>Palabras previas</i>	I
<i>Introducción</i>	II
<i>Un mundo de sueños, magia y fantasía</i>	1
No es magia, son dibujos animados.	2
Del Gato Félix a Mulan.	4
<i>Cuentos y/o leyendas base de las historias animadas</i>	9
Características de los cuentos y leyendas.	9
Los cuentos de...	12
<i>Los dibujos animados realizados por estadounidenses</i>	16
Controversia y seriedad: Ub Iwerks y Fleischer.	17
El encanto de un genio: Walt Disney.	19
Otros dibujantes estadounidenses.	21
Evolución de la animación cinematográfica	23
El lápiz y el papel.	23
El mouse y la pantalla.	25
Una pequeña historia por las máquinas de la animación.	30
<i>Imaginación, fantasía y sueños, creados por unos, para que otros puedan disfrutarlos</i>	33
La locura animada.	34
Los estudios Disney.	36
La contienda animada.	38
<i>La magia de los clásicos animados</i>	42
Los clásicos de Disney.	43
Otros clásicos también animados.	54
<i>Los clásicos digitales... ¡Y más allá!</i>	59
<i>A manera de conclusión</i>	64
<i>Anexo</i>	66
<i>Fuentes de consulta</i>	114

PALABRAS PREVIAS

El presente escrito se realiza con el objetivo de plasmar el sentir por algo tan bello y mágico como lo es la animación cinematográfica, ya que ésta nos acompaña desde pequeños y nos hace e hizo sentir infinidad de cosas, pero también por todo aquello que aún nos queda por sentir.

En él se quiere plasmar por medio de palabras e imágenes lo dulce, lo tierno, lo bueno y, por qué no, lo amargo de las historias que nos conmueven, que nos invitan a formar parte del destino fatal o dichoso de esos personajes que habitan el mundo que alguna vez soñamos, el que se construye con algo que va más allá del pensamiento: la imaginación.

Los dibujos animados forman o formaron parte importante de nuestras vidas, porque ellos reflejan lo que uno piensa, siente, admira, dice o ve. Por medio de su magia e ilusiones los sueños se hacen realidad y nos hacen sentir, por algunos instantes de la vida, que somos niños otra vez.

Se elabora también para conservar bajo el yugo de las letras esa pasión y fascinación con la que se ve la vida en ellos, porque de algún modo la animación o los dibujos animados reflejan la personalidad del ser humano. Asimismo, expresan y transmiten secretos y sentimientos, así como emiten todo tipo de mensajes a los sentidos.

Finalmente, esperamos que este trabajo sea de gran utilidad para los lectores y las futuras generaciones, en especial para aquellos que se interesan por el arte y la técnica de la animación. Ahora bien, les damos una cordial bienvenida al mundo de la animación cinematográfica donde los colores, sonidos e imágenes, así como la magia y el encanto se conjugan en una sola obra para tornarse en diversión.

INTRODUCCIÓN

"HABÍA UNA VEZ..." un 21 de diciembre de 1937 cuando Hollywood se vestía de gala, los reflectores iluminaban el cielo y el público ocupaba su lugar dentro del teatro. De pronto las luces se apagan y el silencio invade por unos instantes el ambiente, preludio de que algo emocionante va a pasar.

Los asistentes a la proyección del primer largometraje animado, *Blanca Nieves y los siete enanos*, nunca imaginaron que serían testigos de un suceso en la industria del cine, suceso que hasta nuestros días ha conquistado emociones, sentimientos y corazones de chicos y grandes: la animación cinematográfica.

Al principio se pensaba que los dibujos animados eran parte de una nueva magia que ofrecía el cine, pero esta técnica comienza a llamar la atención con el francés Emile Cohl quien realiza secuencias de figuras en blanco y negro, luego con el creador del primer personaje popular Winsor Mckay; posteriormente, se conocen varias series más como Félix, el gato, de Pat Sullivan, Popeye y Betty Boop de Fleischer, así como las aventuras del famoso ratón Mickey de Walt Disney.

Con el paso del tiempo se perfecciona el género animado y cada día es más divertido, vivo, atrevido y dinámico. Dentro de los largometrajes animados los cuentos y las leyendas son su base fundamental, ya que de ellos los caricaturistas transportan y transforman la imaginación a la pantalla. De esta forma Walt Disney logra conjuntar un gran equipo de dibujantes, animadores, técnicos y adaptadores para convertirse en una fábrica de cuentos y sueños.

Con la aparición de este creador la técnica animada deja de ser una simple hazaña para convertirse en un género totalmente aceptado por el público, ya que en él existen grandes posibilidades de creación e imaginación, es decir, un mundo sin límites donde el dibujo deja de ser estático para cobrar movimiento y adoptar el esquema dramático de los filmes de acción real.

A la muerte de Walt Disney sus estudios no decaen y continúan su labor al producir largometrajes "infantiles" con perfectas adaptaciones de historias de la literatura universal, a los que implementan nuevos y sobresalientes personajes.

Hoy, a más de seis décadas, los estudios fundados por el genio de los dibujos animados conservan su objetivo fundamental: divertir y entretener con series, caricaturas y, sobre todo, películas animadas a chicos y grandes.

En la actualidad la animación avanza en sus métodos de elaboración, consiguiendo movimientos diversos que no se habían visto en caricatura alguna. Este hecho hace que el mundo preste más atención al género, dejando atrás esa clasificación de "infantil" y pasar a una más amplia que abarca a niños, jóvenes y adultos.

La intención de este escrito no es mostrar cómo se realizan las cintas animadas, sino mostrar las vías por las que discurre la animación cinematográfica deteniéndonos en algunos aspectos que describan y resalten las características de ese género que Walt Disney transforma y en el que ejerce una influencia determinante: la animación cinematográfica.

UN MUNDO DE SUEÑOS, MAGIA Y FANTASÍA

"En nuestros estudios, estábamos seguros de una cosa, todos fuimos niños una vez así que al proyectar una nueva película no pensábamos en adultos o niños, sino sólo en aquel amable, limpio e intocable sitio en lo profundo de cada uno que el mundo puede hacernos olvidar y, que tal vez, nuestras películas puedan ayudarles a recordar".
Walt Disney

Las películas animadas ocupan un lugar especial en el gusto del público tanto infantil, como adulto, porque éstas provocan sentimientos de emoción, aventura, ternura y por qué no, de amor. Nos hacen viajar a lugares lejanos, donde habitan piratas, indios y cocodrilos; a selvas donde los changos bailan con los osos; a bosques donde viven siete enanos mineros; nos llevan a conocer un sinnúmero de personajes como sirenas, príncipes, marionetas, lugares y personajes que siempre terminan por cautivarnos y que de una u otra forma nos identificamos con ellos.

Este tipo de filmes son hechos "exclusivamente" para el público infantil; sin embargo, los adultos disfrutamos, al igual que ellos, de sus historias y personajes que, con su magia, ponen a trabajar la fantasía y la imaginación, nos hacen navegar por el pasado, recordando gratos momentos de nuestra vida y regresamos por unos instantes a nuestra infancia.

Estos largometrajes son una tradición que distintas generaciones han disfrutado y varios son los elementos que las caracterizan, es decir, en éstos se utiliza todo aquello que la imaginación pueda concebir, la experiencia humana, el mundo real, el mundo de los sueños, el del color, el de la música, el del sonido y el del movimiento.

El cine de animación forma una rama aparte del arte fílmico porque con su técnica da movimiento, no real, sino ilusorio a los dibujos, las esculturas, los grabados, las líneas, los volúmenes, los muñecos, las siluetas y todos aquellos objetos inanimados en el momento de ser proyectados sobre una pantalla.

Tradicionalmente la animación ha sido producida por métodos manuales a partir de formas bidimensionales que existen entre los dibujos sobre el papel y el acetato. Actualmente, con la utilización de la tecnología el dibujo animado se ha perfeccionado.

En el comienzo de esta técnica muchas personas de distintas nacionalidades tratan de fotografiar objetos en movimiento para después mostrarlas a los demás. En Europa se hacen varios experimentos al respecto, pero Plateau y Stampfer son quienes descubren la forma de mostrar una rápida sucesión de imágenes de un objeto en movimiento. Este descubrimiento consiste en montar figuras en orden sucesivo alrededor del borde de un disco y al hacerlo girar da la sensación de que éstas cobran vida. Cabe mencionar que sus imágenes no eran fotografías, sino dibujos.

Cuando los dibujos (animados) son sustituidos por las fotografías, éstos corren el riesgo de desaparecer antes de haber nacido como tal; sin embargo, el francés Emile Cohl perfecciona el arte supremo de la fotografía animada, dando paso a la industria de la animación cinematográfica, así como a un mundo donde magia y encanto se tornan en diversión.

NO ES MAGIA, SON DIBUJOS ANIMADOS

El dibujo animado consiste en una serie de dibujos donde cada uno representa un instante del movimiento que, al ser proyectado sobre la pantalla, lo reproducen aparentando dar vida al ser u objeto animado.

El procedimiento de una película animada es lento y complicado porque los bocetos no pueden ser simples dibujos, es decir, las figuras deben tener vida y estar dotadas de movimiento. Para ello, los animadores bosquejan los puntos importantes de la acción y determinan los tipos de actores.

Posteriormente, se llenan los espacios intermedios y se fotografían antes de que a las escenas se les dé tinta y se les ponga color. Así, se filman las figuras sobre una superficie plana, los asuntos en movimiento se descomponen imagen por imagen que evolucionan sobre un decorado diferente.

"Puesto que el movimiento cinematográfico resulta de un engaño del ojo mediante cierto número de imágenes sucesivas, puesto que el número de estas imágenes es fijo y que la película puede conservar cualquier impresión, debe ser posible reemplazar la fotografía por el dibujo y obtener el mismo resultado físico, pero creando con el lápiz seres de fantasía", es lo que un día piensa Emile Cohl, el padre de los dibujos animados.

Emile Cohl nace en París el 4 de enero de 1857, dibujante y colaborador de los periódicos cómicos de su época y es ahí donde surge la idea de hacer sus primeros dibujos. Debido a que Cohl trabajaba solo, no se podía permitir el lujo de detalles que no fueran los esenciales; a pesar de que la técnica de sus primeras películas estaba reducida al mínimo y los dibujos eran esquemáticos, éstos denotaban imaginación, fantasía y un gusto perfecto.

Su idea de crear seres de fantasía es el comienzo de un arte que lleva con los escasos medios de la época hasta los límites de la comicidad y la estética. Este animoso esfuerzo prepara el futuro desarrollo del dibujo animado en la época de las asombrosas películas de largometraje de otros autores.

Cabe mencionar que a pesar de ser Europa cuna del dibujo animado, éste no alcanza gran importancia industrial, ya que no se le da una producción continua que le abra un futuro alentador.

Años más tarde, esta técnica cobra importancia en los Estados Unidos, donde se convierte en uno de los negocios más prósperos del cine americano. Durante este tiempo se revelan grandes caricaturistas como Pat Sullivan (El Gato Félix), Max Fleischer (Betty Boop), Ub Iwerks (La rana Flip), Walt Disney (Mickey Mouse), William Hanna, Joseph Barbera (Tom y Jerry), Walter Lantz (Andy Panda), Charles Chuck (Looney Tunes Carttons), todos ellos creadores de personajes célebres que contribuyen en la evolución de la animación cinematográfica, dejando atrás ese vago esquema para pasar un grafismo fijo y ágil, soporte ideal para los ilógicos movimientos de los personajes de dos dimensiones.

Sin embargo, de todos los artistas que incursionan en la animación, sólo uno muestra el valor de ésta: Walt Disney. Él supo formar un equipo homogéneo

de dibujantes, pintores, técnicos y músicos, que supera el dibujo animado del mundo entero porque alcanza una fluidez prestigiosa, una rigurosa precisión y una plenitud del color difícil de sobrepasar

Con las nuevas aportaciones, esta técnica animada adquiere una magia especial que con el paso de los años logra rebasar las fronteras porque habla todos los idiomas, abarca el mundo de los niños y de los hombres; lo que se hace en América puede ser visto en cualquier parte del mundo, así lo expresa en su momento Walt Disney.

Esa "magia" que se logra proyectar dentro de las películas animadas, es sólo el esfuerzo de muchas personas que hacen posible que el dibujo animado conserve una fantasía pura, un humor fresco en todos los planos de las escenas y la superación, de forma fantástica, de la realidad.

Pero como todos sabemos ratones, patos, conejos, no pueden hablar y sólo están en las tiendas de mascotas; las marionetas no cobran vida, ni mucho menos se mueven por sí solas; las sirenas, las bestias, ni los genios que conceden deseos no existen; sin embargo, todos hemos disfrutado muchas veces de este tipo de situaciones tanto en cine como en televisión, pero en ese mundo de sueños y fantasías todo es posible no por medio de magia sino por el método de la animación.

DEL GATO FÉLIX A MULÁN

Imposible decir que no los conocemos, por lo menos hemos oído hablar de ellos. ¿Quién iba a pensar que los personajes animados conquistarían a personas de todas las edades y nacionalidades? Cuando hablamos de dibujos animados el primer personaje que recordamos es Mickey Mouse, a pesar de que en este género existe un sinnúmero de personajes que hicieron historia y son célebres hasta nuestros días.

Resulta difícil decir con precisión cuál es el primer personaje animado; sin embargo, en esta ocasión hablaremos de los que han saltado del papel a la fama, de todos aquellos que han pasado por las historietas, por la televisión

hasta llegar a la pantalla grande y que, sin duda alguna, cada uno de ellos nace de la imaginación plasmada por el lápiz en el papel.

Como en todo lo que se hace, los primeros pasos del dibujo animado no son muy satisfactorios, tuvieron que pasar años para que éste y sus personajes cobraran fuerza. Como sabemos, el género nace en Francia, pero no es ahí donde conoce su desarrollo y esplendor, sino en Norteamérica.

Poco después de que Emile Cohl iniciara sus experiencias con Fantoche, Winsor McKay crea un curioso y simpático personaje llamado Gertie, el dinosaurio (1909), inspirado en el estilo de las historietas cómicas populares y primer dibujo popular en América.

Por su parte, los hermanos Max y Dave Fleischer dan vida a personajes que alcanzan popularidad, como el travieso payaso Koko (1920-1930) que inesperadamente surgía de un frasco de tinta; su más afamada y controvertida caricatura es una mujer poco cubierta, de ojos grandes e inocentes, piernas de ensueño, caderas firmes, con talle de avispa y una boca caprichosa en forma de corazón quien responde al nombre de Betty Boop (1930-1939), considerada la "Vamp" del dibujo animado.

Otro personaje que surge del lápiz de estos autores es el marinero Popeye (1930-1947), originalmente creado para la publicidad de espinacas en conserva, pero esta función se desborda por los frecuentes enfrentamientos con el barbudo Brutus, disputándose a la singular Oliva.

El australiano Pat Sullivan, creador de El Gato Félix (1917), un felino simpático y sutil, es el precursor de los animales antropomórficos que creara años más tarde Walt Disney. De este último surge el ratón Mortimer que en el comienzo de su larga carrera era de aspecto triste.

Años después, por diversas circunstancias, cambia su estado de ánimo, pasa de la tristeza a la alegría y se convierte en un simpático, alegre e inteligente ratoncito; asimismo, su nombre cambia a Mickey Mouse, hoy uno de los personajes más representativo de Disney, aunque su primera creación es Oswald, el conejo. Estas características las confirman diversos autores, entre ellos Lo Duca, en su libro *El dibujo animado*.

Pero Disney no crea sólo esta figura, da vida a una gama de personajes animados como el perro Pluto, el audaz, rabioso e infantil Donald, el caballo Horacio y la vaca Clarabella, la coqueta pata Daisy, el perezoso y despistado Goofy, la encantadora Mimí, entre otros, que bajo sus rasgos animales estilizados caricaturizan a los de los humanos.

Entre los personajes célebres que Walt Disney crea para la pantalla grande, pero de forma humana podemos mencionar a Blanca Nieves y los siete enanos, a Pinocho, muñeco de madera que finalmente se convierte en un niño de verdad, a su padre Gepetto; a la bondadosa Aurora y sus simpáticas hadas Flora, Fauna y Primavera o a la malvada Maléfica.

Asimismo, a los amigos de Peter Pan y su tierra jamás imaginada; las aventuras maravillosas de una niña llamada Alicia; la forma de vida de Mowli el "cachorro humano" dentro de la jungla; las peripecias que, ciento un dálmatas, le hacen a la desalmada Cruela de Vil y otros tantos personajes con los que Disney puebla de fantasía el mágico mundo de los dibujos animados.

A pesar de su indiscutible potencia industrial y de la perfección de su técnica, en 1940 el poderío de Disney comienza a tener competidores. Walter Lantz, crea a Andy Panda y comienza, en 1941, la serie del pájaro carpintero Woody Woopecker. Por otra parte, sadismo y furor aparecen en las caricaturas, aspecto que les da un rumbo diferente y que son escenificados por el gato Tom y el ratón Jerry, creaciones de William Hanna y Joseph Barbera.

A estos personajes no tardan en unírseles las creaciones de Charles Chuck Jones los "Looney Tunes y las Merry Melodies" (1944-1964), cuyas figuras principales son Bugs Bunny, el pato Lucas, Beep-beep el corre caminos, Willie el coyote, Elmer, Porky, Petunia; más tarde llegarían Taz el demonio de Tasmania, Sam el hombrecillo de gran bigote, Speedy González un veloz ratoncito, Silvestre y Piolín (estos tres últimos creados por Fritz Freleng), que con locuras y nuevas ocurrencias dentro de la pantalla agregan más comicidad y sentido del humor a la animación.

Al respecto Chuck Jones dice: "No se puede hacer una buena película sino se está involucrado con los personajes y Bugs se ha convertido en una parte de nosotros (...) se convierte en los que todos hemos querido ser alguna

vez". Freleng agrega: "Para hacer una caricatura debes pensar como el personaje y actuar como él. Siempre he tenido la idea de que viven en algún lugar y yo sólo hago una caricatura sobre sus vidas".

¿Qué hay de nuevo viejo? Es la frase clásica de Bugs Bunny, personaje líder que representa a los Looney Tunes. Las singulares creaciones de Charles Chuck Jones y Fritz Freleng son caricaturas que alcanzan gran fama primero en el cine y luego en la televisión

Podría pensarse que este género ya ha explotado todo tipo de personajes y que la mina de la creación e imaginación está agotada; sin embargo, la producción de filmes animados no se ha quedado estática, sigue filmando historias con las que aporta nuevas y sobresalientes caricaturas.

En su lucha constante por mantener el género en la cumbre, los estudios Disney consideraron la posibilidad de llevar a la pantalla nuevas y originales historias, sería hasta 1989 cuando aparece en las salas cinematográficas *La Sirenita*, original de Hans Christian Andersen, película que da un nuevo giro y hace resurgir con fuerza la creatividad de la animación.

Ahora bien, de 1989 a 1998, surgen diversos personajes que se han ganado la simpatía del público infantil y adulto como la soñadora y valerosa Ariel, sus inseparables y fieles amigos Sebastián y Flaunder; la joven decidida y de carácter definido Bella; el ocurrente y gracioso Genio en *Aladdín*; el bondadoso y torpe jabalí Pumba y la hiperactiva siracuta llamada Timón, ambos cómicos compañeros de Simba, el rey león.

Encontramos también a la valerosa princesa india Pocahontas; la sensual gitana Esmeralda, las simpáticas Gárgolas del *Jorobado de Notre Dame*; la cínica y seductora Megara, así como el fuerte Hércules; más recientemente la joven independiente, héroe de guerra que surge de una leyenda china a quien se le conoce como Mulan.

Pero no sólo los estudios Disney han creado nuevos personajes, también otras casas productoras han contribuido, aunque en menor grado, con sus caricaturas como el valiente dinosaurio Pie Pequeño que busca su valle encantado; el melodioso gallo Chanter Clair; Odette y Sigfredo de *El lago de*

los cisnes, Pulgarcita, inspirada en *Almendrita* de Andersen; la singular pareja Jessica y Roger Rabbit; la legendaria Anastasia y Kayles una niña que sueña con ocupar un sitio entre los caballeros de la mesa redonda de Camelot.

Cabe mencionar que en México y otros países algunos dibujos animados japoneses han causado furor entre el público infantil. A diferencia de las caricaturas de Disney, Warner o Hanna Barbera, en la que todo es dulce, donde hay golpes y aventuras, que empiezan y terminan en el mismo capítulo las animaciones japonesas se realizan en un principio como si fueran melodramas ejemplo de ello son *Remi*, *Candy Candy*, *Heidi*, entre otras.

No obstante, nunca antes un personaje japonés había causado tanto furor en el público infantil como *Dragon Ball*, aunque a éste le anteceden *Mazinger Z*, *Los Caballeros del Zodiaco* y otros que, como Gokú, han saltado de la pantalla chica a la pantalla grande. Debe aclararse que las series japonesas se han establecido entre la fantasía y la ciencia ficción, aunque el estilo es característico del Japón, es un género que se cultiva ya mundialmente. Pero historia aparte merecen los dibujos animados de oriente.

Como podemos ver, estos personajes no son todos los que están, ni están todos los que son; sin embargo, aquí mostramos los más característicos y sobresalientes de las últimas décadas. Todos estos personajes han tenido una vivencia real en la mente de niños y adultos, para quienes han constituido una íntima y renovada emoción y, al mismo tiempo, un patrimonio verdadero que perdura por encima de las fronteras y el tiempo.

Asimismo, estos dibujos animados son tan populares dentro de la industria cinematográfica, que algunos personajes animales igualan en fama a artistas famosos del cine, incluso se les dedica espacio y tiempo en medios impresos y electrónicos.

Por último, estos personajes han aparecido en todo tipo de escenarios y situaciones; forman parte de ese mundo mágico donde las fantasías y los sueños se vuelven realidad, pero nadie imaginaba que estos seres surgidos de la imaginación marcarían una época en la historia del cine y se convertirían en clásicos de esta industria. No obstante, con el paso de los años muchos de ellos aún conservan esa frescura, esa simpatía, esa magia con la que fueron creados.

y de los diversos autores que hemos mencionado, los que se escogieron para proporcionar una idea clara de los principales exponentes de los cuentos y leyendas.

Cabe mencionar que en cada una de las historias que han sido adaptadas para el cine, notaremos ciertos cambios en el argumento original, cuyo fin principal es hacer una versión novedosa, actual e interesante. Otro de los aspectos que podemos resaltar es la incursión de nuevos personajes que forman parte importante dentro del desarrollo fílmico.

Estos cambios sustentan en gran medida una forma tradicional y moderna de realizar películas de animación, ya que al mezclar todos esos elementos clásicos de los cuentos y las leyendas, así como hacer las adaptaciones más acordes a la época y la utilización de la tecnología da como resultado un producto de calidad como lo requiere la industria cinematográfica.

LOS DIBUJOS ANIMADOS REALIZADOS POR ESTADOUNIDENSES

"La fantasía de los hombres se ha manifestado en cuentos y leyendas, que son un desafío a las dimensiones, a los sistemas y a las limitaciones humanas. Es necesario explorar y explotar este tesoro y una vez, enseñar al mundo a soñar. Será, así iniciado en libertad absoluta el espíritu creador".
Lo Duca

Como hemos visto los personajes animados tienen su origen en las historias de los cuentos y las leyendas, pero quienes les dan forma, vida y los transportan y transforman de la imaginación a la realidad son aquellas personas (caricaturistas) que, bajo las características de la animación plasman sus propias leyes físicas y temporales que pueden ser tan realistas o fantásticas como ellos lo deseen.

y de los diversos autores que hemos mencionado, los que se escogieron para proporcionar una idea clara de los principales exponentes de los cuentos y leyendas.

Cabe mencionar que en cada una de las historias que han sido adaptadas para el cine, notaremos ciertos cambios en el argumento original, cuyo fin principal es hacer una versión novedosa, actual e interesante. Otro de los aspectos que podemos resaltar es la incursión de nuevos personajes que forman parte importante dentro del desarrollo fílmico.

Estos cambios sustentan en gran medida una forma tradicional y moderna de realizar películas de animación, ya que al mezclar todos esos elementos clásicos de los cuentos y las leyendas, así como hacer las adaptaciones más acordes a la época y la utilización de la tecnología da como resultado un producto de calidad como lo requiere la industria cinematográfica.

LOS DIBUJOS ANIMADOS REALIZADOS POR ESTADOUNIDENSES

"La fantasía de los hombres se ha manifestado en cuentos y leyendas, que son un desafío a las dimensiones, a los sistemas y a las limitaciones humanas. Es necesario explorar y explotar este tesoro y una vez, enseñar al mundo a soñar. Será, así iniciado en libertad absoluta el espíritu creador".
Lo Duca

Como hemos visto los personajes animados tienen su origen en las historias de los cuentos y las leyendas, pero quienes les dan forma, vida y los transportan y transforman de la imaginación a la realidad son aquellas personas (caricaturistas) que, bajo las características de la animación plasman sus propias leyes físicas y temporales que pueden ser tan realistas o fantásticas como ellos lo deseen.

Este aspecto hace que la animación se vuelva más atractiva, tanto para los cineastas, como para el público. Los Estados Unidos desarrollan esta industria y se convierte en el país con mayor número de producciones animadas. En un principio se adaptan las historias de los cómics, quizás por ello es lógico que un dibujante de tiras cómicas sea quien diera origen al primer personaje animado: Winsor Mckay. De él podemos mencionar su historieta "*El pequeño Nemo*" que se considera una obra maestra.

De acuerdo con Jonh Halas y Roger Manvell, en su libro *La técnica del los dibujos animados*, nos dicen que el artista animador debe poseer ciertas cualidades artísticas (si desea triunfar), tener el instinto o intuición para establecer los puntos básicos de sus personajes con un mínimo esfuerzo; dominar el movimiento para plasmarlo en sus personajes y mantener las peculiaridades de cada uno de ellos.

Asimismo, nos dice que debe tener un sentido dramático, capaz de producir el clímax gráfico necesario dentro de una secuencia e incorporarlas en el marco más amplio de la historia ya acabada; así como poseer el sentido de la composición móvil para desarrollar y colocar el movimiento dentro de los límites propios de la pantalla, así como sentido del ritmo musical, porque su trabajo podrá estar íntimamente sincronizado con música.

CONTROVERSIA Y SERIEDAD: UB IWERKS Y FLEISCHER

Durante la década de los treinta, surgen los más grandes caricaturistas de la animación cinematográfica, sucesos fantásticos, ternura, violencia, sadismo, amor son representados por un variado, pero contrastante conjunto de personajes que alcanzan un rotundo éxito en la sociedad y en la industria animada.

A Winsor Mckay, dibujante de cómics, le atrae la posibilidad de dar vida a sus personajes a través del cine, experimenta en 1909 con una pequeña cinta en el que el protagonista era un dinosaurio llamado Gertie, éste con trazos sencillos y movimientos simples se come un árbol y tira un mamut a un lago, pero lo sorprendente está cuando el propio realizador aparece en el mismo plano que el personaje.

De este modo, Mckay descubre la animación híbrida (técnica donde el dibujo animado y una persona real comparten el mismo escenario o plano como en las películas *Space Jam* o *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*). Comienza así la era de los grandes personajes como Mickey Mouse, Betty Boop y los grandes nombres como Max Fleischer, Ub Iwerks y, sobre todo, Walt Disney.

Aunque la trayectoria de Ub Iwerks es corta, es fundamental hacer mención de él, ya que forma parte importante dentro de la animación, porque colabora, por un tiempo, al lado de uno de los más destacados creadores de este género, Disney.

Lo duca nos dice que Iwerks es considerado como una empresa anónima. Se trata, por el contrario, de un artista, que al parecer es el creador de las fórmulas retomadas por Disney. En un principio se hablaba de Ub Iwerks como el creador de Mickey; sin embargo, debemos mencionar que en la producción de esa época había intereses en juego y que hasta la fecha éstos no se han despejado o aclarado.

Cierto o no, Iwerks da a la animación su más célebre personaje: la rana Flip. Los dibujos animados de este realizador se distribuyen por la Metro Goldwyn Mayer, entre sus filmes más notables podemos mencionar *El caballero sin cabeza* y *Don Quijote*, historias de notable ritmo, de humor triste y nostálgico.

En esa época, la producción de los dibujos animados era confusa. A parte de Ub Iwerks, destaca otro famoso e histórico artista: Max Fleischer, quien, junto con su hermano Dave, inventan un aparato llamado *rotoscopio*, que les permite dibujar cuadro por cuadro los movimientos de una persona previamente filmada.

Respecto a sus primeros personajes Fleischer dice: "ustedes saben lo que he sacado de Popeye, de Bimbo, de Betty Boop. Ésta agrado enormemente al público, desgraciadamente la 'liga de la decencia' la ha matado".

En 1939 Max, asociado con su hermano Dave, produce el largometraje *Gulliver travels*, en el que introduce nuevos personajes como la princesa Glory, especie de Helena de esta guerra de Troya, el príncipe David, el pregonero

Garby, tres espías de Bombo: Sneak, Snoop y Snitch, inspirados en los enanos de *Blanca Nieves*; la paloma mensajera Twinletos y, por supuesto, Gulliver de carácter sombrío y amargo.

Sin embargo, este intento, con singular éxito, no puede competir con las producciones de la casa Disney, cuya calidad y técnica son superiores. Pero el año de 1941 es culminante para los hermanos Fleischer, ya que filman su segundo largometraje *Mr. Bug goes to tonn*, el que resulta un fracaso en taquilla y la causa de que su compañía cayera en bancarrota y desapareciera. Hecho que se menciona en el texto *Cine norteamericano* de Federico Patán.

EL ENCANTO DE UN GENIO: WALT DISNEY

Walter Elias Disney, mejor conocido como Walt Disney, nace un 5 de diciembre de 1901 al norte de Chicago, siendo el cuarto hijo de Elías y Flora Disney, aunque no se sabe con exactitud si lo fueron en realidad, pero todas las teorías respecto a su origen coinciden con esos datos.

Cuando chico, su pasatiempo preferido era dibujar, reproducir la naturaleza y dar vida a sus mejores amigos: los animales. Poco a poco su espíritu artístico se desarrolla y se dedica a trabajar como dibujante comercial y a crear sus primeros cortos de dibujos animados. Así comienza una incesante carrera hacia la cima, que al principio estuvo llena de dificultades, pero que él logra superar con tesón y temperamento emprendedor que lo lleva a crear un imperio comercial, artístico, así como una imagen especial de su persona.

Walt Disney es creador de una industria, de un estilo de humor que es admirado y disfrutado por casi todo el mundo. En su ardua labor supera el dibujo animado. Con sus animales, sus temas cómicos, su graciosa armonía, vivacidad, alegría y todos los elementos que emplea le ayudan a conquistar los mercados cinematográficos del mundo.

La base de su obra son básicamente los animales, protagonistas de aventuras y fábulas ideadas o captadas por este mago moderno. Disney, considera que su principal labor han sido y son los dibujos animados, su afición

en este terreno animal lo ha hecho ser denominado en América el "Esopo de la producción en serie".

A muy temprana edad Walt empieza a aficionarse por el dibujo y el día que logra vender a un vecino por un dólar el boceto de un caballo, decide ser "artista". Posteriormente, se interesa por la fotografía, así como por el arte filmico. Este nuevo interés lo lleva a comprar a plazos una cámara de cine por setenta dólares que consigue pagarla buscando trabajo extraordinario como portero del elevador en las oficinas de correos, durante las vacaciones de Navidad y en verano vendiendo dulces en el tren.

A los dieciséis años se dedica por completo al dibujo animado. Al recibir una oferta de cincuenta dólares mensuales en una agencia de publicidad, produce cuatro dibujos animados de sátira política para un distribuidor de Nueva York.

Plagado de ratones, espera inútilmente nuevos clientes en el garaje, pero tanto él como los animalitos se acostumbran a convivir, en esta espera Disney domestica a uno, al que le pone el nombre de Mortimer, quien ocupa un lugar importante en la mesa del dibujante. Pero acabados totalmente el dinero y el crédito, Walt Disney reúne apresuradamente cuarenta dólares por hacer fotografías infantiles con una cámara prestada y parte para Hollywood.

Allí monta su estudio en el rincón de unos almacenes, mediante el modesto alquiler de cinco dólares mensuales. Disney realiza veinticuatro películas de la serie *Alice in Cartoonland* para la *Winkler Pictures* de Nueva York, en ellas aparecen personas reales junto a los dibujos animados. Así la Universal Pictures al conocer su trabajo le encarga cincuenta y dos cintas de la serie *Oswald the Rabbit*.

Walt Disney decide en 1928 fundar con Roy, su hermano, su propia productora, pero para esto necesitaba idear un personaje que fuera protagonista de sus cintas, la elección no fue fácil, ya que en el terreno animal de los dibujos animados aparecen desde gatos hasta dinosaurios, pasando por elefantes y monos, entonces Walt Disney recuerda a su compañero de mesa y crea así al personaje que cambia la historia de la animación y que conquista el mundo para su creador: Mickey Mouse.

Este ratón ha cambiado bastante de aspecto desde su primera aparición en las pantallas y en cada país recibe nombres diferentes, pero su popularidad y la de su creador son uno de los acontecimientos más importantes en la industria cinematográfica de nuestra época.

Con el fin de abrir nuevos horizontes a la imaginación y habilidades de sus dibujantes comienza, en 1930, sus *Sinfonías tontas*, estrenando su fantasía musical *La danza macabra*. Ésta es el principio de una serie de éxitos que se perfeccionan con el tecnicolor hasta llegar a las cintas con gracia y popularidad como *Los tres cerditos* y la altura plástica de *El viejo molino*, que se estrenan en 1933 y 1937, respectivamente.

De la sugestión de la naturaleza a la creación caricaturesca no hay más que un paso y Walt Disney lo da al presentarnos sus más simpáticos y agradables dibujos animados. Aunque sus preferencias para sus creaciones son los animales, cabe señalar que entre sus favoritos están los ratones. Así la presentación de la fauna en los dibujos se ve envuelta por la suavidad y la dulzura.

A pesar de que el mercado estadounidense está saturado de dibujos animados, Disney teje un verdadero y fantástico mundo, impulsado por mil ideas, incidentes y personajes graciosos, a veces conmovedores. También nos presenta un mundo nuevo, totalmente ideal que no renuncia a la risa o a la sonrisa y que se comprende universalmente.

OTROS DIBUJANTES ESTADOUNIDENSES

Junto con Disney, primero como rivales y luego como simples imitadores, trabajan numerosos dibujantes que contribuyen con una participación destacada en la industria de la animación, entre éstos podemos mencionar a Paul Perry, creador de los "*Terry Cartoons*" que tienen cierto agrado en el público.

Por otro lado, Joseph Hanna y William Barbera, dos hombres de gran talento para el dibujo animado, realizan para la Metro Goldwyn Mayer los mejores cortos de *Tom y Jerry*. Años más tarde, ya separados de esta

compañía, crean su propia empresa y se dedican a producir cortos para la televisión. Con un estilo característico dan origen a diversos personajes que cobran fama en los años sesenta y setenta (El Oso Yogui, Don Gato, Los Picapiedra, entre otros).

Cabe mencionar que estos creadores afectan la calidad de la animación y la percepción del género, la razón es que como la imagen no es igual en cine que en televisión, los dibujos se vuelven esquemáticos y repetitivos, es decir, los personajes no pueden tener muchas expresiones faciales, los fondos se repiten constantemente a cada movimiento de éstos y los objetos no son muy detallados.

Por otra parte, Charles Chuck Jones y Fritz Freleng participan dentro del género con una galería de atractivos personajes, amigos y enemigos enriquecen y dominan el entretenimiento: los Lonney Tunes. Éstos con sus locuras y su comicidad dan un giro importante al género animado tanto del cine como de la televisión. Todos ellos, después de las creaciones de Disney, son los más populares y también clásicos de la industria animada.

Asimismo, Walter Lantz, en un principio colaborador de Disney, tiene una sobresaliente participación dentro de los dibujos animados, ya que crea para la televisión, al oso Andy Panda y, posteriormente, inicia la serie del frenético y destructor Pájaro Loco, ambas producciones para la Universal Pictures. Mas es en vano tratar de luchar contra el dibujo animado de Disney, ya que cada día éste nos muestra avances en la animación que con el paso del tiempo se perfeccionan.

No obstante, Joseph Hanna, Ub Iwerks, Max y Dave Fleischer, Fritz Freleng, William Barbera, Pat Sullivan, Walter Lantz, Charles Chuck Jones, Walt Disney, entre otros dibujantes tienen algo en común: la mayoría de sus creaciones son de aspecto animal, que un día se olvidan de ser simples dibujos para convertirse en casi humanos. Así sus creaciones, *Popeye el marino*, *Tom y Jerry*, *Don Gato y su pandilla*, *Los Picapiedra*, *El Gato Félix*, *Betty Boop* y otras caricaturas, nos invitan a disfrutar de sus aventuras en un género divertido, vivo, atrevido, dinámico y clásico: los dibujos animados.

EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA

"Crear una imagen es revestir una idea con características específicas: imprimirle color, forma, luz, textura y ambiente. Desde hace mucho tiempo, el cine ha hecho suya esta tarea. Hoy en día, la computadora simplifica y mejora el proceso de animar imágenes".
Isaac Víctor Kerlow

Todo lo que se mueve puede considerarse como animado. En particular todo aquello que posea movimiento porque tiene vida. Las películas nos muestran diversos movimientos y podemos decir que son animadas; no obstante, cuando en la industria cinematográfica se emplea la palabra animación, se refiere a un campo específico.

La animación es dar vida a lo que no lo tiene, ya sean dibujos, modelos u objetos; el primero, los dibujos animados, ha predominado y caracterizado el género por muchos años. Sin embargo, el redescubrimiento de técnicas parcialmente olvidadas (*stop-motion* y *clay-motion*, posición de objetos fotografiados cuadro por cuadro, en el primero marionetas y en el segundo objetos hechos con plastilina) como la reciente popularización de la animación por computadora demuestran que en este género nada es predecible.

EL LÁPIZ Y EL PAPEL

El sueño de dar vida a personajes hechos de papel y tinta no queda ahí, ya que se realizan varios experimentos que mejoran las técnicas de la animación hasta llegar a lo que fue el primer largometraje animado en color y sonido ***Blanca Nieves y los siete enanos*** que transforma el mundo animado en toda una industria conocida como el mundo mágico del color.

Pero el origen de la animación se remonta a 1830 cuando aparecen los primeros aparatos ópticos (*fenaquitoscopio* y *zoetrope*) que generan la ilusión de imágenes en movimiento; asimismo, éstos son el origen de la cinematografía de acción viva y del ramo animado.

Con el *zoetro* se descubre que no es necesario dibujar todos los movimientos de un personaje, ya que el fenómeno de la animación, así como de la cinematografía en general, es posible gracias a la percepción retardada de la retina humana, así los dibujos o fotografías que reproducen un determinado desplazamiento al ser proyectados con una velocidad adecuada dan la sensación de moverse, esta ilusión se revela en el año de 1832 por Plateau.

En los primeros días del cine esta técnica ofrece al dibujante la posibilidad de efectuar una serie de dibujos que pudieran llegar a generar la ilusión del movimiento una vez proyectados sobre la pantalla. Las posibilidades que existen en la animación son aprovechadas por los caricaturistas y el término de película animada se limita al trabajo de artistas gráficos que crean sobre el papel o el celuloide fases separadas del movimiento.

Las películas de dibujos animados tienen una magia especial que las hace populares entre el público: los personajes charlan, se mueven dentro de la pantalla; parece que se burlan de las leyes físicas, muestran una rigidez o una flexibilidad inverosímil. Además, el acompañamiento sonoro y una serie de variados ruidos se integran con la imagen que constituyen una unidad total que muchas veces no se puede conseguir en las películas de acción real. Cabe mencionar que en dichos filmes existen gran cantidad de variantes, tanto en forma como en la técnica, así como grandes posibilidades de realización.

De la combinación de las sombras chinescas y de los primeros investigadores Plateau y Stampfer nace el dibujo animado, que consiste en filmar fotografías sobre una superficie plana de asuntos en movimiento descompuestos imagen por imagen evolucionando sobre un decorado diferente.

Para la elaboración de una película de dibujos animados, en primer lugar, se boceta cuidadosamente la acción de la partitura musical, para sincronizarla con los episodios. Luego, se trazan a mano el resto de las escenas, se bosquejan los puntos importantes de la acción y se fotografían antes de que se les dé color. Dentro de estos filmes personajes no pueden ser simples dibujos, es decir, deben ser criaturas casi reales como si en verdad tuvieran vida propia.

En los años dorados de la animación compañías como Walt Disney Production perfeccionan el arte del movimiento fluido y realista de sus

personajes, así como la calidad del escenario de fondo para sus películas. Los resultados son esos mundos imaginarios que nos llevan, irresistiblemente, a participar en sus fantasías.

La técnica del dibujo animado moderno utiliza aún los trucajes de la manivela, los cuales consisten en filmar imágenes sucesivas sobre hojas transparentes perforadas, la superposición de éstas sobre un decorado y una meza horizontal logran el efecto deseado, este método abre nuevas perspectivas que, por cierto, aún no terminan de descubrirse, ya que cada día aporta algo nuevo al mundo de la animación.

Podemos decir que la animación es un arte que conoce un auge de demanda actual diversificado en distintos sentidos. Cada obra supone un nuevo reto a la imaginación y una expresión de habilidad técnica del animador. Por ello, se le considera un arte espectacular porque está vivo y se mueve.

EL MOUSE Y LA PANTALLA

A partir de la década de los ochenta el mundo de la animación encuentra un gran aliado en la computadora, porque permite a los realizadores crear mundos aún más complejos en el fértil campo de los dibujos animados.

La utilización de la computadora en el campo de la creación visual transforma radicalmente los métodos de imágenes. Por medio de equipo y programas especializados, es posible componer escenas formadas por objetos y ambientes tridimensionales donde los efectos de iluminación, sombreado, perspectiva y color son casi idénticos a los observados en la realidad. La computadora permite animar o mover estos objetos y grabar las escenas resultantes en películas para cine o en cinta de video.

La animación por computadora es viable gracias a la utilización de los métodos tradicionales. La animación es el proceso de crear figuras o dibujos que dan la impresión de moverse, aunque no se desplazan en realidad, su medio de soporte se constituye por fases del movimiento fijas. La sucesión rápida de éstas las integra nuestro sistema receptivo como imágenes continuas. Tradicionalmente este sistema se elabora por métodos manuales, en la

actualidad también es posible con la tecnología de la computadora, esto es lo que menciona Isaac Víctor Kerlow, en su artículo *Animación tridimensional de imágenes por computadora*.

Actualmente, todas las películas contienen escenas de animación por computadora y en todos los casos se trata de efectos sorprendentes cuyas escenas son casi imposibles por cualquier otro medio. Estos sistemas crean verdaderos mundos virtuales donde existen y viven diversos personajes en distintos escenarios imaginarios casi reales.

Pablo Viadas, colaborador de la revista *Mécanica Popular*, nos dice que las animaciones por computadora tiene un fin más práctico en nuestro trabajo cotidiano, pero ésta se utiliza más en el campo del entretenimiento como es el cine y la televisión. Asimismo, opina que realizar una animación por computadora es sumamente rápido, además nos permite efectuar ediciones y adecuaciones sobre la marcha, así como otorgar movimientos, luces, y texturas a objetos creados tridimensionalmente.

La animación de las películas de dibujos animados se realiza de manera tradicional, pero en la animación por computadora es el artista el que dibuja los cuadros iniciales y finales, ésta sólo produce los dibujos intermedios. La computadora es sólo una estación intermedia en el largo proceso que va desde la imaginación hasta la sala de espectáculos. Para animar una secuencia de imágenes por este método, es necesario especificar algunas escenas claves y a partir de ellas se derivan las representaciones restantes.

Una vez determinadas es preciso establecer los parámetros de enfoque y movimiento, es decir, desde dónde se moverá la cámara, a qué velocidad se desplazarán los objetos, qué vías han de seguir, qué tipo de lente se simulará, etcétera.

Una película que se recuerda como la primera en incluir una gran cantidad de secuencias de efectos visuales por computadora (15 minutos en total) es la cinta titulada *Tron* (1982) de Walt Disney Productions, que de alguna forma, abre las puertas para las animaciones posteriores de ese mismo género.

Debemos mencionar que aunque películas como *Tron* y *La guerra de las galaxias* utilizan la computadora, no son las primeras en emplearla, ya que los primeros filmes de ciencia ficción utilizaban computadoras analógicas para obtener ondulaciones y curvaturas sobrenaturales u otros efectos. Con la aparición de la computadora digital es posible manipular la imagen y el resultado de esta nueva tecnología son las escenas con imágenes reales y una calidad especial.

Es preciso retomar el concepto de animación híbrida, ya que en ella podemos ejemplificar lo que es este "nuevo" método. La animación híbrida más destacada se da en 1988, con la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* El procedimiento es prácticamente el mismo. La única diferencia es que ahora, gracias a la tecnología se ponen sombras, luces, humo y otros efectos, que logran que los dibujos sean tridimensionales y, sobre todo, más reales.

Dentro de la cinta podemos observar que el cuerpo de Roger tiene volumen, el vestido de la sensual Jessica brilla. Además de ser una maravilla técnica, la película se convierte en el mejor homenaje a toda una época de la animación, porque reúne por primera vez en el mismo escenario a los personajes de Disney, los Fleischer y la Warner.

Cabe mencionar que después de la muerte de Walt Disney el público considera a los largometrajes animados como una simple tradición. Esta indiferencia impide que en 1984 el público descubriera que una escena de la película *El caldero mágico* contiene una secuencia generada por computadora. Igual ocurre con el reloj en *Policías y ratones* (1986) y con los autos de *Oliver y su pandilla* (1987).

Pero el redescubrimiento de la animación de Disney tiene lugar en 1989, cuando se estrena el largometraje *La Sirenita*, tanto el estudio como el público se reencuentran con la magia de un musical animado. Si por casualidad nos detenemos a leer los créditos descubriremos un nombre nuevo unido a Disney: Pixar, fabricante de métodos de computación.

La gran escena que integra por completo la computadora al dibujo animado tiene lugar un par de años después. La secuencia donde los protagonistas de *La bella y la bestia* bailan en un salón que da la impresión de

ser de mármol, con una duración aproximada de un minuto, se realiza por medio de la computadora, así como y la integración de los personajes en el mismo. Los personajes que se dibujan desde diferentes perspectivas fascinan a los espectadores.

Cabe mencionar que este film es el primero en ser nominado a los Premios de la Academia (Óscar) por Mejor Película, hecho que hace que el mundo comience a fijarse más en el género. A pesar de lo espectacular que son los números musicales y las secuencias con las imágenes generadas por computadora, los estudios Disney imponen algunos requerimientos para incluirlos en las cintas.

Como se desea conservar la tradición de *animación hecha a mano*, este medio se emplea solamente para las secuencias o ambientes en los que la perspectiva cambia constantemente (el salón de *La bella y la bestia* y la Caverna de las Maravillas en *Aladdín*) y/o en escenas muy complicadas para ser animadas a mano (la estampida en *El rey león*, las multitudes de *El jorobado de Notre Dame* y la hidra de treinta cabezas a la que se enfrenta *Hércules*). La computadora ayuda también para detectar errores que pudieron haber escapado, en especial, en cuanto a colores se refiere.

Otro ejemplo de este método es la película *Anastasia*, de 20th Century Fox; en ella los dibujos se animaron por computadora. Fox combina herramientas de modelado tridimensional con las técnicas propias de la animación en acetato y secuencias de imágenes generadas por computadora.

Lo más moderno en la animación actual es la que se realiza totalmente por computadora. Después de años de experimentación, finalmente, en 1996, se proyecta en las salas cinematográficas un largometraje con estas características: *Toy Story*.

Cabe señalar que mediante la innovación y la avanzada tecnología filmica, esta película ofrece un enorme campo de acción, una riqueza detallada de los dibujos y una opción de un sinnúmero de colores, al mismo tiempo introduce una nueva época para la animación en cine. Dos años después, Hollywood nos presenta en la pantalla grande un par de películas con las misma

características, cintas que se enfocan al pequeño mundo de los insectos: *Hormiguitaz* (Ant'z) de DreamWorks y *Bichos* (A bug's life) de Disney.

Si *Toy Story* sorprende al mundo por lo novedoso de su técnica, en *Hormiguitaz* se explora el mundo de la Animación digital, en ella se muestra, como pocas veces, un impresionante manejo de la textura del agua, así como de los movimientos faciales de los personajes que semejan al rostro humano de una manera nunca antes vista.

Realizada totalmente por computadora *Hormiguitaz* revoluciona la técnica de la animación digital que da como resultado un drama animado más realista, así como un nuevo carácter a este ramo de la cinematografía.

Toy Story, *Bichos* y *Hormiguitaz* son tres películas modeladas en tres dimensiones donde los personajes tienen forma casi perfecta, verdadera, profundidad, espesor e incluso color y textura que proporcionan una apariencia que si bien no es real, sí es peculiar.

Las cualidades de los filmes animados están fuera de discusión. Gracia, poesía, música suceden durante más de una hora. Con el correr de los años este ingenioso truco nos da una novedad y un encanto, que no se puede evitar pensar que los recursos del dibujo, cualquiera que sean éstos, pueden presentarnos una gran cantidad de hechos mímicos y humorísticos en escena.

¿Sustituirá la animación por computadora a la que es elaborada a mano? El tiempo dirá si está a punto de ocurrir otro cambio en la historia de este género. No hay que olvidar que las grandes animaciones de estudios cinematográficos como los de Disney tienen su origen en individuos, pues es improbable que una computadora llegue a producir por sí sola animaciones originales que tengan la profundidad de la animación clásica. Siempre será necesario un animador humano para "iniciar la obra".

Al respecto Rob Hummel, jefe de tecnología de DreamWorks, dice: "Jeffrey Katzenberg quiere crear el estudio digital del siglo XXI. Quiere usar el equipo digital existente, pero un aspecto clave es que no quiso cambiar la cultura de la animación. Quiere asegurarse de que se tiene la tecnología, pero

que ningún artista se sienta amenazado por la misma. En cambio -dice- deben saber que la tecnología está allí para ayudarlos a expandir su visión creativa”.

La animación por computadora conocida también como animación asistida, es solamente una alternativa, un elemento más para el dibujo animado y un ayudante para el creador original.

Pero si se trata de animación, sin importar de qué tipo, siempre habrá personas que se interesen por una nueva historia dentro de la industria animada, ya sea elaborada por el mouse y la pantalla, por el lápiz y el papel o ambas a la vez.

UNA PEQUEÑA HISTORIA POR LAS MÁQUINAS DE LA ANIMACIÓN

Antes de que las computadoras se utilizaran como parte de la animación, ésta se elaboraba cuadro por cuadro, se pintaba y se fotografiaba de forma manual. La animación es una tarea tan laboriosa que las computadoras han abierto la puerta a todo un mundo de posibilidades.

Sin embargo, la animación con el empleo de máquinas existe desde hace más de 150 años. El primer dispositivo de animación se llama *taumatropo*, inventado por el inglés John Paris, a mediados de la década de los años 1820. La idea básica consiste en emplear unos cordeles a un disco con una imagen diferente en cada lado, cuando éste se hace girar se pueden ver ambas figuras a la vez.

Pero el primer dispositivo que produce, en realidad, imágenes animadas es el *fenacistoscopio* (mostrador de movimiento) que crea Joseph Plateau y data de 1832. Éste está constituido por una rueda giratoria ranurada unida a un extremo de un mando. El disco giratorio contiene una serie de imágenes dibujadas, que presentan cada una a un cuadro de la animación.

La siguiente herramienta de la animación es la denominada *zoetrope* o “ruleta de la vida”, creada por el inglés William G. Honner en 1834 y

perfeccionada en 1860 por el francés Pierre Desvignes. Este aparato es un tambor giratorio con imágenes dibujadas en su interior, al igual que el *fenaquitoscopio*, el *zoetro* tiene también ranuras por donde se puede observar el movimiento de las imágenes al hacer girar el dispositivo.

Mucho antes de que aparecieran las cámaras cinematográficas, Edweard Myubridge alinea una serie de cámaras fijas para fotografiar un caballo corriendo en un hipódromo. Más adelante, desarrolla el *zoopraxiscopio* para proyectar sus imágenes en movimiento sobre una pantalla.

El *praxinoscopio* es la máquina que sustituye las ranuras del *zoetro* por espejos. Su inventor, Emile Reynaud, crea una versión de éste para la proyección de imágenes sobre una pantalla. Al emplear tiras de papel traslúcido con cuadros dibujados en ellos como película se introduce la producción comercial y abre la primera sala cinematográfica del mundo en París en el año de 1892.

Otra forma popular de realizar la animación en los antiguos tiempos es el libro de hojear rápido denominado *cineógrafo* (1868). Este método consiste en dibujar figuras en tarjetas individuales apiladas en forma de baraja y su rápida sucesión permite ver la acción de las figuras.

Las técnicas de la animación experimentan un adelanto cuando se mejoran los métodos para producir el movimiento y desplazamiento con apariencia natural. Como ya sabemos las películas de dibujos animados tienen su pionero en 1908.

Un año más tarde se producen películas animadas (*Gertie*, el dinosaurio), para 1917 aparece el primer personaje animado realmente memorable: Félix, el gato.

En 1928 los estudios cinematográficos de Walt Disney comienzan a producir las populares películas de dibujos animados. Desde los comienzos de la década de los años treinta a las de los sesenta, la animación de películas produce un gran número de títulos notables que atraen la atención e imaginación del público.

La necesidad de experimentar con las nuevas técnicas de la animación lleva a Disney a emplear por vez primera en el film *El molino viejo* (1937) la *cámara multiplana*. Este dispositivo permite fotografiar varios acetatos a distintas profundidades que da la sensación de imágenes tridimensionales. Un ejemplo reciente de este método es el inicio de la película *La bella y la bestia*. En un primer plano se encuentra varios árboles; en el segundo un río; en el tercero una colina y al fondo el castillo.

Para los años sesenta Bell Laboratories desarrollan las primeras animaciones por *computadora* en el mundo. Estos trabajos establecen los cimientos de las posteriores animaciones de alta tecnología y ponen de manifiesto que las texturas podían modelarse en pantalla.

Desde la década de los setenta, la animación por computadora se desarrolla y a medida que se perfecciona ésta se descubren nuevas técnicas para la manipulación de imágenes. Actualmente, existen diversas aplicaciones para la animación por medio de esta técnica.

Como podemos ver la animación se transforma y perfecciona cada vez más, hasta llegar a la utilización de herramientas sofisticadas para crear los nuevos personajes y estrellas de la emoción que, sin darnos cuenta, se introducen en nuestras vidas.

Si cuando éramos niños nos sentimos fascinados por la animación, en la actualidad la atracción por ésta tiene gran auge, porque ahora las estrellas de las películas (animadas o normales) ya no son los personajes, los actores ni las actrices, sino más bien los técnicos de efectos especiales y las computadoras.

La popularidad de las películas animadas y de los efectos especiales, son testimonio de que se está generando una revolución en la industria del cine, porque para los productores, el mundo de la diversión se transforma en una carrera por los efectos especiales que proporciona la alta tecnología y que se da por ver quién tiene la mejor animación o los efectos más deslumbrantes elaborados por computadora. Podemos decir que un capítulo completamente nuevo se está escribiendo en la industria cinematográfica.

En este mismo año estrenan una historia muy conocida por todos, la historia del hombre mono, *Tarzán*, mientras que para terminar el milenio nos presentan un clásico restaurado y con nuevas escenas *Fantasia 2000*, así como *El reino del sol*, que nos narra la s aventuras de una hechicera inca.

En este contexto, Fox con la agradable, pero convencional *Anastasia*, Warner con la no menor y creativa *Espada Mágica*, así como *El principe de Egipto* de DreamWorks nace la lucha por la supremacía en el cine de animación.

Claro que el único ganador en esta disputa por el género animado, será el público, porque podrá disfrutar de una variedad de cintas animadas con diversas perspectivas.

Conclusión, Mickey Mouse ya no vive solo en el paraíso de la animación parece que la familia en el mundo animado está creciendo y, como quien dice, el famoso ratón ya no se comerá todo el pastel, ahora tendrá que compartirlo.

LA MAGIA DE LOS CLÁSICOS ANIMADOS

"Walt Disney ha realizado una serie de largometrajes animados a intervalos cada vez mayores. No siempre fueron éxitos de taquilla, aunque algunos lo fueron realmente llegaron a formar parte de la historia del cine".

John Halas

No cabe duda que las películas de dibujos animados nos transportan a un mundo mágico en el que cualquier sueño puede hacerse realidad. Desde hace más de seis décadas la pantalla grande nos ha hecho reír, llorar, reflexionar, en sí, disfrutar de esos filmes animados, que con su magia, sus historias o leyendas nos proyectan las aventuras, las dichas o desgracias de todos esos personajes con los que compartimos emociones diversas y que por unos instantes nos llevan al mundo de los sueños, la imaginación y la fantasía.

¿Quién no ha visto *Blanca Nieves*, *Cenicienta*, *La bella durmiente*, *La bella y la bestia*, *El rey león*, *Hércules*, *Anastasia*, *La espada mágica*, por

En este mismo año estrenan una historia muy conocida por todos, la historia del hombre mono, *Tarzán*, mientras que para terminar el milenio nos presentan un clásico restaurado y con nuevas escenas *Fantasia 2000*, así como *El reino del sol*, que nos narra la s aventuras de una hechicera inca.

En este contexto, Fox con la agradable, pero convencional *Anastasia*, Warner con la no menor y creativa *Espada Mágica*, así como *El príncipe de Egipto* de DreamWorks nace la lucha por la supremacía en el cine de animación.

Claro que el único ganador en esta disputa por el género animado, será el público, porque podrá disfrutar de una variedad de cintas animadas con diversas perspectivas.

Conclusión, Mickey Mouse ya no vive solo en el paraíso de la animación parece que la familia en el mundo animado está creciendo y, como quien dice, el famoso ratón ya no se comerá todo el pastel, ahora tendrá que compartirlo.

LA MAGIA DE LOS CLÁSICOS ANIMADOS

"Walt Disney ha realizado una serie de largometrajes animados a intervalos cada vez mayores. No siempre fueron éxitos de taquilla, aunque algunos lo fueron realmente llegaron a formar parte de la historia del cine".
John Halas

No cabe duda que las películas de dibujos animados nos transportan a un mundo mágico en el que cualquier sueño puede hacerse realidad. Desde hace más de seis décadas la pantalla grande nos ha hecho reír, llorar, reflexionar, en sí, disfrutar de esos filmes animados, que con su magia, sus historias o leyendas nos proyectan las aventuras, las dichas o desgracias de todos esos personajes con los que compartimos emociones diversas y que por unos instantes nos llevan al mundo de los sueños, la imaginación y la fantasía.

¿Quién no ha visto *Blanca Nieves*, *Cenicienta*, *La bella durmiente*, *La bella y la bestia*, *El rey león*, *Hércules*, *Anastasia*, *La espada mágica*, por

mencionar algunas de las películas que cautivan con sus relatos y personajes imposibles de olvidar?

Nadie imaginó que llevar a la pantalla los cuentos, las leyendas o nuevas historias a los largometrajes animados llegarían a ser del agrado del público. La aceptación y el éxito que éstos tienen es un hecho por todos conocido, ya que desde la proyección de *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937) los espectadores acuden a las salas cinematográficas a presenciar las aventuras de los dibujos animados.

LOS CLÁSICOS DE DISNEY

Como ya es costumbre, desde hace más de seis décadas, los estudios Disney se han dedicado a dar diversión y entretenimiento con coloridas y alegres historias que alcanzan un éxito inmediato al ser proyectadas en la pantalla grande.

La importancia y difusión de la obra de Disney es evidente para todos. Sus películas se incorporan a la tradición popular, en especial en las festividades infantiles, ya que sus cintas y personajes son tan famosos aun de haber transcurrido el tiempo. En el fondo de esta popularidad está un profundo conocimiento de la mentalidad infantil y la seguridad de que en cada adulto queda algo de la ingenuidad del niño que todos llevamos dentro.

Por ello, dejémonos envolver por esos filmes llenos de encanto, que rompen con las barreras del lenguaje, del espacio, del tiempo y es precisamente éste el que las convierte en los clásicos animados.

"Había una vez..." así comienza el primer largometraje animado lleno de gracia y belleza que aún continúa cautivando al público. Es la historia de una joven princesa (*Blanca Nieves*) y de su celosa madrastra, la reina. Cuando ésta planea matarla, la princesa se ve obligada a huir y ocultarse en el bosque.

Con la ayuda de sus amigos los animales llega a la casa de Dog, Vergonzoso, Gruñón, Feliz, Estornudo, Dormilón y Tontín, siete pequeños personajes que le dan refugio y la protegen de su malvada madrastra, hasta

que un día una misteriosa anciana (la reina disfrazada) le obsequia "la manzana de la muerte dormida" para deshacerse de ella y no tener rival respecto a la belleza. Sin embargo, con la intervención de los animalitos del bosque, así como de los siete enanos, Blanca Nieves tienen un emocionante y feliz desenlace.

Algunas escenas que podemos resaltar de esta historia son: cuando la pequeña princesa se interna en el bosque y debido a su temor sufre un ataque de pánico hasta no resistirlo, ya calmada descubre que sólo era su imaginación; otra secuencia es aquella donde los enanos montan guardia y lloran a su querida niña que yace en su caja de cristal. Cabe mencionar que en la película no todo es dibujo animado, porque el espejo que consulta frecuentemente la reina es un actor que se incluye para lograr ese espectro misterioso.

¿Quién no ha estado envuelto en una mentira o a quién no le han dicho que si miente le crecerá la nariz? Esta es una tradición que deja la entrañable historia de un muñeco de madera y Gepetto un viejo fabricante de juguetes. Este anciano desea con fervor tener un hijo, su sueño se hace realidad cuando el Hada Azul le da vida a una de sus marionetas favoritas: *Pinocho*.

Este simpático muñeco acompañado del pequeño Pepe Grillo, deberá adquirir la lealtad y la honestidad para convertirse en un niño de carne y hueso. A pesar de las diversas situaciones que pasa con Strombolli, el honrado Juan y su compinche el gato Giudì, así como las peripecias que sufre en la Isla de todos los Placeres y al tratar de rescatar a su padre de Monstruo, la ballena que se lo comió, Pinocho se transforma en un niño de verdad.

Pinocho es una historia tierna y conmovedora, razón por la cual es considerada por el *Angeles Time* "como el largometraje animado más perfecto de Disney".

En el año de 1940 se estrena en las salas cinematográficas una majestuosa película, elogiada por los músicos, pero fríamente recibida por el público, ya que en un deseo por llevar cultura a las masas *Fantasia* resulta ser un gran concierto de música clásica que gusta poco a los espectadores. Este hecho lo toma en consideración Disney y se dedica exclusivamente a los cuentos animados.

En su libro *El dibujo animado*, Lo Duca nos dice que *Fantasia* es una obra de la que se hablará en la historia del cine y de la música, porque nos ofrece la interpretación de grandes joyas de la música universal (Beethoven, Bach, Tchaikovsky, Ponchielli, Paul Dukas, Mussourcsky y Schubert). Con imágenes maravillosas, sutiles y ricas; despierta emociones, por medio de la vista y el oído. Su importancia va más allá del simple dibujo animado. La figura principal es Mickey Mouse que se descubre como mago, esta parte -dice- es la mejor lograda de la obra.

¿Qué *Dumbo* tiene grandes orejas? ¡Pues que vuela! Dumbo es un elefantito de enormes orejas que son la risa de sus demás compañeros. Debido a su "defecto" es rechazado y ridiculizado por todos los animales del circo. Metido de payaso, no hace otra cosa que desencadenar el desorden, pero un ratón llamado Timoteo, le demuestra gran simpatía, lo aconseja y se ofrece como su guía. Con la ayuda de cinco cuervos negros bailarines y cantores, Timoteo logra realizar un número sensacional y convierte a Dumbo en el único elefante volador del mundo, así como logra que sea contratado en Hollywood, seguramente por Disney.

Extraída del libro de Hélene Aberson y Harol Peral, Disney hace de esta historia un gran film de humor, de cuento y fantasía. La escena que sobresale es la separación de la madre y del hijo, ésta por defender a su crío, es encerrada y castigada mientras que Dumbo debe sufrir la ausencia de la figura materna. Algo peculiar que podemos destacar de la cinta es que Dumbo, a diferencia de los otros animales, no habla.

Basada en el cuento de Félix Salten, *Bambi* es uno de los mejores filmes animalistas fino y gentil. En este Disney resalta lo que es la vida en el bosque, lugar donde nace el ciervo del que la cinta toma su nombre.

A medida que crece Bambi, el príncipe del bosque, va conociendo su hogar, ahí aprende a caminar y a hablar con sus amigos un zorrillo llamado Flor y un travieso conejo que responde al nombre de Tambor. La vida de Bambi cambia radicalmente al perder a su madre, ahora tendrá que enfrentar la vida solo y los peligros que representa para un pequeño ciervo vivir en el bosque.

Con gracia y emoción descubrimos la belleza de la naturaleza, pero también vemos las tragedias que se viven en ella. Las escenas que muestran este hecho es la muerte de la madre por los cazadores que, indirectamente, son también los causantes del gran incendio que pone en peligro la vida del bosque y de todos sus habitantes.

Cabe mencionar que estos primeros cinco largometrajes, son considerados como el periodo de oro de Walt Disney. Todos reflejan el drama a través de una serie de situaciones como la manzana envenenada en *Blanca Nieves*, la nariz que crece en *Pinocho*, el incendio del Bosque en *Bambi*, las grandes orejas de *Dumbo* y en *Fantasia* la terrible oscuridad de la noche antes del amanecer.

En los siguientes años, Disney filma, *Saludos amigos*, donde aparece ese personaje vivaz y lleno de colorido, el papagayo José Carioca; posteriormente, *Los tres caballeros* y *Mary Poppins*, cintas con una fórmula llamativa (animación híbrida) en la que los dibujos alternan con figuras humanas reales.

-¡Ay, es un vestido precioso! Es como un sueño maravilloso hecho realidad.

-Sí hija mía, pero como todos los sueños no puede durar para siempre. Sólo tienes hasta la media noche.

-¡Media noche! Está bien.

-No te entusiasmes tanto. Entiéndeme bien hija mía, al sonar las doce desaparecerá el encanto y todo volverá a ser como antes.

En 1949 Walt Disney retorna a la narración de los cuentos con un clásico de la literatura infantil: *La Cenicienta*. Abruñada por interminables tareas que le imponen su madrastra Madame Tremen y sus hermanastras Anastasia y Grisella, la joven anhela salir de sus fatigadas labores. Con la ayuda de sus amigos Jak y Gus, dos pequeños ratones y otros animales, así como la de su Hada Madrina y algunos pases de la varita mágica, Cenicienta logra realizar su sueño: conocer y casarse con su Príncipe Azul.

La escena que sobresale es aquella donde las hermanastras echan a perder la vestimenta de Cenicienta, desconsolada por la situación la pobre niña recibe la ayuda de su Hada Madrina que con "*sala, cadula, chachi, comula, dibidi, badi, dibú*" siete palabras de magia logra transformar a ratones, perro,

caballo, calabaza y harapos en corceles, lacayo, cochero, carruaje y finas prendas dignas de una princesa.

La Cenicienta es una historia que se cuenta toda la vida y que siempre gustará, ya que es la base de escritores y adaptadores que dan vida a otras narraciones similares.

Por otro lado, ¿quién no quiere vivir una aventura? Todos, pues si nos guiamos por la segunda estrella a la derecha y seguimos hasta el amanecer, llegaremos a la Tierra del Nunca Jamás. Tierra encantada donde la infancia es para siempre y donde vive el héroe de los cuentos de Wendy, John y Michel: *Peter Pan*. Este carismático personaje es un niño que se niega a crecer, que junto a su eterna enamorada la pequeña Campanita y los Niños Perdidos enfrentan una interminable lucha a capa y espada con el malvado, pero simpático, Capitán Garfio.

Esas escenas de vuelo por el cielo de Londres a la luz de la luna pasando por el famoso Big Ben de esta ciudad, hasta el hogar del protagonista de la cinta definen la magia, la aventura, la fantasía de los dibujos animados de Disney.

El año de 1955 las pantallas cinematográficas nos proyectan una histórica escena, aún recordada por muchos: en una romántica y *Bella Notte* (título de la canción de la cinta), dos simpáticos canes disfrutaban de un succulento espagueti, cena que culmina con un emocionante beso entre *La dama y el vagabundo*.

La historia comienza cuando Reina, una perrita cocker, deja de ser la atención para sus dueños por la llegada de un nuevo miembro en la familia. Los gatos siameses, Si y Am, son culpables de que a ésta la lleven a la perrera; ahí Reina conoce a Jock, Terrier, Perri y Golfo, con este último, amante de la libertad, vive inolvidables y singulares aventuras por las calles. Entre ellos surge un romance aparentemente imposible, pero que los unirá para siempre en un feliz desenlace.

-Sí que es una reunión brillante, rey Estéfano. La realeza, la nobleza, la plebe y... ¡qué singular, hasta la gentuza! Realmente me sentí apenada al no recibir invitación.

-Es que no te queríamos aquí!

-¡Qué no me...! ¡Oh Dios, que embarazosa situación! Esperaba que todo se debiera a un descuido, pero en tal caso, será mejor que me vaya.

-No, ¿no os sentís ofendida, excelencia?

-Yo, ¿porqué vuestra majestad? Y para demostrar mi buena voluntad, yo también concederé un don a vuestra hija. ¡Oíd bien todos vosotros! La princesa, sí crecerá dotada de gracia y belleza, podrá ser amada por cuantos la conozcan. Pero al cumplir los dieciséis años, antes de que el sol se ponga, se pinchará el dedo con el uso de una rueca y morirá!

Estos diálogos pertenecen a la escena con la que arranca la historia de *La bella durmiente*; sin embargo, sus tres Hadas Madrinas descubren la forma de romper el hechizo, cambiando la muerte por un profundo sueño, pero sólo con el primer beso de amor del Príncipe Azul podrá despertar a la doncella, aunque para ello tendrá que enfrentarse con la más terrible de las hechiceras: Maléfica.

Esta historia de la Edad Media, se adapta a la música de Tchaikovsky; Disney transforma este hermoso cuento de Perrault en una película animada llena de suspenso, romance y fantasía.

La noche de las narices frías comienza cuando Pongo y Perdita, dos dálmatas, se convierten en orgullosos padres de quince cachorritos, pero esta felicidad se ve empañada con la aparición de Cruela de Ville, quien manda a secuestrar a los cachorros para hacerse con su piel unos abrigos. Los padres desesperados por la situación recurren al "Ladrado de la noche", aunque no confían del todo en él. Sin embargo, toda la población animal se une en una misión de rescate y no sólo logran recuperar a quince, sino a noventa y nueve cachorros, que junto a los padres hacen un total de **101 dálmatas**.

En esta cinta se utiliza para su realización el trucaje llamado *Zenot*, sistema que permite representar a todos los perros, ya que con sólo cinco o seis que se dibujen se reproduce el resto de los cachorros; este proceso acelera la filmación de la película.

Inspirada en un cuento de Rudyard Kipling: *Mowgli*, un niño que pierde a sus padres en un accidente aéreo, Disney produce lo que sería su última película: *El libro de la selva*. En una emocionante aventura, con un ritmo contagioso, Baguera la pantera y el alegre oso Baloo enseñan al "cachorro humano", Mowgli, a defenderse de los peligros que le acechan al vivir en la jungla, así como lo valioso que es la amistad.

Sin embargo, lo tienen que alejar de este lugar, ya que su vida corre peligro; Sher Can, un viejo tigre, desea comérselo por el sólo hecho de ser hombre. La historia culmina con el encuentro de una bella joven con Mowgli, quien pone en la balanza la amistad con los animales y la chica, pero finalmente decide quedarse en la aldea de los humanos, mundo al que él pertenece.

-Tobi, tú eres mi mejor amigo.

-Y tú el mío, Tod.

-Siempre seremos amigos ¿verdad?

-Sí, ¡siempre!

Estos diálogos son parte de una historia dulce y tierna, basada en el libro de Daniel P. Mannix: *El zorro y el sabueso*.

Una persecución, una zorra que abandona a su cachorro por salvarle la vida y la trágica muerte de la madre por los cazadores es el comienzo de la historia de Tod un pequeño zorro y Tobi un sabueso cazador que hacen una bella amistad, sin saber que por su naturaleza deben ser enemigos.

Bajo la guía de una lechuza, Tod no comprende lo que ésta le dice y, a pesar de todo, jura junto con Tobi ser amigos por siempre; no obstante, el futuro pone a prueba ese juramento.

-Tobi. Tobi, soy yo Tod.

-Sabía que eras tú Tod. Te oí venir, pero... ¡cómo has crecido!

-También tú, Tobi.

-Te vimos volver con Jefe y el cazador.

-Me alegra verte Tod, pero tú sabes que no puedes venir aquí. Los dos tendríamos dificultades.

-De acuerdo. Sólo quería verte. ¿Aún somos amigos, verdad?

Tiempo después, *El zorro y el sabueso*, ya adultos, se enfrentan en una persecución, donde este último deja escapar a su compañero de juegos Tod, situación que enfrentan con coraje y valentía; pero al mismo tiempo ven su verdadera condición animal. De ahora en adelante deberán hacer a un lado ese sentimiento que un día los unió: su amistad.

Cabe señalar que a partir de 1969 las películas de los estudios Disney sufren un receso, quizá se deba a que la desaparición de su fundador estaba aún reciente. A pesar de seguir con la tradición de los dibujos animados (ocho filmes entre 1970 y 1987) las cintas pasan desapercibidas para muchos.

Ejemplo de ello es una película poco conocida por el público que se presenta en 1984 titulada *El caldero mágico*. Historia que se desarrolla en la mística tierra del Prydain donde el joven Taran debe evitar que el Rey del Mal libere los poderes mágicos de un legendario y misterioso caldero negro, ya que quien logre liberarlos, tendrá el poder absoluto sobre la tierra.

En su lucha por cumplir su misión y por convertirse en un valiente guerrero, Taran conoce a la princesa Elena, así como a una pequeña criatura peluda llamada Gurgi. Con la ayuda de una espada mágica y una puerquita clarividente logran vencer al enemigo, descubriendo que una amistad es más poderosa que todo.

Era claro que después de la muerte de Walt Disney el éxito no fuera igual, pero el esfuerzo no decae. Después de una larga espera y un gran entusiasmo, los estudios resurgen en 1989 con un largometraje animado basado en un cuento tradicional y original de Hans Christian Andersen: *La Sirenita*.

Esta historia con sus aventuras y música inunda las pantallas cinematográficas al proyectarnos a esa traviesa y amante de la diversión la sirena Ariel. Fascinada por el mundo fuera del mar, especialmente después de rescatar al príncipe Eric de un naufragio, desea fervientemente formar parte de él.

Enamorada del príncipe, pero sin ignorar su condición y contra los consejos de sus amigos Flounder y Sebastián, consulta a Ursula, la bruja del mar, ya que desea cambiar su cola de pez por un par de piernas. Sin embargo, lo

que parece ser un sueño hecho realidad se convierte en una carrera contra reloj, porque Ariel deberá conseguir que el príncipe se enamore de ella y que le dé un beso de amor, sin decir palabra alguna, antes de caer el tercer día, de lo contrario se convertirá en un alma más del jardín de la malvada bruja.

La batalla entre Ursula y Tritón, rey de los mares y padre de Ariel, se da por salvar de manos de la bruja a su querida hija, así como el mismo reino marino. Este hecho es el principio de un final feliz para los enamorados que culmina en el matrimonio.

No podemos dejar de hablar de la primer cinta animada nominada a los Premios de la Academia de Ciencias y artes de Hollywood (Óscar) en la categoría de mejor película, hecho sin precedente en este género: *La bella y la bestia*.

Bella es una chica brillante e inteligente, que por salvar a su padre de una horrible bestia, acepta ser prisionera de ésta. Además, Bella es la persona que puede deshacer el hechizo que hay sobre la misteriosa criatura; con la ayuda de los sirvientes, también encantados, logran que entre estos dos personajes tan distintos entre sí, nazca un tierno romance.

Pero las circunstancias y situaciones que el malvado Gastón propicia para matar a la bestia, así como su afán por casarse con Bella son obstáculos que los protagonistas logran vencer. Bella al ver que su hospitalario amigo está herido y agoniza, se da cuenta de que lo quiere sin importar su aspecto; es en este momento cuando el hechizo se deshace y bajo una lluvia de luces descubrimos la verdadera personalidad que hay debajo de esa horrible bestia.

Esta fábula ancestral, como dice la canción de la película, nos muestra que la belleza no radica en lo exterior, sino que la verdadera belleza emana desde el interior de las personas.

El sol sale sobre el horizonte, la noche se torna en día, África despierta, los animales se agitan, hacen un llamado y comienzan a desplazarse en una vasta migración hacia el pie de una montaña formada de roca esculpida por el viento, la roca del rey Mufasa. El silencio cae, Rafiki, un sabio y viejo mandril se presenta ante Mufasa, el rey león, quien lo lleva hasta donde una leona madre

cuida de Simba, su cachorro recién nacido. Como un anciano shamán, Rafiki bendice al cachorro y lo levanta en brazos para que todos lo vean. Los animales emiten un rugido de bienvenida. Un nuevo rey león ha nacido.

-Creí que un rey podía hacer lo que quería.

-Ser rey es mucho más que sólo hacer lo que quieres.

-¿Hay más?

-¡Ah, Simba! Todo lo que vez coexiste en un delicado equilibrio. Como rey tendrás que entender eso y respetar a todas las criaturas, desde la pequeña hormiga hasta el veloz antílope.

-¡Pero papá, comemos antílopes!

-Sí hijo, te lo voy a explicar. Al morir nuestros cuerpos alimentan el pasto, el antílope come pasto. Así todos estamos conectados en el gran ciclo de la vida.

Simba, en compañía de sus amigos Nala, Timón y Pumba, vive grandes aventuras y enfrenta un gran reto: ocupar su lugar como el verdadero soberano del reino. El miedo y la adversidad son dos obstáculos que debe vencer para enfrentar a su ambicioso y malvado tío Skar en una fiera batalla por reclamar su legítimo lugar en el "ciclo de la vida".

-Simba

-¿Padre?

-Simba, me has olvidado.

-¡No, eso nunca!

-Olvidaste quién eres y así me olvidaste a mí. Ve en tu interior Simba, eres más de lo que eres ahora. Toma tu lugar en el ciclo de la vida.

-¿Cómo puedo regresar? No soy el mismo de antes.

-Recuerda quién eres tú. Eres mi hijo, el rey verdadero. Recuerda quién eres.

La vida de la animación se renueva una vez más con la cinta *El rey león*; música, personajes, paisajes, todo en esta película triunfa como el mayor logro de la animación cinematográfica de la casa Disney, después de los éxitos que Walt alcanza con sus largometrajes.

Como ya es costumbre cada año se presenta en las pantallas de cine una película de Disney. En 1997 los estudios presentan la colorida y alegre historia de un dios -semidios en realidad- del Olimpo: *Hércules*. Con ella logran un mediano éxito que sobresale entre la racha de "fracasos" relativos que comienzan en 1995 con una historia de amor durante el descubrimiento del Nuevo Mundo: *Pocahontas*, seguida por el *Jorobado de Notre Dame* (1996) original del escritor francés Víctor Hugo.

Ante la creciente competencia por conquistar parte de ese mundo creativo para pequeños y grandes, la casa Disney presenta en 1998 su trigésima sexta cinta de animación: *Mulán*. Ésta es una leyenda china medieval que nos narra las aventuras de una chica rebelde, inquieta y decidida.

Cuando China es invadida por las terribles fuerzas de los "hunos", la protagonista se disfraza de hombre para sustituir a su enfermo padre en la guerra y pelear por su nación, pero sobre todo por defender sus ideales, tan diferentes dentro de una sociedad en la que las mujeres estaban destinadas a obedecer reglas estrictas y convertirse en esposas devotas.

En su odisea lleva como compañeros a Mushu, un dragón que representa a los ancestros de Mulán que debe ayudarla a conseguir el honor para la familia y Cri-kee, un grillo de la "buena suerte". La valiente joven rescata al emperador del ataque del enemigo y tras salvar el imperio, prácticamente sola, termina encontrando el amor en un prometedor capitán del ejército.

Como podemos observar Walt Disney, dibuja y reproduce la naturaleza al dar vida a sus mejores amigos: los animales -claro, sin olvidarse de los personajes humanos-. Su espíritu artístico lo lleva a trabajar como dibujante comercial. Al crear y vender sus primeros cortos animados, sin tener apoyo ni capital, comienza su incesante carrera hacia la cima que, con tesón y temperamento emprendedor, lo lleva a crear un imperio dentro de los dibujos animados, así como una imagen especial de su persona.

La labor para realizar un largometraje animado es ardua y laboriosa. Días, meses, incluso años de esfuerzo, empeño y trabajo de artistas, animadores, técnicos es lo que se requiere para lograr plasmar esa magia que se proyecta en las cintas animadas.

La magia de Disney se ha ganado la inmortalidad. En sus largometrajes animados (36 hasta 1998) existe algo mágico, porque invaden de ilusiones el corazón de todos. Con un encanto especial logran cautivar, ahora y siempre al público, así como brindar diversión mediante un mundo pleno de ilusión, magia y fantasía. Para ellos no hay pasado ni futuro, sólo existe el presente, ya que esa magia que los caracteriza se logra mantener a pesar del tiempo.

OTROS CLÁSICOS TAMBIÉN ANIMADOS

No hace mucho los únicos largometrajes animados que se proyectaban eran los de Disney, hasta hace poco, otras casas productoras (Metro Goldwyn Mayer, Warner Bros, Tristar, Columbia, entre otras) se han preocupado por realizar sus propios filmes de animación, trabajos de gran calidad en lo que a dibujos animados se refiere; sin embargo, pareciera que el público está acostumbrado a apreciar sólo las cintas de Disney, razón por la que casi no se toman en cuenta otros largometrajes también clásicos de la industria animada. Por ello, recordemos algunas de esas películas que a pesar de no ser de la firma Disney, tienen un lugar en el mundo mágico de la animación.

“Charlie, un simpático y atrevido perro, siempre envuelto en problemas es el protagonista de *Todos los perros van al cielo*, cinta producida por la Metro Goldwyn Mayer (1989). En una riña con otros perros callejeros, Charlie pierde la vida, ya en el cielo éste se atreve a robar el reloj que gobierna su vida para recobrar su cuerpo terrenal. De vuelta en casa encuentra a una pequeña huérfana, Anne Marie, que deseosa por encontrar cariño, afecto y unos padres que la adopten, se une a la pandilla del perro con la que se ve envuelta en diversas situaciones de peligro y aventura. La historia culmina felizmente con la adopción de Anne y una tierna despedida entre la niña y sus amigos caninos.

En *Amigos inseparables*, una gran tormenta inunda la granja donde vive Edmon y su familia, éste recurre al gallo Chanticleer para que lo ayude a salvar su hogar y a los animales del mismo. Sin embargo, no saben que el gallo abandona la granja por engaños del Gran Duende, un malvado búho. Para conseguir su propósito, Edmon es convertido en un tierno gatito que se introduce en un mundo fabuloso y parte a la ciudad en busca de Chanticleer.

Edmon debe convencer al gallo de regresar, ya que con su canto logrará vencer y destruir los malignos planes del Gran Duende.

En una historia de valor, amistad y rockanrol se combina la actuación en vivo con la animación, como se hizo en un tiempo en algunas películas de Disney, (*Mary Poppins*, *Los tres caballeros*, entre otras) para mostrarnos esta fabulosa aventura musical.

En 1992 la 20th Century Fox reúne a los mejores animadores de Hollywood para producir una película ecológica *Las aventuras de Zak y Crysta*. La historia se desarrolla en el corazón de una selva tropical, donde habita una pequeña duende llamada Crysta. Su mundo está conformado por sus amigos Pips, los chicos escarabajo, Fermugli, un murcielago casi ciego y de todas aquellas criaturitas que pertenecen al mundo fantástico de los duendes.

Este film nos muestra un mundo rodeado de magia que se ve amenazado por los taladores, ya que éstos pretenden acabar con la mayor parte de la selva. Zak, un humano que logra penetrar el mundo de Crysta, deberá enfrentar al lado de su amiga duende ese terrible peligro, ya que si no logran detener la desmedida tala de árboles, ambos perderán su hogar y la posibilidad de tener un mundo mejor libre de la contaminación y de todo aquello que trae consigo una gran ciudad.

Por otra parte, Hans Christian Andersen es uno de los cuentistas más recurridos por los adaptadores y productores de las cintas animadas. Warner Bros, en 1994, lleva a la pantalla el cuento de *Pulgarcita*. Ésta es la historia de una niña que nace del centro de una flor, que es adoptada por una mujer que no ha podido tener hijos. La noble madre la cuida y la quiere como si en verdad fuera suya, prometiendo nunca separarse de ella. Sin embargo, el destino de Pulgarcita es otro, ya que una noche un horrible sapo se la lleva para casarla con uno de sus tontos hijos, pero el día de la boda la pequeñita logra escapar.

El deseo de Pulgarcita por regresar a casa, la lleva a enfrentar diversos acontecimientos que ponen en peligro su libertad. A pesar de todo ella conserva la esperanza de encontrar a su madre; al recordar la frase que un día ésta le dijo, *-si sigues tu corazón, encontrarás el verdadero amor-*, le ayuda a conservar la ilusión de conocer a alguien que en realidad la quiera. En un final

feliz, la niña conoce al rey de los tulipanes quien le propone matrimonio e irse a vivir con él a su país.

¿Qué hay de nuevo viejo? Nuevo no, pero si interesante. Los Looney Tunes se ven acechados por una pequeñas criaturas del espacio que llegan para privarlos de su libertad y llevar con ellos la diversión a su aburrido planeta. Para conservar su libertad, Bugs Bunny los reta a un juego de basketball pensando que los pequeños intrusos no tendrán oportunidad de ganar.

No obstante, los extraterrestres pueden absorber las aptitudes de las estrellas del baloncesto profesional, convirtiéndose en un súper equipo. Como los Looney Tunes no podrán vencerlos recurren a Michel Jordan, quien los ayuda a enfrentar y ganar el gran juego.

Space jam: el juego del siglo, marca el retorno espectacular de los Looney Tunes a la pantalla grande, al igual que *Mary Poppins*, *Los tres caballeros* y *Amigos inseparables*, esta cinta maneja la actuación en vivo con los dibujos animados, técnica que sorprende a los espectadores ya que por primera vez se logra, por medio de la computadora, que dibujos y humanos se vean en un mismo plano sin notar la sobre exposición, es decir, que el efecto es más real.

"Hubo una época, no hace mucho tiempo, en la que vivíamos en un mundo encantado de elegantes palacios y grandes fiestas. Era el año de 1916 y mi hijo, Nicolás, era el Zar de la Rusia imperial".

Con este diálogo en diciembre de 1997, el mundo de la animación prestaba atención al estreno de *Anastasia*, película de dibujos animados que sigue el molde de Disney, pero sin su logo, razón por la cual muchos pensaron que fracasaría.

"Tuvimos que tratar con los medios de comunicación que pensaban que sólo Disney era capaz de hacerlo, con nuestros socios que pensaban igual y con el público acostumbrado a Disney. Entonces *Anastasia* establecía un nuevo récord para las cintas de animación clásica, que era importante para la industria", es lo que manifiesta al respecto Bill Mechanic, presidente y director de Fox Filmed Entertainment.

Basada en un acontecimiento real, *Anastasia* narra la historia de la duquesa rusa que logra escapar cuando Rusia se ve envuelta por la revolución. Años después, Anastasia conoce a un apuesto joven, Dimitri, quien planea cobrar la recompensa que se ofrece por encontrar a la pequeña que años atrás se extravió entre la muchedumbre, al no poder escapar como el resto de su familia, éste convence a Anya -nombre que toma al perder la memoria- para hacerse pasar por un miembro más de la realeza, sin imaginar que es ella la verdadera hija del Zar.

Durante el viaje hacia París, Anastasia y sus acompañantes tienen que librar los obstáculos que el malvado monje Rasputín pone en su camino; la historia culmina cuando Dimitri y Anastasia logran vencerlo y ella renuncia a su condición de duquesa por realizar su amor.

Verdad, fantasía, música, romance y magia se mezclan en esa cinta épica para crear un "cuento de hadas" del siglo XX, inspirado en la perdurable leyenda de la duquesa Anastasia Nicholaevna, de quien se dice que logró sobrevivir a los devastadores efectos de la Revolución Rusa.

Otro aspecto digno de mención es el hecho de que *Anastasia* se convierte en la primer cinta filmada y estrenada en Cinemascope desde la época de *La bella durmiente*, en 1959.

Con una gran tradición en el entretenimiento, Warner Bros nos presenta a Kailes, una joven valiente y arriesgada que tiene como único sueño ocupar un lugar entre los caballeros de la Mesa Redonda, como lo había hecho su padre, Sir Lionel. A la edad de siete años, Kailes es testigo del acto en el que Arturo logra sacar la espada Excalibur que estaba incrustada en una piedra.

Ruber, el malvado de la película, es un caballero que desea a toda costa el trono de Inglaterra, para ello secuestra a la pequeña Kayles a quien piensa utilizar para atacar Camelot, pero la chica logra huir. En su intento por avizar a Arturo sobre los planes de su captor, entabla amistad con un joven ciego, pero apuesto, un halcón y un dragón de dos cabezas, quienes emprenden una peligrosa aventura por recobrar *La espada mágica* y así salvar Camelot.

Por otra parte, la compañía de Steven Spielberg, DreamWorks, incursiona al mundo animado con una majestuosa cinta: *El príncipe de Egipto*. Desde el principio Jeffrey Katzenberg, productor ejecutivo del film, tenía en claro que la primer película de animación clásica para competir con Disney y salir un poco del esquema tenía que ser especial.

Kelly Abbury, guionista de cine, nos dice al respecto: "*El Príncipe de Egipto* no es un cuento de hadas de Disney. No es algo que Disney haría. El tema, el contenido humano, dramático y emocional en esta película es algo que no se ha explorado de la manera como DreamWorks lo está haciendo". Al realizar una historia épica con imágenes de Egipto y la separación del Mar Rojo se demuestra que dentro del campo de la animación no hay límite alguno.

Una madre, temerosa de que su hijo sea asesinado, trata de evitar ese trágico destino y pone a su bebé dentro de una cesta que deja sobre la corriente de un río, así el pequeño llega flotando al hogar del faraón de Egipto, donde es adoptado y criado como un hijo verdadero.

Así comienza la historia de moisés, el profeta hebreo que nace en la época en la que el pueblo judío era esclavo. Moisés es elegido por el Creador para liberar a su pueblo del yugo egipcio, para lo cual debe enfrentarse a su poder militar, considerado como el más grande y temible de la antigüedad. Con amor, honestidad y liderazgo, así como con la ayuda de Dios, Moisés hace milagros que le permiten liberar a su gente y guiarla hacia la felicidad.

"Uno asocia automáticamente la animación con los cuentos de hadas para los niños, pero sinceramente creo que la animación es como el cine. Pienso que la animación puede tener la misma variedad. Por eso no quería filmar cuentos de hadas, quería probar y escoger algo interesante, dramático, épico, algo que no se pudiera filmar en vivo y utilizar toda la técnica de la animación", es lo que opina Katzenberg al ver concluida la cinta.

Con sólidas bases y una profunda investigación, DreamWorks nos presenta una historia que se convierte desde el momento de su proyección en las salas cinematográficas en un clásico de la animación.

LOS CLÁSICOS DIGITALES... ¡Y MÁS ALLÁ!

Una de las fantasías más recurrentes en el mundo de la literatura es, sin duda alguna, aquella de los juguetes que cobran vida y se desenvuelven por sí solos en el mundo de los humanos. Por supuesto, esta idea parte de la naturaleza misma del juego infantil, ya que cualquier objeto, desde el momento mismo que es tomado por la mano de un niño, adquiere vida en la imaginación de éste.

De ahí que escritores, compositores, cineastas y cualquier otro artista, retomen esta dinámica para introducir en la ficción de su creación a los juguetes como personajes principales. Así, tenemos a *El cascanueces* de Tchaikovski, *El baile de los muñecos* de Cri-crí, los cuentos de Hans Christian Andersen, *Pinocho* mismo o *Toy Story*. Esta fantasía de los juguetes que poseen vida, generalmente sin que los humanos se den cuenta, vuelve a alimentar, una y otra vez, las historias que leemos, escuchamos y vemos.

Por ello, si somos aficionados a la animación o al buen cine, seguramente recordaremos la cinta *Toy Story*, de Disney, donde se hace realidad esta fantasía. Sin embargo, darle vida a los juguetes no es algo novedoso, lo realmente espectacular está en que este film se realiza totalmente por computadora. Aunque los efectos por este medio ya se utilizaban, cabe mencionar que Disney da nuevamente la pauta en el género animado, al realizar una película con estas características.

Todo comienza cuando un resplandeciente astronauta llamado Buzz Lightyear llega al mundo de Woody, un vaquero celoso, que piensa que con el arribo del nuevo juguete perderá el lugar especial que ocupa en el corazón de su dueño. Así se propicia un cómico enfrentamiento entre ambos, pelea que los lleva a caer en manos de un malvado niño que destruye cuanto juguete encuentra en su camino.

Woody y Buzz tienen que trabajar juntos para escapar de su agresor. Con la ayuda de Rex, el dinosaurio, los hombres del ejército verde, el señor Cara de Papa y otros simpáticos personajes logran darle una lección al agresivo vecino, a quien le hacen prometer que no volverá a maltratar a los juguetes.

La trama de esta cinta ofrecía una oportunidad ideal para experimentar con las texturas, ya que en el mundo de los juguetes predominan el plástico, la tela y el metal. La realización de la cinta resulta una agradable experiencia para sus creadores. De acuerdo con su director, John Lasseter, el primer largometraje animado por computadora prueba que dentro de la animación se puede hacer cualquier cosa.

Con *Toy Story* se comprueba que el público puede disfrutar de una cinta completamente hecha por computadora. Ahora, Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, quieren ir más allá de las planas superficies geométricas del metal y el plástico, por ello presentan en 1998 su segundo largometraje basado en las fábulas de Esopo: *A Bug's Life* (*Bichos: una aventura en miniatura*).

La vida nunca ha sido fácil en la isla de las hormigas. Cada año, un ejército de saltamontes exige a la colonia una enorme ofrenda de alimentos. Este año, sin embargo, la ofrenda es destruida accidentalmente y los saltamontes ponen un ultimátum: o se duplica el tributo o la colonia será destruida.

Harta de esta situación, una hormiga de la clase obrera llamada Flik se propone acabar con este sometimiento que no sólo les causa terror sino humillación. Flik se ofrece ir en busca de bichos más agresivos y fuertes que los saltamontes, para hacerlos sus aliados y solucionar para siempre el problema. Lo curioso es que el "valeroso batallón" que encuentra en realidad es una compañía de circo.

Los bichos salvadores planean una estrategia para combatir a los explotadores saltamontes; no obstante, la colonia descubre el engaño y muestra su indiferencia a lo planeado, solamente Dot, la pequeña princesa, confían en Flik y sus amigos, así como en el plan, que deciden llevarlo a cabo cuando llegue el momento.

Ya no queda mucho tiempo para el enfrentamiento final, la hora cero se acerca, los saltamontes regresan para cobrar el tributo, las hormigas atemorizadas no saben qué hacer ni qué decir. Flik entra en acción y logra atemorizar a sus agresores. Al ver que funciona lo que se había planeado las

hormigas se sublevan en contra de Hopper, jefe de los saltamontes; finalmente, logran deshacerse para siempre de sus abusivos enemigos.

Este singular fenómeno de la animación por computadora con el que Disney sorprende al mundo, hace que DreamWorks vea el género animado como un platillo que los adultos, además de los niños, pueden gustar y disfrutar al conocer a una hormiga llamada Z, quien se pregunta de dónde viene, a dónde va, para así descubrir su propia misión en la vida. Con estas cuestiones inicia *Antz*, o bien, *Hormiguitaz* en español.

Una colonia de hormigas, cuyo sistema de supervivencia está basado en el esfuerzo conjunto sin importar las necesidades individuales de cada miembro, se encuentra en peligro. El general Mandíbula, quien comanda el ejército de hormigas, prepara un complot para derrocar a la reina, casarse con su hija, la princesa Bala y obtener el poder haciendo desaparecer a miles de hormigas trabajadoras.

Entre estas hormigas de la clase obrera, se encuentra Z 4195, quien sufre de una crisis psicológica, ya que no está de acuerdo con la forma en la que son cruelmente sometidas y limitadas a un mediocre conformismo. Z tiene una visión más amplia de lo que debe ser la calidad de vida de cada una de ellas.

Por circunstancias del destino, Z conoce a la princesa Bala y se enamora de ella sin remedio. Para poder acercársele, cambia su lugar con el soldado Weaver sin saber que está a punto de llevarse a cabo una batalla promovida por el general Mandíbula, en la que este último espera que los batallones leales a la reina sean destruidos.

Esto ocasiona una serie de acontecimientos que complican las cosas, ya que la única hormiga que sobrevive es Z, quien regresa como un héroe, pero aún tiene que enfrentar al temible general para salvar a los miembros de la colonia a la que pertenece

El mundo de los insectos siempre ha ejercido un poderoso atractivo no sólo por los científicos que los estudian y clasifican, sino también para los creativos que, lupa en mano, han tomado de la enorme variedad de criaturas diminutas la gracia de su colorido, de sus diseños y formas.

La manera más usual de conocerlos había sido a través de fotografías, enciclopedias o documentales: sin embargo, *Hormiguitaz y Bichos*, además de constituir un trabajo de animación -el más complejo en la historia del cine animado- que resulta atractivo y sorprendente; además, acorta la distancia entre el mundo humano y ese mundo diminuto que vive a nuestros pies.

Ante el surgimiento de películas animadas por computadora o dibujos animados, las diferencias en estos dos conceptos son más notables al comparar *Hormiguitaz y Bichos*, esfuerzos de animación que en 1998 han producido DreamWorks y Disney, respectivamente. Cabe señalar que *Hormiguitaz* es destinada a ser entendida en varios niveles, todos ellos complementarios: hay diálogos y situaciones dirigidos y entendibles básicamente por los papás de los niños.

En contraste, *Bichos* es una película para niños. Su animación es más brillante, dominan los colores pasteles y la trama, en general, está destinada para un público infantil, aunque también para los adultos, quienes podrán maravillarse con la sorprendente animación de Pixar y divertirse con la sección de créditos finales. En estos últimos minutos vemos las supuestas "escenas equivocadas" que se ven obligadas a repetir los bichos, ya sea porque se les olvidan los diálogos, porque tumban las cámaras o porque se les ocurre hacer alguna broma, hecho que no se había visto hasta ahora en películas animadas.

Ante el inminente crecimiento de la competencia en el campo de los dibujos animados y de la animación por computadora, este hecho representa una etapa crucial para la animación cinematográfica, ya que otras casas productoras son una gran preocupación para la compañía Disney.

Parece ser que DreamWorks, con *Hormiguitaz y El príncipe de Egipto*, busca otros horizontes: un cine de animación sofisticado, no sólo en la técnica y en la forma, sino también en el contenido. Los estudios están interesados en un tipo de animación que pueda ser un vínculo para generar un drama animado más real. Mientras que las demás casas productoras siguen con las fórmulas tradicionales de la animación, claro sin hacer a un lado los avances tecnológicos.

Por otro lado, toda película que presume el sello de Walt Disney Pictures ofrece tres constantes: una historia divertida, una buena banda sonora y un

planteamiento visual sobresaliente. Las imágenes, sin importar si se trata de una doncella china, de dos juguetes enemistados o de algunos bichos, se convierten en personajes inolvidables gracias a su atención al detalle. Por ello, Disney, no busca complicarse la existencia. Hace cine para todas las edades -sobre todo para los niños- y eso lo sabe hacer muy bien.

Asimismo, debemos reconocer que Disney ha sido y es una escuela importante dentro de la industria animada, ya que muchas personas que ahora tratan de competir con el gigante de los dibujos animados, han salido de ella, ejemplo de ellos son: Gary Goldman, Don Bluth, Paul Perry, Jeffrey Katzenberg, Walter Lantz, Brenda Chapman, Ub Iwerks, entre otras personalidades que en el pasado trabajaron en Disney.

Al respecto Brenda Chapman, directora cinematográfica de DreamWorks, dice: "nunca pensé abandonar Disney, pero creo que si alguien podría lograr algo es Jeffrey Katzenberg. Él no es animador ni dibujante, pero es quien da el impulso y es quien obtuvo el triunfo como ejecutivo para Disney; -grega- si lo pudo hacer allí, definitivamente lo podría hacer en su propia compañía, porque él sabe lo que se necesita".

No obstante, desde hace muchos años Disney hace de las canciones, las historias, los personajes, la diversión y el entretenimiento parte importante de un género que por más de sesenta años nos ha hecho reír, llorar, sufrir, cantar, soñar y vivir con esas increíbles e inolvidables fantasías. Además, sus filmes animados son mudos testigos de un gran acontecimiento dentro de la historia del cine mundial que ha logrado cautivar al mundo entero y, sobre todo, el corazón de chicos y grandes.

Finalmente, Walt Disney, además de ser el creador de los personajes más famosos del mundo, nos ofrece en sus cintas una alternativa para descubrir ese mundo mágico, donde todo es posible, donde podemos disfrutar de ese universo fantástico en el que los dibujos animados cobran vida a través de la tinta, el papel y los colores de la animación cinematográfica.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Walt Disney es quizás el productor más conocido y elogiado en el mundo de la animación cinematográfica, su larga cadena de éxitos demuestra que es un artista virtuoso del medio fílmico. Con su habilidad técnica y su maestría en los dibujos animados logra una bella expresión estética que aprecian artistas, intelectuales, niños y el público en general de todo el planeta.

El trabajo de Walt Disney ha sido aceptado ampliamente por todos; sin embargo, el aspecto adulto que la mayor parte de sus realizaciones presentan, al basarse éstas en cuentos de hadas, fantasía y leyendas populares, hacen que sus obras sean consideradas como películas exclusivamente para niños.

Sin duda alguna la obra más ambiciosa de Disney es *Blanca Nieves y los siete enanos*, aquí la técnica de los dibujos animados logra transformar lo estático en algo totalmente vivo; dibujantes y caricaturistas plasman sobre el papel las fases separadas del movimiento, capaces de reproducir la sensación del mismo al ser proyectadas sobre la pantalla.

Con el paso del tiempo la animación cinematográfica avanza en sus métodos de elaboración. En la actualidad la tecnología (computadoras) juega un papel importante, porque gracias a ella se logran movimientos de cámaras que no se habían visto en caricatura alguna; del mismo modo, da efectos de iluminación, sombreado, perspectiva y color casi idénticos a los observados en la realidad que dan un aspecto tridimensional a las imágenes.

La estructura de la obra de Disney presenta una amplia gama de efectos técnicos. Su cámara brinca, se arrastra, salta, cabalga, vuela, husmea y hace todo tipo de movimientos, muchos de ellos impensables en otro tipo de películas. Asimismo, se enriquece con una fértil imaginación, fantasía, humor, sátira, sentimientos, violencia que se expresan por medio del sonido y el color.

Cabe mencionar que la animación actual de la firma Disney logra productos interesantes y de gran calidad donde los personajes muestran también su evolución, éstos ya no son simples dibujos o cartones -como solía llamárseles-, no son tan buenos ni tan malos, es decir, son más reales, más humanos.

De esta forma los animadores de Disney, así como otras casas productoras muestran que la animación cinematográfica es un arte con grandes posibilidades y dejan ver el vínculo que existe entre la animación y ese mundo sin límites que incorpora el movimiento al dibujo u objetos estáticos que adopta el esquema dramático y que por ser una película hereda todas las cualidades técnicas y artísticas del séptimo arte.

Como sabemos la tradición de hacer largometrajes animados la inicia Disney en 1937; hoy en día con 36 cintas y 61 años más tarde la tradición continúa presente. De 1989 a la fecha los estudios Disney han realizado ocho largometrajes de dibujos animados, a pesar de ser buenas producciones no logran obtener el éxito deseado; sin embargo, de éstos destaca la cinta que se produce en 1994 (*El rey león*) que logra un triunfo inesperado, así como cautivar la atención de los espectadores de todo el mundo.

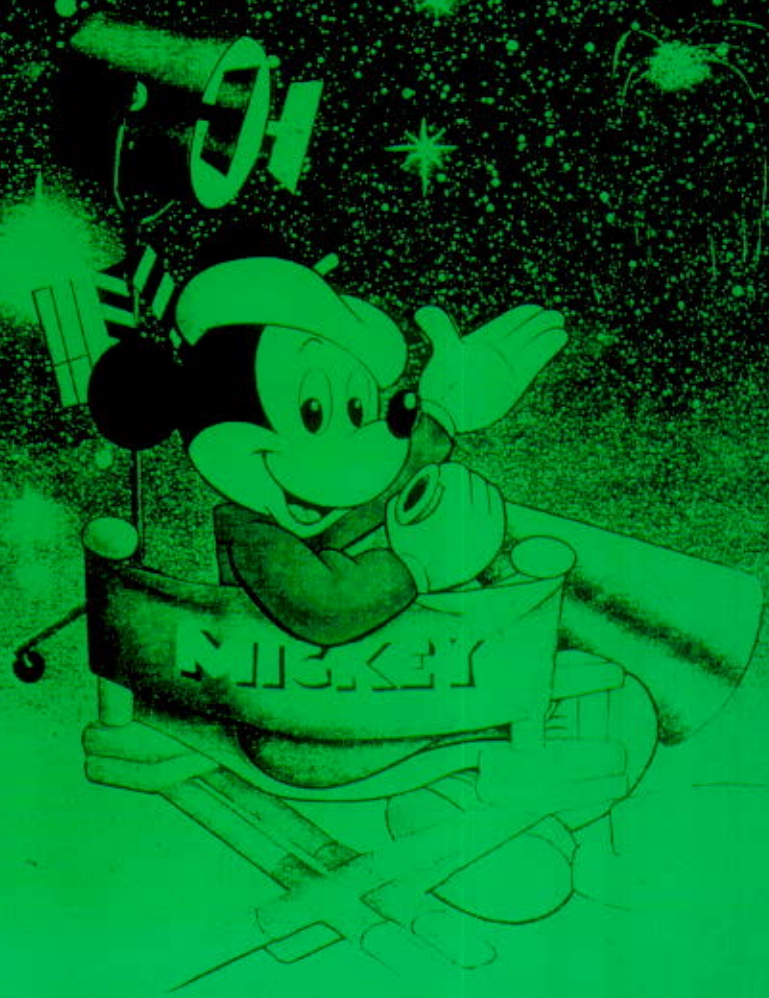
¿Cómo podríamos explicar este éxito? Quizás se deba a que dentro de la historia todos sus personajes son animales, donde éstos hablan, piensan y actúan como los seres humanos, pero con un encanto superior. Quizá si los estudios retomaran este aspecto que a Walt Disney le funcionó, la compañía aumentaría aún más ese prestigio que le ha caracterizado desde su fundación.

A pesar de la desaparición del genio de los dibujos animados su espíritu sigue vivo y muestra de ello son sus películas que realizó, así como las que sus estudios continúan produciendo, largometrajes que han logrado ser cintas clásicas del cine animado y que van por medio de la computadora y los métodos tradicionales perfeccionando la técnica, pero conservando esa magia que perdurará en la mente de los niños y adultos.

Walt Disney y sus estudios ocupan un lugar destacado en la historia del cine, en el que permanecerá no sólo como el maestro de su tiempo, sino como el realizador que mayores y más importantes contribuciones hace a la cinematografía mundial.

Por ello, el dibujo animado que por más de 60 años ha tenido el personal sello de Disney, es tan inmortal como la magia de la pantalla misma y permanecerá allí por siempre, ya que la animación cinematográfica que Walt Disney dominó resurge día a día con el brillo de nuevos y talentosos creadores que mantienen esa imagen que el genio de los dibujos animados logró conquistar.

la magia de
DISNEY





Tradicionalmente la animación ha sido producida por métodos manuales que dan movimiento a todos los objetos inanimados.



La animación consiste en una serie de dibujos, cada uno representa un instante del movimiento.



Los dibujos de Emile Cohl eran esquemáticos, pero denotaban imaginación y fantasía.



Con su esfuerzo, Walt Disney muestra el valor de la animación.



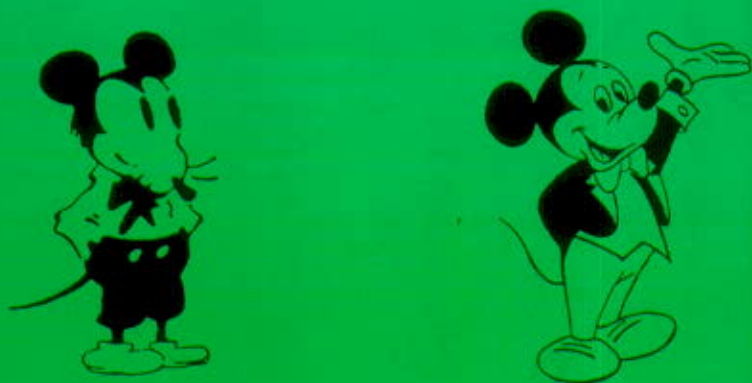
Gertie, el dinosaurio, primer personaje popular en Norteamérica.



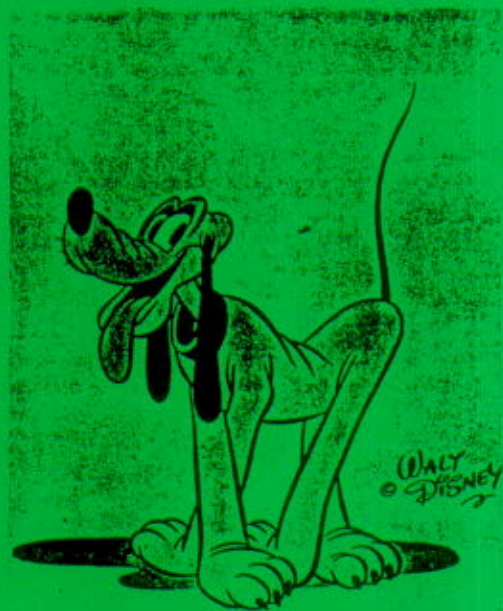
Bimbo, Koko y Betty Boop, personajes salidos de la imaginación de los hermanos Fleischer.



Félix, el gato (Pat Sullivan) precursor de los animales antropomórficos de la animación.



Antes y después. Mickey Mouse, personaje representativo de Walt Disney.



Disney crea una amplia gama de personajes animalescos como el simpático perro Pluto.



Jazmín



Bella

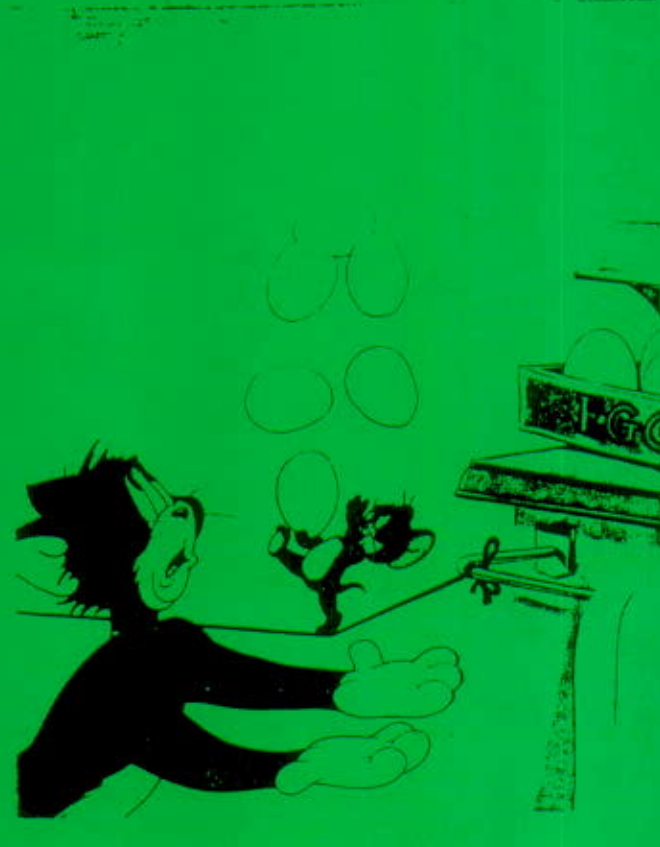


Esmeralda

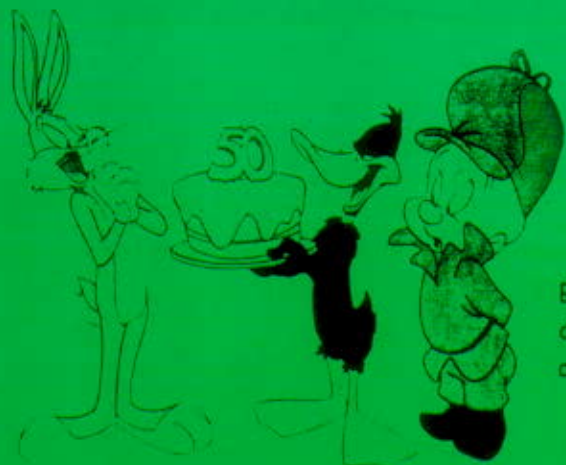


Megara

Heroínas creadas recientemente por los estudios Disney.



El Pájaro loco (Walter Lantz), Tom y Jerry (Hanna-Barbera) dan un nuevo rumbo a los dibujos animados.



Bugs Bunny, Pato Lucas y Elmer dan comicidad y sentido del humor a la animación.

Roger Rabbit, un simpático conejo envidiado por muchos a causa de su guapa novia.



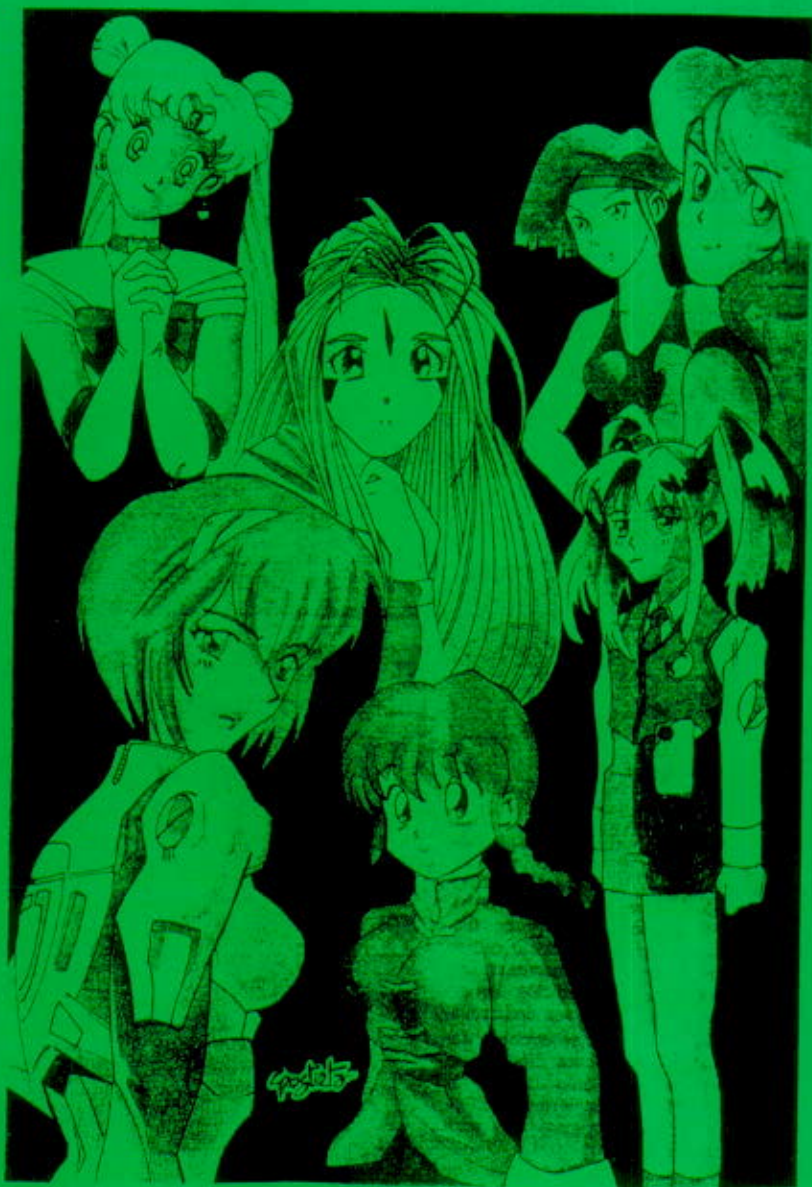
Anastasia un legendario personaje llevada a la pantalla por la 20th Century Fox.



Extraído de una serie japonesa,
Kimba, el león blanco.

Los personajes japoneses causan furor
entre el público infantil de todo el
mundo.



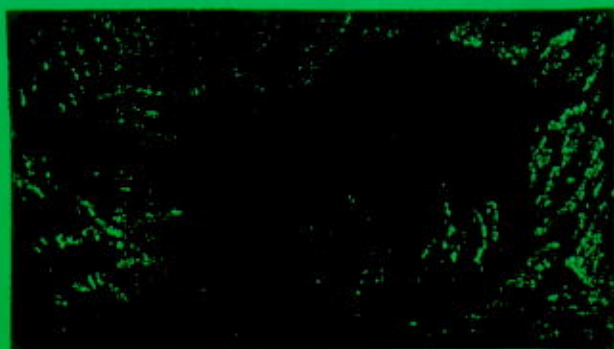




Madrastras, brujas y ogros, personajes característicos de los cuentos y las leyendas.



Almendrita y El Patito Feo, dos fabulosos cuentos de Hans Christian Andersen, autor de la romántica historia La Sirenita.



Las Mil y Una Noches, libro donde se encuentran historias fantásticas para la realización de películas animadas.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



Charles Perrault, autor de diversos cuentos encantadores como *Caperucita Roja*, *La Cenicienta* y *La Bella Durmiente*.

La posibilidad de dar vida a sus personajes lleva a Winsor Mckay a experimentar con una cinta donde el protagonista era un dinosaurio llamado Gertie.



Ub Iwerks da al campo de la animación su personaje célebre la Rana Flip.



Los Fleischer creadores de personajes controvertidos: Koko, Bimbo, Betty Boop y Popeye el Marino.



Oswald, el conejo, primera serie de dibujos animados de Walt Disney.

La danza macabra, fantasía musical de las Sinfonías Tontas.



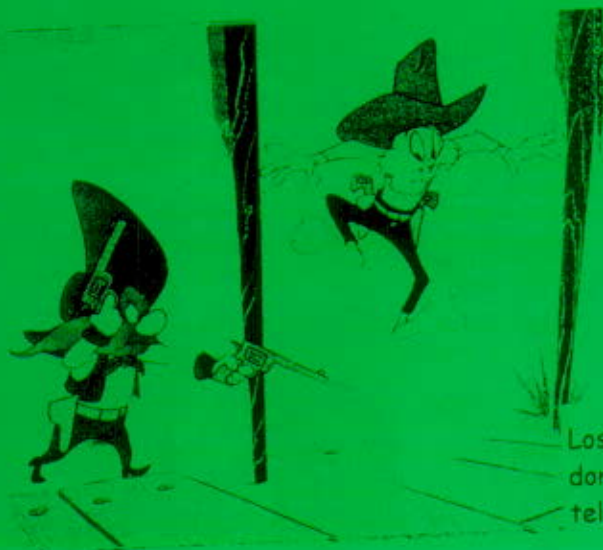
Mickey Mouse, cambia la historia de la animación y conquista el mundo para su creador.



De la sugestión de la naturaleza a la creación caricaturesca no hay mas que un paso, Walt Disney lo da al presentarnos sus simpáticos personajes animados.



William Barbera y Joseph Hanna,
creadores de diversos personajes
animados.



Los Looney Tunes, enriquecen y
dominan el entretenimiento en cine y
televisión.

Con la tecnología se logran efectos sorprendentes que ahora los dibujos son más reales.



La Bella y la Bestia, largometraje animado que integra a la computadora en la industria animada.





El lápiz y el papel, poco a poco son sustituidos por el mouse y la pantalla (la computadora).



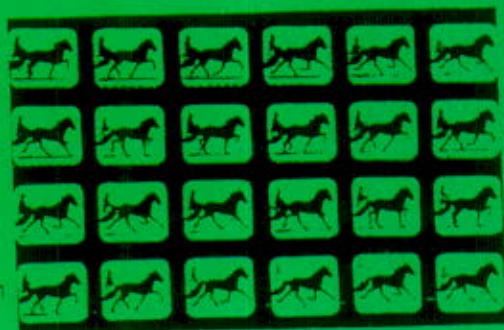
Toy Story, Hormiguitas y Bichos, películas realizadas totalmente por computadora.



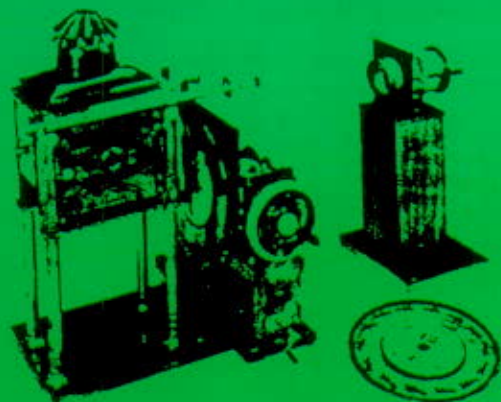
Taumatropo (1826) primer dispositivo de animación.



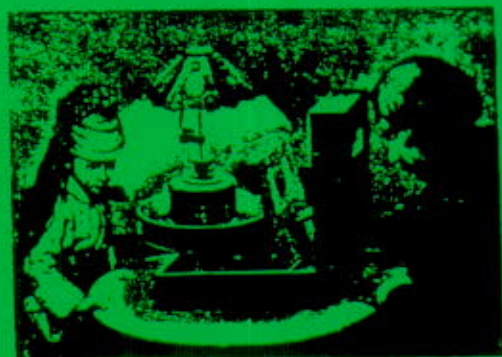
El Tenaquitoscopio (1832) proyecta la primera imagen animada.



Eadweard Muybridge fotografió un caballo en movimiento.



Zoopraxiscopio de Muybridge.



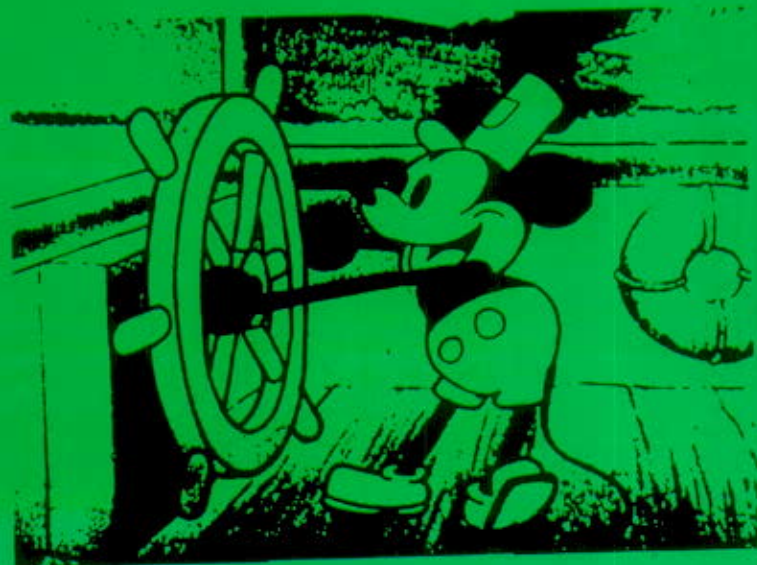
El Praxinoscopio (1892).



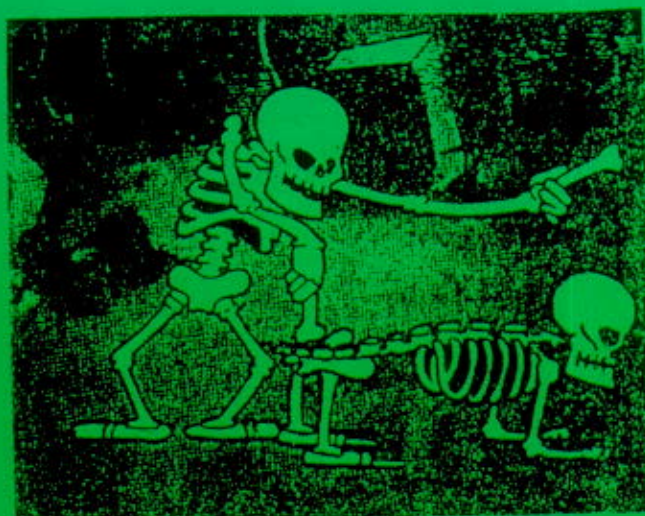
El empleo de las máquinas en la animación data de hace 150 años.



Tan sólo dime una cosa ¿quién es en este reino la más hermosa? Blanca Nieves y los siete enanos (1937).



Stamboat Willie



La Danza Macabra.

Los Tres Cerditos.



Las Sinfonías Tontas contaban historias interesantes y divertidas.



Disney tenía que convencer que *Blanca Nieves* no era un producto casual ni circunstancial.



Después de la incursión en la animación, Disney realiza una serie de exitosos largometrajes animados (*Bambi*, 1942).



Violencia y sucesos imprevistos de personajes contrastantes aparecen en la animación (1934).



Los viajes de Gulliver, película que intenta competir con las producciones de Disney sin lograr su objetivo.



La Gesta Bíblica se narra en *El príncipe de Egipto*.



Ant'z, proyecta las aventuras de dos hormigas que luchan por su libertad.



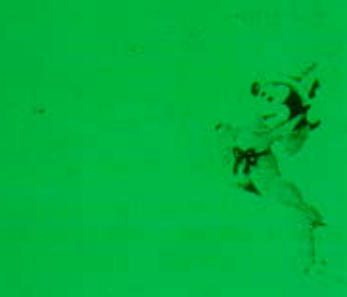
En 1937 se proyecta el primer largometraje animado: *Blanca Nieves y los siete enanos*.



©DISNEY D. R.



Pinocchio, una historia tierna y conmovedora.



Mickey Mouse, se descubre como mago en *Fantasia*.



Bambi, el mejor filme animalista donde descubrimos la belleza de la naturaleza.



Cenicienta, sueña con casarse con su príncipe azul. Alicia, en su país lleno de maravillas. Peter Pan y sus amigos, vuelan hacia la Tierra del Nunca Jamás.



Un beso emocionante entre la dama y el vagabundo.



Sólo con un beso de amor despertará la bella durmiente.



101 dálmatas, protagonistas de *La noche de las narices frías*.



A partir de 1969 las películas de Disney pasan desapercibidas, pero tienen un mediano éxito.



El zorro y el sabueso una tierna historia de amistad, donde dos animales deben ser enemigos.



Una mística leyenda donde varios personajes buscan *El cardero mágico*.



Los Estudios Disney resurgen con el fantástico cuento de *La Sirenita*.



La belleza no radica en lo exterior, sino en el interior de cada persona, es lo que muestra el film *La bella y la bestia*.



Música, personajes y paisajes, elementos que dan un nuevo aire a la animación en *El rey león*.



Una historia de amor en el nuevo mundo, es protagonizada por la india Pocahontas.



Rebelde, inquieta y decidida, así es Mulan.



Anastasia (20th Century Fox) sigue el molde de Disney, al recrear un cuento de hadas del siglo XX.



Space jam, marca el retorno de los Looney Tunes a la pantalla grande.

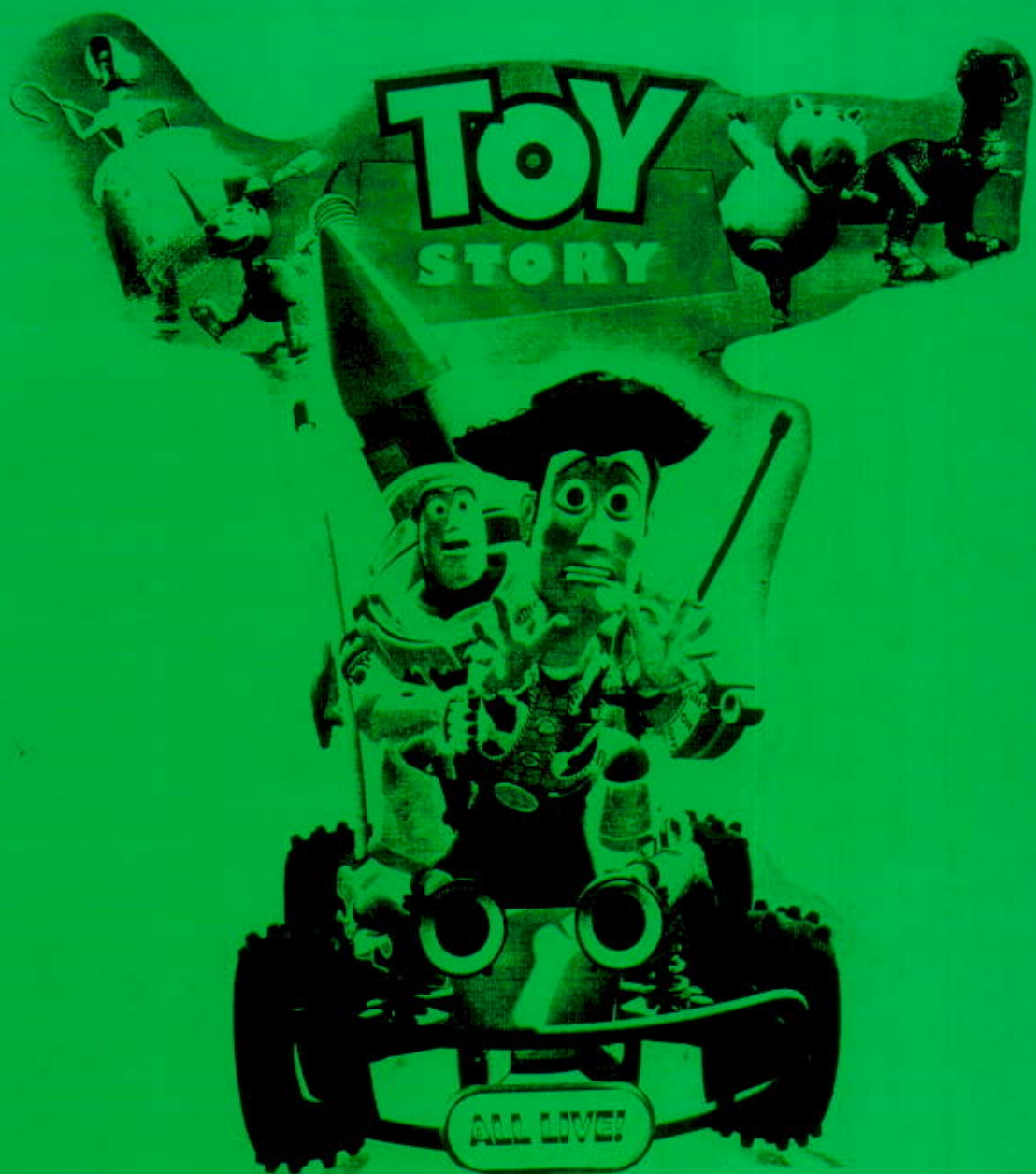


Con *La espada mágica: la leyenda de Camelot*, Warner Bros entra a la contienda por la animación.

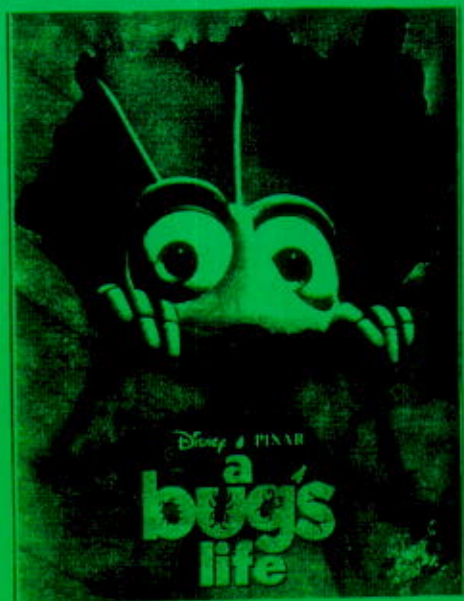
EL PRINCIPE DE EGIPTO



Una majestuosa cinta de dibujos animados realiza DreamWorks en 1998: *El príncipe de Egipto*.



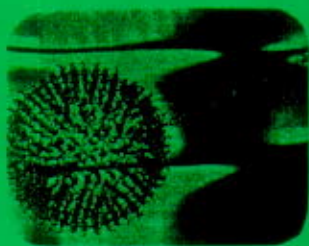
Toy Story, marca la pauta para la realización de películas animadas totalmente por computadora.



Ir más allá de las planas superficies geométricas del metal y del plástico, es el objetivo de *Bichos: una aventura en miniatura*.



HORMIGUITAS



Hormiguitas, constituye el trabajo más complejo en la historia del cine animado.



Creator de los personajes más famosos del mundo, Walt Disney nos ofrece un mundo mágico, lleno de emoción y aventura donde sólo se conoce el límite de los sueños, es decir, ninguno.

Las películas de animación toman años para llegar a la pantalla. En ellas se intentan cosas diferentes que a través de la tinta, el papel, los colores y la fantasía se da vida a los dibujos animados, así la industria animada nos presenta historias en las que hay aventura, diversión y un viaje a fantásticos mundos inimaginados. Por ello, la industria animada se considera como una expresión creativa, un arte en el sentido de que cada cosa que vemos nace de la imaginación de una persona, ya que ésta les permite abrir nuevas direcciones a su creatividad, que al final resulta, tanto a los espectadores, como a los realizadores, una sensación fascinante, provocativa y emocionante al ver resultados finales.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ Atruzzese, Alberto. *La imagen fílmica*. España, Gustavo Gilli, 1993, 289pp.
- ✓ Aurrocoechea, Juan Manuel, *Puros cuentos I*. México, Grijalbo, 1988, 291pp.
- ✓ Aurrocoechea, Juan Manuel, *Puros cuentos II*. México, Grijalbo, 1993, 165pp.
- ✓ Ayala, Blanco, Jorge. *Cine norteamericano de hoy*. México, UNAM, 1986, 104pp.
- ✓ Bazín, André. *¿Qué es el cine?* Buenos Aires, Rialps, 1994, 600pp.
- ✓ *Cuentos de Grimm*. México, Porrúa, 1992, 237pp.
- ✓ *Cuentos de Perrault*. México, Porrúa, 1997, 131pp.
- ✓ Christian Andersen, Hans. *Cuentos*. México, Porrúa, 1992, 222pp.
- ✓ Disney, Miller. *Walt Disney*. Cine Club Monteruls, 323pp.
- ✓ *Enciclopedia Ilustrada de Cine*. Barcelona, Labor, 1970, 542pp.
- ✓ Fel, John. *El filme y la tradición narrativa*. Buenos Aires, Editores Asociados, 1977, 350pp.
- ✓ Fox, David. *Gráficos animados por computadora*. México, Mc-Grawhill, 1986, 526pp.
- ✓ Graham C., Peter. *Diccionario de cine*. Novaro, 1969, 185pp.
- ✓ Gubern, Roman. *Historia del cine*. Vol. I, Barcelona, Lumen, 1982, 372pp.
- ✓ Gubern, Roman. *Storia del cinema*. Tomo I, Barcelona, Danae, 1969, 479pp.
- ✓ Halas, Jonh. *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona, Omega, 1980, 371pp.
- ✓ Jeanne, Rene. *Historia ilustrada del cine. El cine de hoy (1945-1965)*. Vol. III. Madrid, Alianza, 1981, 230pp.
- ✓ Jeanne, Rene. *Historia ilustrada del cine. El cine mudo (1895-1930)*, Vol. I, Madrid, Alianza, 1981, 210pp.
- ✓ Jeanne, Rene. *Historia ilustrada del cine. El cine sonoro (1927-1945)*. Vol. II, Madrid, Alianza, 1981, 198p.

- ✓ *La evolución del cine francés*. Madrid, 1977, 494pp.
- ✓ *Las mil y una noches*. México, Porrúa, 1997, 131pp.
- ✓ Le muse. *Enciclopedia di tutte le arti*. Vol. I, España. Novara, 1964, 526pp.
- ✓ Le muse. *Enciclopedia di tutte le arti*. Vol. IV, España. Novara, 1964, 503pp.
- ✓ Lo, Duca. *El dibujo animado*. Buenos Aires, Losagne, 1957, 111pp.
- ✓ *Los titanes de la literatura infantil*. México, Época, 1989, 341pp.
- ✓ *Nueva Enciclopedia Temática*. Vol.7, México, Cumbre, 1976, 583pp.
- ✓ Patán, Federico. *Cine norteamericano*. México, Instituto de Investigaciones Dr. José Ma. Luis Mora, 1994, 167pp.
- ✓ Rondolino, Gianni. *Storia del cinema*. Tomo II, Barcelona, Utet, 1988, 479pp.
- ✓ Sadoul, George. *Diccionario del cine*. Madrid, Istmo, 1977, 522pp.
- ✓ Sadoul, George. *El cine su historia y su técnica*. Barcelona, Ramón Sopena, 1984, 549pp.
- ✓ Sadoul, George. *Las maravillas del cine*. México, FCE, 1960, 271pp.
- ✓ Sadoul, Goerge. *Historia del cine mundial*. México, Siglo XXI, 1972, 828pp.
- ✓ Trujillo, Francisco. *Mitología fantástica para niños*. México, Selector, 1994, 183pp.

HEMEROGRÁFICAS

- ✓ "Cine por computadora". *Muy Interesante*. México, D.F., año 1, núm. 8, abril 1985, pág. 64-68.
- ✓ "Ni censura ni indiferencia". *Etcétera*. México, D.F., núm. 304, noviembre 1998, pág. 2.
- ✓ "¡Juguetes al ataque!". *Mundo Fun*. México, D.F., núm. 6, julio 1997, pág. 22-23.
- ✓ "Anastasia". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 2, octubre 1998, pág. 38-40.
- ✓ Arduino, Pablo. "Carreras de papel". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 2, octubre 1998, pág. 38-40.
- ✓ Arduino, Pablo. "Tinta de héroes". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 0, agosto 1998, pág.36-37.
- ✓ Aviña, Rafael. "El cine de animación". *Reforma*. Primera Fila. México, D.F., noviembre 1998, pág. 16.

- ✓ Bautista, Norma Araceli. "*Dragón Ball y Ranma, fantasías o sucesos.*" *Etcétera*. México, D.F., núm. 304, Noviembre 1998, pág.23-25.
- ✓ "*Bernardo y Bianca*". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 0, agosto 1998, pág. 7.
- ✓ Cerecer, José Antonio. "*Bugs Bunny cumple 50 años*". *Eres*. México, D.F., año III, núm. 50, octubre 1990.
- ✓ Cohen, Albert. "*Agenda*". *Cinemanía*. México, D.F., año 2, núm. 22, julio 1998, pág. 8-11.
- ✓ Cortés Gálvez, Rafael. "*Dragon Ball*". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 0, agosto 1998, pág. 26-28.
- ✓ "*Cortos*". *Cine Premiere*. México, D.F., núm. 46, julio 1998, pág. 18-23.
- ✓ Díaz Sámano, María José. "*Un mundo sin reglas*". *Mécanica Popular*. México, D.F., año 50, vol. 50, núm. 11, noviembre 1997, pág. 38-47.
- ✓ Díaz Sámano, María José. "*Una épica de proporciones... ¿diminutas?*". *Mécanica Popular*. México, D.F., año 52, vol. 52, núm. 01, enero 1999, pág. 32-35.
- ✓ Diezmartínez Guzmán, Ernesto. "*Mulan*". *Reforma. Primera fila*, México, D.F., julio 1998, pág. 6.
- ✓ Diezmartínez Guzmán, Ernesto. "*Un festín animado*". *Reforma. Primera fila*, México, D.F., noviembre 1998, pág. 4.
- ✓ Diezmartínez Guzmán, Ernesto. "*Las dos fórmulas*". *Reforma. Sección Gente*, México, D.F., diciembre 1998, pág. 2.
- ✓ Eloruy, Justo. "*Mulan, una leyenda animada*". *Reforma. Sección Gente*, México, D.F., julio 1998, pág. 1.
- ✓ Espinosa, Héctor Enrique. "*Alicia en el cine*". *Revista de Revistas*. México, D.F., núm. 4469, octubre 1998, pág. 58-59.
- ✓ Fernández Bobadilla, Vicente. "*Efectos especiales*". *Muy Interesante*. México, D.F., año 7, núm. 3, marzo 1990, pág. 37-44.
- ✓ Fernández, Adelfo. "*De lo bueno poco*". *Somos*. México, D.F., año 9, núm. 172, septiembre 1998, pág. 46.
- ✓ García, Maricarmen. "*La espada mágica. la leyenda de Camelot*". *Cine... más*. México, D.F., año I, núm. 3, julio 1998, pág. 8.
- ✓ Godoy, Lucilla. "*Mos Eisley, spaceport*". *Cinemanía*. México, D.F., año 3, núm. 25, octubre 1998, pág. 25.
- ✓ González, Diana. "*Divierte a chicos y grandes*" *Reforma, Sección Gente*. México, D.F., noviembre 1998, pág. 17.

- ✓ Guillén, Manuel. "La censura y los dragones". *Etcétera*. México, D.F., núm. 304, noviembre 1998, pág. 26-27.
- ✓ Kerlow, Isaac Víctor. "Animación tridimensional de imágenes por computadora". *Ciencia y Desarrollo*. México, D.F., año 10, núm. 57, julio-agosto 1981, pág. 17-23.
- ✓ Leal, Alejandro. "¡Cinéfilos al ataque!" *Mundo Fun*. México, D.F., núm. 6, julio 1997, pág. 12-15.
- ✓ Lovardo Turcott, Marco. "¿Inofencivas caricaturas?" *Etcétera*. México, D.F., núm. 304, noviembre 1998, pág. 28
- ✓ "Lo que viene en video". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 0, agosto 1998, pág.26.
- ✓ López de la Parra, Manuel. "Lewis Carroll, Hombre del siglo XIX". *Revista de revistas*. México, D.F., núm. 4469, octubre 1998, pág. 32-33.
- ✓ Madrazo, Jorge. "El enigma del último Zar". *Conozca Más*. México, D.F., año 9, núm. 10, octubre 1998, pág. 34-39.
- ✓ Manzano, Rosario. "¿Quiénes son Superman y los Simpson". *Proceso*. México, D.F., núm. 1069, abril 1997, pág. 50-54.
- ✓ Murray, Steve. "Van de la sumisión a la valentía". *Reforma*. Sección Gente, México, D.F., julio 1998, pág. 1
- ✓ Noyola, Antonio. "El nacimiento del cine". *Siete*. México, D.F., vol. 80, pág. 20-23.
- ✓ Omar, Jorge. "Anastasia, Rasputín y los Romanov". *Xanadú*. España, núm. 6, abril 1998, pág. 42-46.
- ✓ "One Hundred and one dalmaitions". *Sight and Sound*. U.S.A. vol. 5, Issue 4, abril 1995, pág. 55.
- ✓ P. Székely, Mario. "Sigue la tradición femenina". *Reforma*. Sección Gente. México, D.F., julio 1998, pág. 1.
- ✓ P. Székely, Mario. "¡Cuidado con ellas!". *Reforma*. Sección Gente. México, D.F., noviembre 1998, pág. 1.
- ✓ P. Székely, Mario. "Enseña otra dimensión". *Reforma*. Sección Gente. México, D.F., noviembre 1998, pág. 17.
- ✓ P. Székely, Mario. "Tecnología mueve a Hormiguitaz". *Reforma*. Sección Interfase. México, D.F., noviembre 1998, pág. 11.
- ✓ "Peter Pan". *Zona E*. México, D.F., año I, núm. 0, agosto 1998, pág. 20.
- ✓ Polomeque, Rosalinda. "Mulan". *Reforma*. Sección Gente. México, D.F., julio 1998., pág. 6.

- ✓ Quintana, Claudia Verónica. "*La otra dimensión del cómic*". *Revista de Revistas*. México, D.F., núm. 4468, septiembre 1998, pág. 58-59.
- ✓ Reyes Arturo. "*Mulan, una leyenda animada*". *Cinemanía*. México, D.F., año 2, núm. 22, julio 1998, pág. 46-49.
- ✓ Román, Jorge. "*Los malos de la película*". *Top Disney*. México, D.F., año I, núm. 5, septiembre 1998, pág. 66-67.
- ✓ S. Hoyos, Pilar. "*Todo es posible en el cine*". *Muy Interesante*. México, D.F., año 3, núm. 28, diciembre 1986, pág. 12-17.
- ✓ Sando, Emilio. "*¡Juguetes al ataque!*". *Cinemanía*. México, D.F., año 3, núm. 25, octubre 1998, pág. 58.
- ✓ Sando, Emilio. "*Las heroínas de Disney*". *Cinemanía*. México, D.F., año 2, núm. 22, julio 1998, pág. 50-51.
- ✓ "*Son reinas de la Taquilla*". *Reforma*. Sección Gente, México, D.F., octubre 1998, pág. 4.
- ✓ Toussaint, Florence. "*Dibujos animados japoneses*". *Proceso*. México, D.F., año 3, núm. 1144, octubre 1998, pág. 65-66.
- ✓ Tritón. "*Anime Apocalítico*". *Revista de Revistas*. México, D.F., núm. 4468, septiembre 1998, pág. 58-59.
- ✓ Tritón. "*Las nuevas aventuras con las esferas del Dragón*". *Revista de Revistas*. México, D.F., núm. 4468, septiembre 1998, pág. 60-61.
- ✓ Tritón. "*Magia, conjuros y guerreros*". *Revista de Revistas*. México, D.F., núm. 4469, octubre 1998, pág. 62-63.
- ✓ Viadas, Pablo. "*Animación por computadora*". *Mécanica Popular*. México, D.F., año 50, vol. 50, núm. 11, noviembre 1997, pág. 48-49.

VIDEOGRÁFICAS

- ✓ *101 Dálmatas. La noche de las narices frías*. Estados Unidos. Walt Disney, 1961, 80 min.
- ✓ *Aladdín*. Estados Unidos. Walt Disney, 1992, 90 min.
- ✓ *Alicia en el país de las maravillas*. Estados Unidos. Walt Disney, 1951, 75 min.
- ✓ *Amigos inseparables*. Estados Unidos. Don Bluth. Gold Crest, 1990, 75 min.
- ✓ *Anastasia*. Estados Unidos. Don Bluth. 20th Century Fox. 1997, 94 min.
- ✓ *Bambi*. Estados Unidos. Walt Disney, 1942, 70 min.
- ✓ *Bernardo y Bianca*. Estados Unidos. Walt Disney, 1978, 80 min.

- ✓ *Blanca Nieves y los siete enanos*. Estados Unidos. Walt Disney, 1937, 83 min.
- ✓ *Dumbo*. Estados Unidos. Walt Disney, 1941, 64 min.
- ✓ *El caldero mágico*. Estados Unidos. Walt Disney, 1984, 80 min.
- ✓ *El jorobado de Notre Dame*. Estados Unidos. Walt Disney, 1996, 73 min.
- ✓ *El libro de la selva*. Estados Unidos. Walt Disney, 1967, 78 min.
- ✓ *El rey león*. Estados Unidos. Walt Disney, 1994, 88 min.
- ✓ *El zorro y el sabueso*. Estados Unidos. Walt Disney, 1981, 82 min.
- ✓ *Hércules*. Estados Unidos. Walt Disney, 1997, 105 min.
- ✓ *La bella durmiente*. Estados Unidos. Walt Disney, 1959, 75min.
- ✓ *La bella y la bestia*. Estados Unidos. Walt Disney, 1991, 90 min.
- ✓ *La Cenicienta*. Estados Unidos. Walt Disney, 1949, 74 min.
- ✓ *La dama y el vagabundo*. Estados Unidos. Walt Disney, 1955, 75 min.
- ✓ *La espada en la piedra*. Estados Unidos. Walt Disney, 1963, 79 min.
- ✓ *La princesa encantada*. Estados Unidos. Richard Rich. Columbia Tristar, 1995, 89 min.
- ✓ *La Sirenita*. Estados Unidos. Walt Disney, 1989, 83 min.
- ✓ *Las aventuras de Zak y Crysta*. Estados Unidos. 20th Century Fox. 1992, 72 min.
- ✓ *Los aristogatos*. Estados Unidos. Walt Disney, 1970, 70 min.
- ✓ *Mary Poppins*. Estados Unidos. Walt Disney, 1947, 140 min.
- ✓ *Oliver y su pandilla*. Estados Unidos. Walt Disney, 1879, 74 min.
- ✓ *Peter Pan*. Estados Unidos. Walt Disney, 1952, 77 min.
- ✓ *Pinocho*. Estados Unidos. Walt Disney, 1939, 88 min.
- ✓ *Pocahontas*. Estados Unidos. Walt Disney, 1995, 90 min.
- ✓ *Policías y ratones*. Estados Unidos. Walt Disney, 1986, 71 min.
- ✓ *Pulgarcita*. Estados Unidos. Don Bluth, Warner Bros, 1994, 90 min.
- ✓ *Robin Hood*. Estados Unidos. Walt Disney, 1973, 83 min.
- ✓ *Space jam: el juego del siglo*. Estados Unidos. Joe Pytka. Warner Bross, 1997, 90 min.
- ✓ *Todos los perros van al cielo*. Estados Unidos. Metro Woldwyn Mayer. 1989, 84 min.
- ✓ *Whinie Pooh*. Estados Unidos. Walt Disney, 1966, 78 min.

INTERNET

- ✓ *Cinapolis*. [Http://www.cinapolis.com.mx](http://www.cinapolis.com.mx).
- ✓ *La Nación On Line*. [Http://www.lanacion.com.ar/97/11/25/501.htm](http://www.lanacion.com.ar/97/11/25/501.htm).
- ✓ *El Sol de México*.
[Http://www.oem.com.mx/solmex/1998/ene98/140198/escena3.htm](http://www.oem.com.mx/solmex/1998/ene98/140198/escena3.htm).
- ✓ *Towi.Net*. [Http://www.towi.net/reyleon/historia.html](http://www.towi.net/reyleon/historia.html)
- ✓ *Towi.Net*. [Http://www.towi.net/reyleon/pelicula.html](http://www.towi.net/reyleon/pelicula.html)
- ✓ *Yahoo! Entertainment. movies and film*.
[Http://babelfish.altavista.com./cgi-bin/traslate?](http://babelfish.altavista.com./cgi-bin/traslate?)
- ✓ *Walt Disney. His life and works. Altavista*.
[Http://dir.yahoo.com/enterteinment/movies_and_film/generes/animation/disney/](http://dir.yahoo.com/enterteinment/movies_and_film/generes/animation/disney/)