



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

EL LARGOMETRAJE DE DIBUJOS ANIMADOS EN EL CINE MEXICANO.

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION PRESENTA

RAQUEL JUAREZ VALENCIANO

ASESOR DE TESINA:
PROF. CARLOS CASTAÑO ASMITHA

27 97 35



MEXICO, D. F.

2000



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

"El sueño molesta, el sueño está prohibido."

Jean-Luc Goddar

Gracias a Dios porque siempre está conmigo.

Dedico esta tesina a mi mamá María Santos Valenciano y a mi papá Angel Juárez Domínguez, por su amor y su apoyo incondicional.

A mis hermanos Armando, Elvia, José Angel y Miguel Juárez Valenciano por los recuerdos infantiles, momentos de risa y de ternura.

También a mis sobrinos Jonathan, Miguel Angel, Salvador, Agustín, Aarón y Eduardo, por la necesidad de la inocencia que puede liberar lo cerrado y lo inmóvil, y darle movimiento a la vida.

A Fernando Cruz, con quien comparto mis anhelos y mis sueños, a quien debo reconocer su entusiasmo, su estímulo y su interés que me brindó desde un principio.

He contraído también una deuda de gratitud con mis grandes amigos: Ma. Elena Chávez Morales, Víctor Manuel Galindo Lara y Edgar Olivares Sandoval por su constante apoyo, sus consejos y su solidaridad en todo momento.

Deseo dejar constancia de mi agradecimiento a mi asesor de tesina, el profesor Carlos Castaño Asmitia.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	I
I EL CINE	
1.1 Lenguaje cinematográfico	1
1.2 El papel del espectador	5
1.3 Géneros cinematográficos	12
Notas	19
II CINE DE ANIMACIÓN	
2.1 El dibujo animado	20
2.2 El cine de animación	24
Notas	30
III EL CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO	
3.1 La animación en México	31
3.2 Los largometrajes de dibujos animados en México (1974-1988)	43
Notas	56
CONCLUSIONES	56
ANEXO: FILMOGRAFÍA	59
BIBLIOGRAFÍA	65
HEMEROGRAFÍA	67

INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo propone elaborar una aproximación al largometraje de dibujos animados entre los años 1974-1988: recopilando información mediante una breve cronología del cine de animación en el país y en particular el largometraje de dibujos animados en la cinematografía mexicana. Identificando características de ese momento histórico.

El cine como medio de comunicación es un factor decisivo en el desarrollo cultural de la sociedad. El cine proporciona al espectador un cúmulo de vivencias, informaciones y un conjunto de experiencias.

La familiarización gradual del público, en especial los niños con el vocabulario y el lenguaje cinematográfico, condicionará su aprendizaje y lo preparará para la apreciación del séptimo arte. El pensamiento del espectador seguirá un orden lógico que posibilitará la comprensión de procesos complejos; crea espectadores activos y analíticos, factor esencial para la formulación de un nuevo tipo de público.

El cine de dibujos animados en México tiene pocos antecedentes, ha sido un género, prácticamente olvidado; el especto mágico que posee no ha sido cultivado en la pantalla de la industria filmica nacional.

De 1974 a 1988, años en que la cinematografía mexicana produjo largometrajes de dibujos animados, al respecto no hay un estudio serio. Después de esto, no hay un intento por desarrollar este género.

En nuestro país, los esfuerzos serios por realizar películas de dibujos animados han sido aislados y poco estimulantes, pero aún así, es

necesario conocer las causas de su aparición, y de igual forma la despreocupación sobre este género en las pantallas del cine nacional.

La problemática financiera e intelectual en el cine nacional afecta, de muchas maneras, la producción de cine de dibujos animados.

Los problemas de la producción nacional son muy complejos; alguno de ellos son los siguientes: Capitales insuficientes para realizar obras cinematográficas satisfactorias desde el punto de vista artístico y técnico.

Poco rendimiento y dificultad en la recuperación de capitales por la inadecuada distribución de las películas mexicanas, en los mercados nacionales y extranjeros. La premura en el tiempo de filmación impide una labor más cuidadosa.

La competencia de películas extranjeras obstaculiza (en general) una mejor explotación de las nacionales. Una fuerte organización de la exhibición, que constituye un verdadero monopolio con fines puramente lucrativo, da preferencia a la producción extranjera, en perjuicio de la nacional.

La dependencia de los productores frente a los exhibidores, que se manifiesta en la inseguridad de las fechas de estreno para sus películas y que ha obligado a muchos productores a restringir la producción y algunos a abandonar sus actividades definitivamente.

La falta de participación activa de los nuevos valores surgidos de los diferentes centros de estudio: directores, escritores, artistas, etc, debido a las restricciones sindicales y a la falta de remuneración adecuada.

A partir de la década de los 70 logró una mayor consideración por parte de los productores, directores y guionistas quienes se abocaron de alguna manera a realizar los primeros intentos de largometraje de dibujos animados, para todo público, pero esencialmente para los niños.

Sin embargo, se dieron de una manera aislada, sin forma y características propias que constituyeran una base sólida para la difusión y fomento de este género. De alguna manera, dichas manifestaciones poseían ciertos elementos que las hacían denominarse o catalogarse como largometraje de dibujos animados.

Poca o casi nula fue la evolución del género que se hace referencia ya que en el lapso de 1974-1988, sólo se hicieron seis largometrajes de dibujos animados: dentro de esta misma etapa tuvieron más oportunidad de realización los cortometrajes de animación.

Pese a estos intentos, la cinematografía de nuestro país dedicado al cine de dibujos animados, comparado con las producciones nacionales de variados géneros de cine, es evidente el vacío que existe en el género de animación.

CAPÍTULO I

EL CINE.

1.1 El lenguaje cinematográfico.

El lenguaje cinematográfico se nutre de la realidad y la refleja a través de imágenes de objetos reales que se dan a la vista y al oído. Esta manera de mirar la realidad a través de la ficción, proporciona al espectador la posibilidad de apreciarla, disfrutarla y comprenderla mejor.

El término semiótica designa a una ciencia que se halla en proceso de formación y cuya definición más general es la de ser la "ciencia de los signos". En este sentido, la semiótica general tendría como finalidad elaborar una teoría que defina y explique al signo como concepto general, pero también tendría como tarea clasificar todos los tipos de signos existentes, ya sean de carácter gráfico, gestual, auditivo, táctil, olfativo o gustativo, así como realizar una descripción de los sistemas a los cuales se encuentran integrados.

"Las incursiones de la semiótica dentro del cine han sido muy fructíferas. Por un lado, han permitido liberarse de los enfoques acartonados a los que hasta la fecha los teóricos nos tenían acostumbrados, a la vez que por primera ocasión se han colocados bases firmes para la sistematización del conocimiento cinematográfico."(1)

La semiótica considera que el cine actual está integrado por cinco sistemas de signos; uno audiovisual y cuatro auditivos. *"El más importante es el de carácter visual y corresponde a la imagen tal y como*

es proyectada en la pantalla. Esta imagen es lo que identifica la semiótica como signo cinematográfico. Los cuatro sistemas, por orden de importancia, corresponden a los diálogos, a los sonidos indexicales e incidentales o referenciales, a la música y a los efectos de sonido."(2)

En el cine el espectador se enfrenta a la transformación constante de líneas, matices, perspectivas, por lo cual la información que recibe es mucho más rica, pues a través de ella reconoce personajes que actúan y lugares donde ocurren acciones y conflictos.

Esta cantidad de información ha llevado a los semiólogos a considerar la clasificación de dos subsistemas de signos dentro de la imagen cinematográfica misma. Uno de ellos corresponde a los signos de carácter gestual y el otro a las formas de vestir.

Se argumenta que tanto los gestos y las actitudes, así como las formas de vestir están estrechamente relacionadas con las culturas en las cuales se manifiestan. Así, el vestir determinada ropa y con determinados colores puede significar en una cultura cierta posición social o un grado dentro de la jerarquía oficial, mientras que en otra cultura pueden estar desposeídos de significado.

Lo mismo ocurre con las gesticulaciones efectuadas al hablar, al caminar, al indicar algo, o al manifestar conflictos y emociones. Ello se evidencia al comparar la cultura de cualquier pueblo occidental. Ello también ocurre en el cine: la imagen es un transportador de información insertada en estas categorías culturales.

Si a la expresión cinematográfica se le identifica con ciertas características propias a los sistemas de signos verbales, es necesario

tomar en consideración cuáles son ellas. Por principio, "*a todo sistema de signos lo mueve una intención: designar algo; más aún, decir algo.*"(3) Lo que se designa en primera instancia es la realidad, el mundo de los objetos, es decir, elementos concretos, perceptibles. El cine a partir de este principio -eje motor de su funcionalidad- se emparenta con los sistemas de significación verbal, entidades éstas amplias y dinámicas.

Hablar de sistemas de signos es hacer referencia a cuerpos de relaciones formales y sustanciales, es hablar también de códigos organizados a diferentes niveles.

Al tomar el cine y el lenguaje verbal como sistemas de signos, no es preciso hacer la distinción entre *lengua y lenguaje*, pues partimos de la consideración de que el segundo no es una designación que corresponda sólo a la lengua, sino que el lenguaje como categoría general comprende a la lengua como categoría particular.

La definición de Ferdinand de Saussure dice que la lengua es un sistema de signos que expresan ideas, y por ello, comprobable a la escritura, al alfabeto de los sordomudos, a los ritos simbólicos, a las formas de cortesía, a las señales militares, etc. Ella es solamente la más importante de estos sistemas.

La lengua es a la vez un producto social de la facultad del lenguaje y un conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social para permitirnos el ejercicio de esta facultad entre los individuos, en tanto que el lenguaje es multiforme y heteróclito y solamente se le atribuye a la lengua el primer sitio en el estudio del lenguaje como modelo y como sistema primigenio.

El cine dentro de esta gama de "lenguajes" o sistemas de signos -al igual que con la lengua- podemos inferir que acerca de él también se puede obtener un conocimiento científico que permita ante todo, al igual que como ocurre con el lector-auditor en los lenguajes verbales, hacer del espectador del cine o de televisión un ente competente en su tarea de desconfiar y explicarse la información audiovisual que llega que llega hasta él.

La lingüística es la que más ha dado aportaciones para establecer una teoría general de los signos. Analizar los signos permitirá caracterizar los rasgos del significante y del significado.

Un análisis de los signos de que se hace uso, nos dará luz respecto a ciertos problemas fundamentales, como son el tipo de articulaciones utilizadas en el cine, la impresión de realidad provocada por la imagen, los niveles de lectura a que se enfrenta el espectador y el tipo de gramática, si es que hay, con base a la cual se organiza la imagen.

Mediante el cine es posible recorrer todos los matices del alma humana, puede acercarse, puede acercarse al espectador a la realidad, sin dejar de asumir su condición de irrealidad, de ficción, siempre que tienda un puente hacia ella proporcionando al mismo una carga de experiencia y estímulo.

1.2 El papel del espectador.

El cine es un producto cultural y un acontecimiento social, también un fenómeno físico-químico; pero fundamentalmente un acto de comunicación.

Según McQuail, *"el modelo predominante de comunicación presenta una forma lineal de un emisor, a través de un canal, en forma de un mensaje a un receptor, con el fin de lograr un efecto intencional o no intencional. Últimamente, este modelo típico se ha perfeccionado con la retroalimentación, la interacción y el contexto social."*(4)

En el cine, el espectador ocupa un sitio reducido pero importante, pues sin él, dicho proceso no tiene razón de ser; esto quiere decir que por un lado se encuentra alguien que elabora y envía a través de un canal transmisor un conjunto de información y por otro lado alguien que recibe esa información e intenta comprenderla, es decir, descodificarla.

Existen dos actores en el proceso de comunicación, que son conocido como emisor y receptor. En el cine, al primero se le conoce como director y al segundo como espectador. El director cinematográfico, la mayoría de las ocasiones, no es más que uno entre varios elementos de una fase en la que se produce y organiza la información audiovisual contenida en el filme. Aplicando el modelo de Lasswell, el canal en el caso del cine sería la exhibición y distribución.

Wilbur Schramm, en su teoría de la información y la comunicación masiva introduce un elemento en el proceso de comunicación. *"La idea de ruido, entendida como un estímulo, como cualquier cosa que está en el canal, que no sea lo que puso el comunicador."*(5)

El ruido puede ser un estímulo que compite desde el interior o desde el exterior. La estrategia de un comunicador consiste en reducir el ruido todo lo posible en su propia transmisión, teniendo en cuenta el probable ruido en la recepción.

En el caso del cine, el ruido se entenderá como la deficiencia de estas etapas: distribución y exhibición. Tal situación sale de control del director (emisor) y del público (receptor).

En el cine, el emisor y el receptor se desconocen entre sí. Esto es debido a que la única vía que encuentra el espectador para contactarse con el director de la película es la película misma; las críticas que aparecen en periódicos y revistas, así como textos especializados en el tema.

El espectador puede ser pasivo o activo de acuerdo a la actitud que adopta sobre la película en sí y sobre el proceso en general. Estas dos actitudes dependen del grado de conocimiento que posee sobre el proceso de comunicación y el rol que juega como espectador dentro de él. *"El espectador pasivo se desinteresará por cualquier tipo de conocimiento acerca del proceso de conocimiento y aceptará o rechazará acriticamente los film que se le presentan. Al poseer una capacidad reducida para descodificar un film en sus diferentes niveles, es espectador pasivo es a la vez un espectador fácil de satisfacer y, por lo tanto, de convencer y manipular."*(6)

La manipulación se puede dar en aspectos como la ideología, la política, la moral, la estética, y estilos para vestir y maneras de moverse. *"Ello tiene costos muy graves para la sociedad y para generaciones de futuros espectadores."*(7)

Por otro lado, el espectador activo, es aquel espectador que posee o busca poseer la suficiente competencia para descodificar la película en todos los niveles. *"Un tipo de descodificación semejante requeriría de un conocimiento total del proceso de comunicación, así como de sus aplicaciones sociales y culturales. Un conocimiento como ese, proporcionaría al espectador una competencia casi ideal de comprensión y haría de él un receptor lo suficientemente preparado para defenderse de todo intento de manipulación, al tiempo que lo llevaría a exigir obras de calidad superior, de acuerdo a sus necesidades preceptuales e intelectuales."*(8)

Gil Olivo dice que la posesión de un código y a la profundidad con que se le conoce es a lo que se le llama, en su acepción más amplia, *competencia*.

Además, señala que al cine se le adjudicó el término *competencia cinematográfica*, entendida ésta, por un lado, como la capacidad que poseen los receptores para descodificar esta información audiovisual y, por el otro, la capacidad que poseen los receptores para descodificar esta información.

Esta capacidad es el resultado del conocimiento que ambos poseen para los distintos componentes, del medio de comunicación utilizado y de todos los factores que están implicados en el proceso. Entre estos factores se puede señalar las condiciones históricas, sociales, etc, en las

que se hallan envueltos, tanto los emisores y receptores de la información como el acto mismo de la comunicación.

El cine, como otras formas de expresión artísticas, es posible romper las características propias de un proceso de comunicación directa. Es decir, en la comunicación directa el emisor como el receptor poseen dos tipos de competencias idénticas. Si emisor y receptor poseen idénticas competencias, también poseen relaciones idénticas con el contexto.

Mas en una comunicación indirecta, por una parte, se presenta el hecho inicial de que el receptor está distanciado espacialmente del emisor. *"El distanciamiento puede darse de dos maneras, básicamente. Una de ellas sería causada por el complejo de elementos técnicos que se interponen entre el emisor y el receptor y entre los que incluyen el proceso de producción, de distribución, de proyección, etc. Otro distanciamiento puede ser de tipo geográfico y puede variar de acuerdo al sitio en que se origina la información y al sitio en que se recibe. Ello pone en evidencia, principalmente, diferencias de carácter geográfico y cultural entre emisor y receptor."*(9)

Un modelo de la competencia cinematográfica, según Ramón Gil, debe incluir los siguientes componentes: (Fig. 1)

El modelo presenta los elementos y factores subyacentes con base a los cuales, el espectador debe apuntalar su conocimiento sobre el cine. No se le puede exigir al espectador un conocimiento exhaustivo sobre cada uno de estos aspectos, pero sí debe de poseer nociones sobre cada uno de ellos, si es que desea tener una competencia cinematográfica con cierto grado de aceptabilidad.

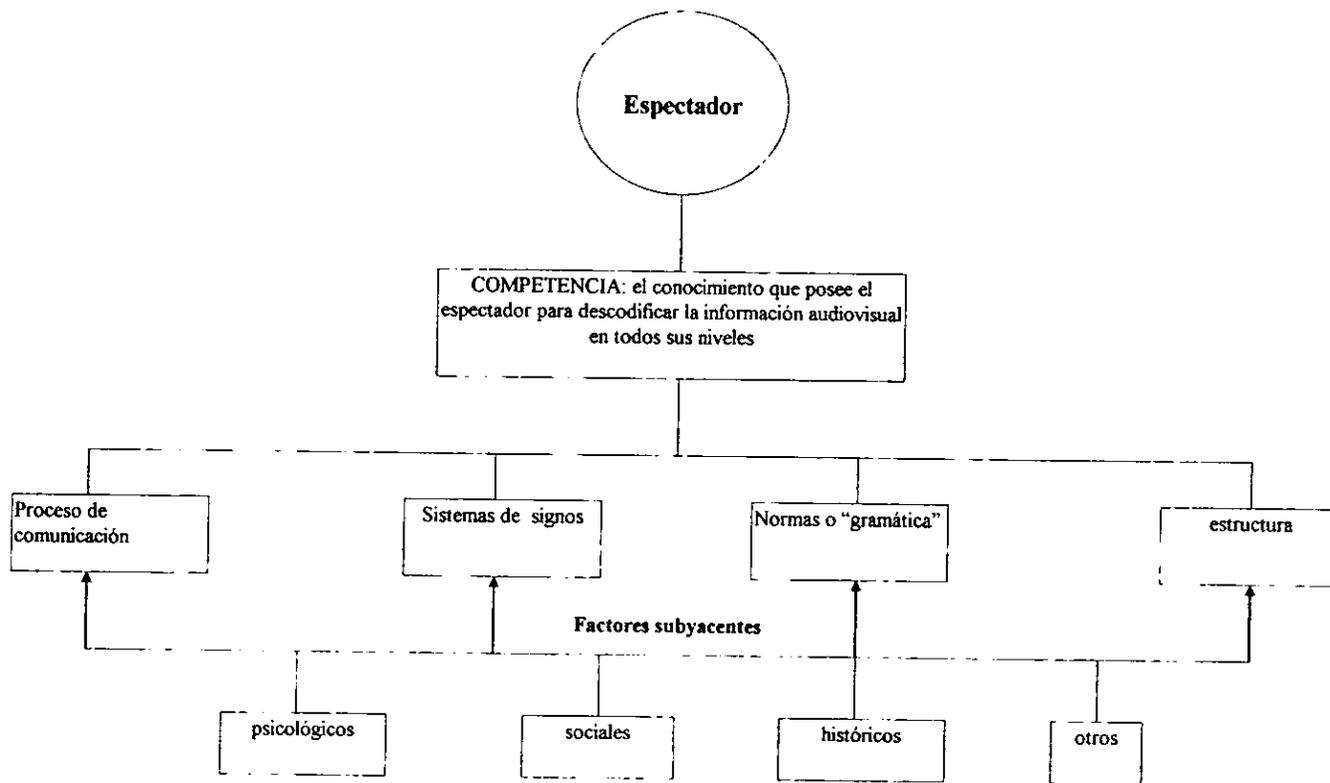


Figura 1. Modelo de la competencia cinematográfica

El cine proporciona al espectador un cúmulo de vivencias, informaciones y un conjunto de experiencias, que puede quedarse sólo en nivel sensorial, pero puede desencadenar una vez que deja de ser espectador y se enfrenta a su realidad cotidiana, una serie de razonamientos, juicios, ideas y consecuentemente una mayor comprensión de la misma. Un espectador activo se genera una comprensión crítica de la realidad y consecuentemente una acción práctica transformadora.

La vinculación con la realidad a partir de la percepción de la imagen en movimiento, permite al adolescente y al joven, no sólo reflejar los objetos y fenómenos desde el punto de vista de sus modificaciones y desarrollo, sino comprender mejor la dinámica de los mismos.

De esta forma los dibujos animados actúan como mediadores entre la realidad social y la experiencia personal: proporcionan la información necesaria para que el niño se forme una percepción de otros grupos raciales y sociales, países y acontecimientos culturales, ya que a su corta edad, la experiencia directa le da muy poca información sobre su entorno.

La percepción del niño de dicho entorno y de otras culturas inaccesibles es modelada en gran parte por los dibujos animados. Estos amplían su visión del mundo, explican todo tipo de conocimientos, lo orientan, instruyen divierten y, en general, reflejan la sociedad en la que está inmersa el niño (aunque algunas veces, no es exactamente así, pues existe una mezcla de objetividad y subjetividad, dependiendo de lo que el realizador haya decidido que quiere ver, elegir tema, castigar, celebrar o eliminar de su propia sociedad).

El cine de dibujos animados funciona como portadores de conocimiento (información, ideas, experiencias, sentimientos, creencias). Los productos comunicativos llegan a los niños más rápido que otras instituciones y por más tiempo, son parte del crecimiento del niño, al mismo tiempo que las primeras influencias de la educación escolar, los padres, la religión, etc. Los dibujos animados corroboran las normas y convenciones sociales; le enseñan al niño los roles sociales antes que él mismo viva la experiencia directa.

De hecho, todos los dibujos animados presentan problemas que son resueltos dentro de las reglas establecidas por la sociedad y la cultura en donde son producidas; no es común encontrar un dibujo animado, que vaya en contra del orden social.

También, los dibujos animados en el cine reafirman los valores religiosos, familiares, comunitarios, comerciales, de amistad y patrióticos de la sociedad originaria de donde se realiza el film.

Luis Ernesto Medina opina que *"el cine de dibujos animados transmite experiencias, es informativo, es explicativo, es creativo y es motivador, y argumenta, que está sujeto a las leyes del humor que prevalecen en determinado tiempo, lugar y grupo social."*(11)

Las orientaciones son importantes en el cine (y en todos los medios de comunicación), ya que enseñan al niño cosas que tal vez no le enseñan en la escuela o en su casa. Y por consiguiente, le crean una conciencia sobre temas como la ecología, la drogadicción, etc.

Los mensajes de los dibujos animados han contribuido en gran medida a nuestra cultura y educación, sólo que hace falta una mayor

responsabilidad por parte de los padres de familia en cuanto a las relaciones e identificaciones que tienen sus hijos con el cine y con la televisión.

Una película no es infantil por el mero hecho de que sea dibujo animado, se puede decir que es la forma adecuada para el niño, por el colorido y la música que son factores que sincronizan con el niño, lo que distingue la película dirigida a los pequeños de la dirigida a los adultos, es la temática, que debe estar relacionada a sus intereses.

La temática de los dibujos animados debería reflejar el mundo del niño que juega, que tiene amigos de su edad, vive con sus padres y asiste a la escuela.

"El niño no es un adulto en miniatura, sino que vive su propia vida, con otros objetivos momentáneos y personales. Su conducta, su vida afectiva y sus intereses difieren del adulto. Luego entonces, no pueden ser apreciados con la misma medida. El niño mira la película con otros ojos que el hombre maduro."(12)

1.3 Géneros cinematográficos.

El cine es un arte colectivo, concebido como espectáculo de carácter ilusorio basado en el movimiento.

En principio, el cine es un arte pictórico que desciende en línea directa de la pintura y la fotografía. Su sentido de la composición, de la iluminación, de los colores y de las texturas de la influencia de la arquitectura y la escultura. El cine es un arte y una técnica que consiste en proyectar imágenes sobre una pantalla.

Se registran en una película fotográfica los instantes sucesivos de un movimiento. Después, la proyección de la película en secuencia más rápida que la que emplea el ojo humano para captar las imágenes hace que la persistencia de éstas en la retina provoque su fusión y así de lugar a la ilusión de movimiento continuado.

La existencia del cine se debe, en esencia, a una cualidad del ojo, la persistencia retiniana; según lo explica Román Gubern, *"la ilusión del movimiento del cine se basa en la inercia de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren instantáneamente de la retina. De este modo, una rápida sucesión de fotos inmóviles, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuo."*(13) Éste es el principio físico y mecánico del cine.

En un segundo, 24 cuadros pasan por la luz de un proyector y se reflejan en una pantalla, proyección que nuestro ojo percibe como un segundo de movimiento, o incluso como una ilusión de otra vida casi palpable.

En 1895 en el Gran Café del Bulevar de los Capuchinos se dan a conocer las primeras proyecciones de los hermanos Louis y Auguste Lumière en París, gracias al cinematógrafo capaz de proyectar películas sobre una pantalla para una gran audiencia; donde pudieron ver por primera vez *La salida de los obreros de la fábrica* de los hermanos Lumière y *La llegada del tren*.

Más el cine demostró ser algo mucho más complejo, que lo que en un principio sólo parecía una curiosidad de feria; el propio Louis Lumière evidenció su escasa visión al profetizar que el cine era un universo sin ningún futuro. No obstante, en un tiempo relativamente corto, el cine llegó a ser un arte legítimo.

También, pareciera que el cine tiene algún parentesco con el teatro; sin embargo, el cine posee la ventaja de la fuerza expresiva del arte pictórico y mucha más capacidad narrativa, mientras que el teatro está limitado por sus convenciones de representación (tiempo y espacio son reales), por la visión conjunta que ofrece al espectador y por su incapacidad de centrarse en un detalle; sin embargo, aventaja al cine por el hecho de ser en vivo (los actores cinematográficos no entran en contacto con el público).

Con respecto a la música, el cine comparte en gran medida su concepto del tiempo, y por ello se habla también de ritmo, de armonía y de contrapuntos cinematográficos, por lo cual no es casual que la música se

haya integrado al cine desde el principio, como elemento importante de su expresividad.

El cine es un arte, pero también es una industria, "el realizador de cine necesita una infraestructura de millones de pesos para hacer su trabajo. Por ello, por ello, es un tanto dudoso el adjetivo comercial para desdeñar una película, pues todo el cine es comercial para formar parte de una industria sujeta a leyes de la oferta y la demanda. Lo que varía es la intención, pues mientras hay cineastas que sólo filman para ganar dinero, hay otros, por suerte, que lo hacen porque tienen algo que expresar y saben como hacerlo."(14)

Los géneros cinematográficos constituyen un método para clasificar al cine en categorías para su estudio. El análisis de los géneros cinematográficos permite ampliar la perspectiva. Un género es el grupo o categoría que reúne obras similares; la similitud deriva de compartir una serie de elementos formales y temáticos.

La primera clasificación genérica divide al cine en dos bloques básicos: películas **documentales** y de **ficción**. El documental surge desde el nacimiento del cine, cuando los hermanos Lumière captan con sus cámaras la realidad tal cual la observan; la ficción aparece poco después, cuando el también francés, Georges Méliès utiliza el cine como una forma de crear magia, de imaginar un mundo fantástico, de escasos nexos con la realidad.

El cine **documental** no ha tenido una producción tan numerosa como el de ficción. El documental puede ser etnográfico, antropológico, científico, política, musical o de encuesta, entre otras.

El objetivo del documental es reflejo de la realidad lo más fiel posible de la real. Sus pioneros fueron los hermanos Lumière y los noticieros de Charles Pathé. El estadounidense Robert Flaherty fue el principal cultivador, con su película *Nanuk el esquimal* (1922). En la Unión Soviética destacó Dziga Vértov, promotor del cine objetivo, conocido como cine ojo. En los países latinoamericanos es reconocido el argentino Fernando Birri; en Brasil, Alberto y Paulino Botelho y Alberto Cavalcanti.

Desde luego, es en el cine de ficción donde se dan los géneros más conocidos y populares: El **western**, es un género violento por naturaleza, todo se resuelve por medio de la acción y del enfrentamiento con armas de fuego. Situado en la segunda mitad del siglo pasado, es la época estadounidense, la narración de sus conquistas de sus fronteras. A lo largo de su historia, el western se fue haciendo más complejo y significativo en su relación con la sociedad estadounidense. La consagración de este género fue con *La diligencia* (1939) de John Ford, exaltación de la vida en el oeste.

El papel del héroe, del pistolero, fue cobrando dimensiones más contradictorias, al cuestionarse la posición del individuo frente a la sociedad; así se dio que el western liberal de los cincuenta caracterizara al indio estadounidense como algo más que un villano conveniente; para los años sesenta, este género ya había adoptado un tono crepuscular y melancólico que anticipaba la feroz autocrítica y desmitificación que experimentaría en los setenta.

En la actualidad, dicho género, ha desaparecido prácticamente, agotado por las repeticiones de su fórmula, aunque su código sobrevive, disfrazado, en otros géneros de acción.

La **comedia**, quizá, el género más antiguo; basada en el humor y el enredo, la intención fundamental, es hacer reír al espectador.

Sus principales representantes fueron Charles Chaplin y Buster Keaton, que dirigieron y protagonizaron sus películas. Con la llegada del sonido permitió la entrada del humor verbal y de formas más sutiles de comedia, como la romántica. En la actualidad, uno de los que ha sobresalido en Estados Unidos es Woody Allen, que logró gran prestigio con la película *La rosa púrpura de El Cairo* (1985).

El **cine fantástico** tiene dos vertientes: el **cine de horror** y el de **ciencia ficción**. El **cine de horror** puede resumirse en una situación básica, narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por lo anormal, que puede ser cualquier cosa: monstruos, demonios, vampiros, zombis, asesinos psicópatas, animales reales o imaginarios.

El cine de horror es equivalente a una pesadilla. Sociológicamente, es interesante comprobar como los miedos colectivos de una sociedad se reflejan en el cine de horror, este género tiene de florecer en momentos de crisis social o económica.

La **ciencia ficción**, plantea la existencia de otros mundos o de un posible futuro en la tierra. Salvo excepciones, la vida extraterrestre había sido imaginada en términos muy simplones, platillos voladores que atacan terrícolas. En las últimas décadas, este género ha presentado viajes espaciales de todo tipo, incluso a través del tiempo.

Las películas que han destacados son *2001, a Space Odyssey* (1968) del estadounidense Stanley Kubrick, y *La guerra de las galaxias* (1977) también de Estados Unidos, George Lucas.

El **musical**, es un género que no puede existir antes de la llegada del cine sonoro. No comprende todas las películas con números musicales, sino sólo aquellas en las que el encanto y el baile son los predominantes en la trama.

Entre los creadores de este género estuvieron los directores Busby Berkeley y Stanley Donen; el actor Fred Astaire; y el director y coreógrafo Bob Fosse.

El **thriller**, en inglés. Hriller quiere decir emoción, pero el término se refiere a las películas de suspenso o misterio. Éste es donde Hitchcock sentó bases y reglas que nadie ha podido superar. Esto se ve reflejado en las películas *Pacto siniestro* (1951); *Vértigo* (1958).

Entre otros géneros, se encuentra el de **animación**. Antes que los hermanos Lumièr presentaran por primera vez públicamente en París, el 28 de diciembre de 1885, su cinematógrafo, se empieza a escribir la prehistoria de la animación, en 1877 el francés Emile Reynaud había creado ya su praxinoscopio, que se trataba de la proyección de dibujos; así, Reynaud fue el primero en conseguir la vía del puro movimiento de las figuras dibujadas y en insertarlas en un discurso visual de breve argumento.

Uno de los inicios contemporáneos de la animación la constituyó Walt Disney, siendo uno de los impulsores, más importantes, de este género. Desde 1923, dio vida a personajes como Mickey Mouse, Pluto, Donal, Tribilin, etc. Formando parte de un universo optimista y creativo.

La animación permite agotar las posibilidades imaginativas del ensueño y lo absurdo.

NOTAS

- (1) Ramón Gil. *Cine y Lenguaje*, pág. 30.
- (2) idem
- (3) *Ibíd*em, pág. 38
- (4) Dennis McQuail. *La teoría de comunicación de masas*, pág. 391
- (5) Wilbur Scram. *Teoría de la información y comunicación masiva*, pág.199
- (6) Ramón Gil, *Op. cit.*, pág. 40
- (7) *Ibíd*em, pág. 41
- (8) *Ibíd*em, pág. 42
- (9) *Ibíd*em, pág. 68
- (10) Dennis McQuail, *Op. Cit.*, pág. 39
- (11) Luis Ernesto Medina. *Comunicación, humor e imagen*, pág. 145
- (12) Albert Sicker. *El cine en la visa psíquica del niño*, pág. 33
- (13) Leonardo G. Tsao. *Cómo acercarse al cine*, pág. 8
- (14) *Ibíd*em, pág. 9

CAPÍTULO II

EL CINE DE ANIMACIÓN.

2.1 El dibujo animado.

Las películas de dibujos animados *"representan sólo un aspecto de la animación aplicada al cine, aunque probablemente el más conocido e identificable."*(1)

El dibujo *"es una delineación , figura o imagen ejecutada en claro y obscuro, que toma nombre del material con que se hace."*(2)

Por otro lado, la caricatura es una expresión gráfica de una intención satírica a realidades y personajes de diversa índole. *"Figura ridícula en que se deforman las facciones y el aspecto de una persona."*(3)

Los dibujos y las caricaturas son estáticos plasmados en papel, al ser sometidos a técnicas de animación de cine, es posible darles movimiento y convertirlos así en dibujos animados.

Las historias de largometraje desarrollan generalmente historias basadas en cuentos famosos, fantásticos y moralizantes. Por otro lado, el cine de dibujos animados al servicio de la publicidad tiene como base filmes muy breves, de 15 y 30 segundos, con fines comerciales. El público receptor es el diverso y el universal público que asiste a las salas de cine, teniendo, sin embargo, esta especialidad, un gran ascendente sobre los niños.

El estilo del dibujo animado en el cine, ha sido, hasta hace muy poco, el psicológico externo. Al público cinematográfico, tan vario y distinto era preciso ofrecerle algo fácilmente comprensible, de línea sencilla, fuertemente caracterizado y expresivo. El estilo psicológico externo era el más apropiado: El gato Félix, Betty Boop, Popeye, Donald, Pluto, Tom y Jerry, etcétera, pertenecen a este estilo.

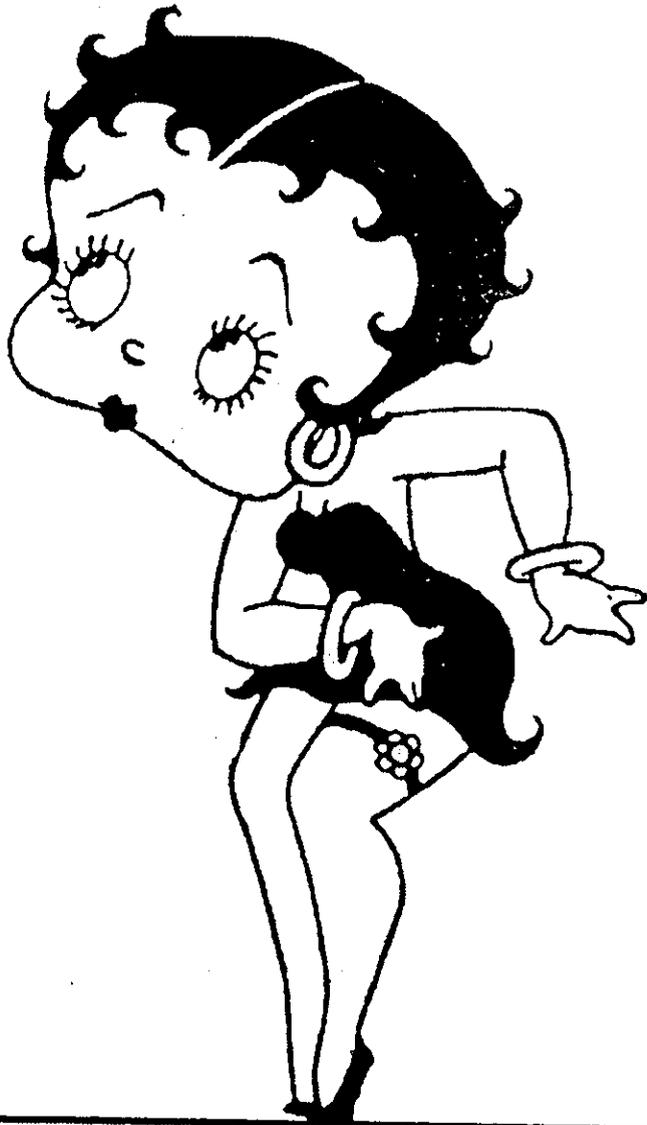
Las nuevas tendencias del cine de dibujos animados, derivan hacia trabajos de índole más intelectual, empleándose los recursos más típicos del estilo psicológico hacia dentro.

La técnica del dibujo animado reviste dos aspectos: la técnica de dibujar propiamente dicha, cuyos aspectos son idénticos a la de cualquier otra especialidad, y la técnica particular para cine animado.

El cine de dibujos animados es de alta resonancia de público, es un trabajo que requiere unas fuertes dotes de paciencia y organización por parte del dibujante director, un gran profesionalismo y equipo de colaboradores. Lo que quiere decir que hay pocos profesionales que opten por esta especialidad.

El cine de dibujos animados es el arte de crear la ilusión del movimiento, gracias a la capacidad de retención de nuestros ojos (persistencia), que nos es posible ver una serie de fases en movimiento continuado, es decir, el justo orden y en el intervalo de tiempo preciso.

Es decir, en la secuencia de dibujos, cada uno de ellos algo diferente del anterior, de modo que cuando se filman y se pasan a través de un proyector en una rápida sucesión, las figuras resultantes parecen moverse, bailar, jugar o volar.



Betty Boop

Como antepasados del dibujo animado son a aquellos espectáculos que proporcionaba la linterna mágica en el siglo XVII, en el cual los movimientos se limitaban a uno o dos cambios, por medio de las telas que se movían y de un molino de viento que hacía girar sus aspas; una mano que se desplazaba repasando y rozando, las líneas de un retrato que se deformaban y engranaban una serie de dibujos a manera de diapositivas de planos móviles conforme al principio del dibujo animado.

En el cine, la técnica de dibujos animados utiliza 24 cuadros por segundo, cada cuadro se proyecta 2 veces, lo que da por resultado 48 imágenes por segundo.

El dibujo animado consiste en una serie de dibujos, cada uno de los cuales representa un instante del movimiento de un cuerpo; estos dibujos proyectados sobre la pantalla, reproducen el movimiento, aparentando dar vida al ser u objeto animado. En el comienzo de esta técnica de la vuelta de manivela, el campo de filmación imagen por imagen acapara la atención, debido al cansancio del público por los mimos y las estrellas.

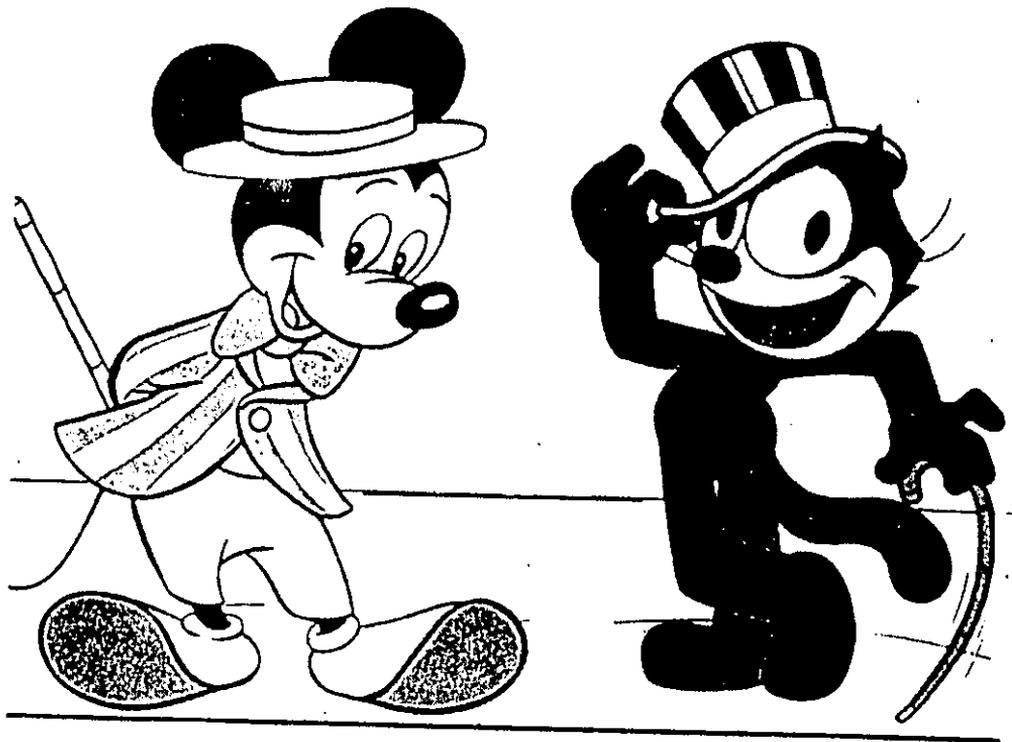
Lo Duca señala que los fantoches articulados: Muñecos, marionetas o personajes de Guignol tienen aplicaciones más amplias, por tantos movimientos atractivos por tantos motivos atractivos. Uno se encuentra ante un sujeto de tres dimensiones, que trata según la técnica del dibujo animado, pero sin cuidarse ahora del relieve, porque lo da la fotografía misma. Una cualidad esencial de este género (no se trata de marionetas movidas por hilos) es la paciencia: es necesario desplazar a mano cada detalle con una precisión de orfebre; pero en compensación, la mayoría de los problemas son simples que en el dibujo animado.(4)

Hallas y Manvell opinan que el mundo de muñecos es un mundo sólido, con personajes que se mueven en el espacio. Por muy imaginativas que sean los creadores y los personajes, el grado de libertad debido a las limitaciones del tiempo y espacio, cosa que no sucede en los dibujos, por tratarse únicamente de líneas y colores sobre un papel de celuloide.(5)

Cada dibujo renuncia a su independencia individual para convertirse en un elemento más del torrente de dibujos que dará lugar a una imagen continua por lo que considera que lo único que importa es el movimiento de esta imagen. Así mismo, aclara que el hecho de que algún dibujo que represente una fracción de segundo del movimiento posea cualidades artísticas por sí mismo, es totalmente incidental propósito general de la serie.

El animador debe evitar anteponer su imaginación en un callejón sin salida o penetrar su imaginación en una estructura fascinante de sonidos experimentales, musicales o en forma de efectos, porque se dejan de tener valor en cuanto pierde su relación expresiva con los dibujos.

Walt Disney define el mundo de los dibujos animados es el de nuestra imaginación como posiblemente el sol, la luna, las estrellas y todas las cosas vivientes, obedecen a nuestras órdenes. Es decir, nuestros materiales son todos aquellos que el cerebro pueda concebir y la mano dibujar, la experiencia humana: el mundo real de la paz y la guerra, los mundos de los sueños, el color, la música, el sonido y el movimiento, sobre todo.



Mickey y el Gato Félix

2.2 El cine de animación.

El término animación, literalmente significa crear vida y movimiento; creación de vida artificial en imágenes para películas.

"Animar es dar vida (ánima) a lo inanimado tanto si se trata de objetos corrientes como muñecos o dibujos, especialmente diseñados para el cine. El cine animado es un cine de trucos y efectos."(6)

El cine de animación "forma una rama aparte del arte del film. Sabe animar en la pantalla los dibujos, las esculturas, los grabados, las líneas, los volúmenes, las siluetas, las muñecas. Gracias a él, todas las artes plásticas pueden en lo sucesivo ser dotadas en movimiento."(7)

La animación se basa en la óptica, la mecánica y, en gran medida, en las cualidades del ojo humano. Cuando los objetos se desplazan a una rapidez superior a una frecuencia determinada (entre 18 y 24 veces por segundo), se presenta un fenómeno fisiológico, llamado persistencia de visión o persistencia retiniana.

Esto ocurre porque una imagen única recogida de manera instantánea por el ojo, se retiene en el cerebro durante más tiempo que el del registro real en la retina. Por lo tanto, si una imagen de un segundo, capta de manera instantánea durante un período mínimo (50 milisegundos), el cerebro seguirá reteniendo la última imagen cuando reciba una nueva y así podrá combinar ambas.

Cuando una secuencia de imágenes es presentada en una rápida sucesión, (como es el caso de una película cinematográfica), el cerebro mezcla las imágenes juntas y cuando éstas cambian muy poco de una a la siguiente, el efecto final es de un movimiento continuo aparente.

La animación puede crearse de varias formas diferentes; en cada uno de los métodos, el número de imágenes que son presentadas al ojo en un segundo determina la frecuencia de parpadeo de la presentación visual. Este parpadeo se produce cuando el ojo es capaz de detectar los cuadros individuales de la imagen, porque un tiempo entre los cuadros es muy largo o bien porque el grado de movimiento entre uno y otro es muy grande.

La película de 35 mm estándar, que es la mostrada en las salas cinematográficas, utiliza una frecuencia de 24 cuadros por segundo. Esto quiere decir que por cada segundo aparecen 24 de información en pantalla. A esta frecuencia no se produce ningún parpadeo visible.

En la película de 8 mm de bajo costo, la frecuencia es de 18 cuadros por segundo, lo cual hace más notable el parpadeo de estas películas.

La velocidad a la que los objetos en animación parecen moverse en una función directamente proporcional al número de dibujos o imágenes utilizados para conseguir un movimiento y la distancia entre la oposición del objeto medida en cuadros sucesivos.

Por tanto, debe entenderse que para una alta frecuencia de cuadros es necesario contar con un gran número de ellos. Una película de dos horas de animación requiere aproximadamente 172,800 cuadros individuales, si se considera que en cada segundo se requieren 24 cuadros.

Por otro lado, las películas animadas no comprenden únicamente la técnica del dibujo animado, existen también películas con muñecos o las películas de siluetas, caso intermedio entre los dibujos y los muñecos.

El cine animado puede tener tres variantes principales: La película de cortometraje, la película de largometraje, el cine aplicado a la publicidad. Las películas de cortometraje, destinadas a ser proyectadas en las salas de cine como complemento de programa base, no son otra cosa que historietas animadas.

El tipo de humor puro que impera en ellas, está basado, casi siempre en situaciones graciosas que se derivan de complicadas, dinámicas y violentas peripecias en las que se enfrentan los protagonistas.

También existen películas animadas diseñadas para promover las relaciones públicas, y otros con fines instructivos en el campo de la industria, la ciencia, la tecnología y los promocionales.

En las películas de muñecos que se emplean en la publicidad del cine y la televisión, es animación de objetos como cajas, latas o marcas en tres dimensiones.

El concepto de animar es empleado para justificar las supuestas acciones recreadas que realiza un diseño, esto se consigue dándole vida a un personaje, dramatizando una anécdota o fábula, es decir, como le explica acertadamente Zoran Perisic "dar vida a lo inanimado". Ya que la ánima como la pensaban los griegos, es la sustancia del ser humano que le transfiere a un objeto o situación, para utilizarla como medio de comunicación que lo relacione o vincule con el propósito que persigue el mensaje.

Halas y Manvell consideran que la animación es una herramienta útil para narrar a través de una rápida sucesión de acontecimientos de una historia

El cine de animación es la reproducción taquigráfica de un hecho que tiene fines pedagógicos, comerciales, sociales, entre otros; éste consiste en animar una serie de dibujos, muñecos, marionetas, títeres, sombras chinescas, etc. Para cautivar, en especial, al público infantil.

Layborne define el movimiento del filme animado como algo que simultáneamente existe en muchos niveles y se expresa de varias maneras, es decir, *"el movimiento es el vehículo de la historia, del personaje y el tema, porque crea la tensión mediante el desarrollo de la expectación y la liberación de ésta, mediante el despertar de la curiosidad y de su desenlace."*(8)

Así también el movimiento, crea una estructura para el paso del tiempo, misma que se relaciona íntimamente con la música, el diálogo y otros elementos de la parte auditiva del filme; por ello, el movimiento es la magia esencial de la industria cinematográfica.

La animación enfatiza determinadas actitudes o situaciones del movimiento natural de la persona, de los animales o de los fenómenos naturales (las películas animadas emplean un ritmo rápido, debido a que su misma dinámica exige acciones más rápidas que en la vida cotidiana) generalmente, este es el elemento que enriquece el objeto óptico y estático del movimiento.

Este género tiene un elevado costo económico y precisa de la experiencia y el conocimiento de quienes se involucran en su realización; otra razón más es el tiempo de producción en años que demora la realización de un filme de animación, por lo que los beneficios económicos son recuperados a largo plazo.

En relación con lo anterior, las computadoras, en la actualidad han desempeñado un papel trascendente al facilitar esta tarea tan laboriosa, además han abierto las puertas para todo un mundo de posibilidades en animación.

La animación por computadora, vista en general, es el control computacional de imágenes u objetos a lo largo del tiempo. Los objetos pueden ser bidimensionales y sus representaciones tan variadas como sea posible. Las imágenes son usualmente bidimensionales, pero pueden tener información de color, profundidad y composición.

Una animación es una secuencia de imágenes, ya sea filmada o grabada, o simplemente vista interactivamente. El control de la animación se basa en manipular los parámetros de la imagen u objeto. Estos pueden describir una imagen de fondo, operaciones de composición, forma del objeto, color, textura, posición y orientación, entre otros. Al cambiar los parámetros a lo largo del tiempo, los atributos correspondientes de la imagen u objeto cambian, produciendo la animación.

Lo que hace el animador es seleccionar y controlar los parámetros correctos para producir el efecto deseado. Dependiendo de la aplicación, se manipularán las imágenes u objetos. En este último caso podemos tener un

control más explícito sobre un mundo sintético, muchas veces tridimensionales.

Las películas tradicionales de dibujos animados, las animaciones se realizan dibujando y pintando a mano cuadros sucesivos de un objeto, cada uno de ellos algo diferente del anterior; con la animación por computadora, aunque es posible que ésta sea utilizada para dibujar los diferentes cuadros, en la mayoría de los casos, el artista sólo tiene que dibujar los cuadros iniciales y finales, y la computadora elabora los cuadros intermedios. A esta técnica se le suele denominar animación asistida por computadora.

NOTAS

- (1) Zoran Perisic. *Los dibujos animados*, pág. 14
- (2) Real Academia Española. *Diccionario de lengua española*, pág. 476
- (3) *Ibidem*, pág. 264
- (4) Lo Duca. *El dibujo animado*, pág. 88
- (5) *idem*
- (6) Zoran Perisic. *Op. Cit.*, pág. 14
- (7) Georges Sadoul. *Historia del cine mundial*, pág. 453
- (8) Layborne K. *The animation book crown*, pág. 7

CAPÍTULO III

EL CINE DE ANIMACIÓN EN MEXICO.

3.1 La animación en México.

"México ya conocía, antes de la llegada del invento de los Lumière, otra forma de exhibición de las imágenes animadas: la de un invento del norteamericano Thomas Alva Edison, el kinetoscopio, llegado al país en enero de 1895."(1)

En 1896, llega el cinematógrafo a México. Su gran éxito no señaló el nacimiento del cine, propiamente hablado, puesto que múltiples experiencias habían precedido a las de los Lumière, industriales de la fotografía en la ciudad francesa de Lyon; lo que señaló fue el inicio de del interés de un público masivo, acomodado en butacas, como en el teatro, ante las imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla, réplica a su vez del escenario teatral, desde un aparato colocado detrás de los espectadores. O sea, el comienzo satisfactorio del cine en su forma teatral de exhibición.

En México, la cinematografía empezó en la década de los treinta, su comienzo fue tardío y raquítico debido al ambiente de inestabilidad política y económica, consecuencia del movimiento revolucionario armado que se inició en 1910.

De acuerdo con Carlos Sandoval Bennett, animador pionero en México, para 1926 la cinematografía de los Estados Unidos marchaba de manera exitosa, así pues, algunas de sus películas empezaron a llegar a México, dibujos animados en blanco y negro, con personajes como el conejo Osvaldo, el gato Félix, Mutt y Jeff y el ratón Mickey. Los movimientos exagerados y las situaciones de absurdo, junto con la invención del sonido, provocan el interés de este género en nuestro país. "*La flexibilidad y elasticidad de los muñequitos, alcanzaba límites verdaderamente escandalosos, y esto causaba hilaridad y asombro del público.*"(2)

Tiempo después los dibujos en movimiento, fueron adquiriendo más naturalidad, y la llegada del color provocó aún más el atractivo por el diseño de los personajes de mayor calidad estética.

En el tiempo de la Segunda Guerra Mundial, en el que Estados Unidos redujo sus producciones, "*la industria cinematográfica en México tuvo una etapa de desarrollo verdaderamente explosivo*"(3); en este ambiente los dibujantes mexicanos decidieron aventurarse en la animación.

En 1929, Alcorta, uno de los productores iniciales de comerciales en México, realiza los primeros intentos de dibujos animados, producciones que duraban de tres a cuatro segundos, que se proyectaban durante los intermedios en las salas de cine.

Durante ese mismo período, inició la publicación en distintos periódicos, una de las primeras historietas de la ciudad de México: *Don Catarino y su apreciable familia*, del dibujante y pintor Salvador Pruneda; Adoptó su personaje, un rancharo de Silao, Guanajuato, eliminando los elementos rancharos y sustituyéndolo por un cuerpo de manguera, imitando el estilo

Disney, para hacer el primer intento en México de dibujos animados (1932 ó 1934). Según Carlos Sandoval, este trabajo no se completó, salvo 8 ó 10 segundos. Sin embargo, Moisés Viñas y Emilio García Riera dicen que "en enero de 1934, Salvador Pruneda hizo el primero de una proyectada serie de cortos de dibujos animados con su personaje Don Catarino."(4). Esto, "una vez que Don Catarino y su apreciable familia demuestra que es posible mexicanizar el lenguaje de los cómics con éxito."(5)

García Riera menciona un corto de marzo de 1934, denominado revista musical, de 10 minutos, dirigido por Arcady Boytler en los estudios México Films, con fotografía de Alex Phillips, canciones de Agustín Lara, sonido de José B. Charles, escenografía de Fernando A. Rivero y montaje de Juan José Merino, financiado por la compañía fabricante de llantas Goodrich Euzcadi, que después se retiraría, al parecer este patrocinio, lo que afectó al corto (originalmente duraba 20 minutos). La película contenía dos números musicales: en el primero, Agustín Lara toca y canta *Última carcajada de la cumbancha*.

Al respecto, García Riera dice que el corto "incluyó otras partes desaparecidas en lo que ha quedado de la cinta: una secuencia de dibujos animados de Salvador Pruneda, una ejecución de violinistas Lauro Uranga y un número cómico con Roberto Soto Joaquín Pardavé, metidos en sendas pilas de llantas.

Los dibujos de Pruneda representaban a Soto y a Pardavé, y toda la película duraba 20 minutos, pero la Goodrich Euzcadi retiró al parecer su patrocinio, y eso debió afectar a la mitad del corto."(6)

Sin embargo, el primer intento, digamos formal, de crear dibujos animados se debe al doctor Alfonso Vergara Andrade, otorrinolaringólogo aficionado al dibujo, a la pintura, a la fotografía y al laboratorio fotográfico.

De acuerdo con Sandoval Bennett, el Dr. Vergara, en compañía de don Antonio Chavira, productor de casi todos los títulos y créditos de las películas mexicanas, y de Francisco Gómez, fueron los primeros en revelar la fotografía en color, alrededor de 1936.

Sandoval especula que probablemente de esta amistad, nació el interés en el Dr. Vergara por incursionar en los dibujos animados. Para ello, contactó a varios dibujantes de historietas, entre ellos Leopoldo Zea Salas, Roberto Marín y Jorge Aguilar, para desentrañar el misterio de la técnica, celosamente guardada por los estudios estadounidenses. Para ello se estudiaban revistas y artículos sobre animación de Estados Unidos y se veían con atención las películas que llegaban, y empezaron a experimentar.

El mismo Dr. Vergara era argumentista, director, productor y determinaba los movimientos de los personajes: su "hoja de exposiciones", primitiva pero efectiva, era algo como lo que expone Sandoval, que aquí se reproduce:

"Paco Perico de tres pasos, de 8 dibujos a cada uno, hasta llegar a la ventana de Catita. (Usar recorte de la ventana cerrada).

Paco Perico levanta la mano derecha (6 dibujos) hasta la altura de su cabeza. (Sostener 4 cuadros).

Paco Perico pega en la ventana (cuatro dibujos) al llamar. (Dejar 4 cuadros fijos al final de esta acción). Paco Perico echa la mano hacia atrás. (Usar en reversa los cuatro dibujos anteriores). Vuelve a llamar a la

ventana. (Repetir en sentido directo los mismos cuatro dibujos, dando 4 cuadros fijos al final de la acción).

Paco Perico baja la mano (6 dibujos) a la posición normal, al mismo tiempo que acerca la cara a la ventana, esperando que Catita le abra. (Sostener esta pose por 8 cuadros)."(7)

El estudio operaba bajo el nombre de AVA (iniciales del doctor). El equipo disponible era bastante precario: una cámara Pethé de manivela a la que se le adaptó un motor de 1/8 de caballo; los registros se hacían con clips; las mesas de animación eran de cubierta de vidrio con luz interior.

Así se hicieron trabajos como *Paco Perico* de alrededor de 5 minutos de duración, al estilo de Disney; y *Los cinco cabritos*, a color. De acuerdo con Emilio García Riera, ésta última se llamaba *Los siete cabritos y el lobo*, y se hizo en 1936, cuando el Dr. Vergara ya estaba asociado con el productor Roberto A. Morales. (8)

Para entonces el estudio cambió el nombre a AVA-Color, fotografiando en un proceso llamado Cinecolor que registraba rojo y azul, lográndose tonos rojos, azules, violeta, sepías y, a veces, ocre. El equipo ya había crecido, incorporándose a él el caricaturista Bismarck Mier, Luis Aguilera, Rubén Galván Arias, Víctor Laverde y Carlos Sandoval.

El equipo descubrió entonces en un artículo los pivotes de registros usados en las mesas de animación americanas y la toma de dos cuadros consecutivos de n mismo dibujo (al examinar con lupa una película de dibujos animados que alguien le prestó al Dr. Vergara), con lo que ahorraron trabajo.

AVA-Color siguió la producción con *La cucaracha*, *El jaripeo*, *La vida de las abejas*, con temas e ideologías mexicanas, más 2 cortos comerciales de una sal de uvas: *El tesoro de Moctezuma* y *las Posadas*; en éstos último se utilizó la técnica del rotoscopio, que consiste en calcar las posiciones más importantes de una acción de película en acción real, proyectada cuadro por cuadro por debajo de la mesa de dibujo.

Estas eran cortometrajes de 8 minutos para proyectarse en los intermedios, y fueron bien recibidas por el público. García Riera, en su obra antes mencionada, ubica estas películas en el año de 1935, al mismo tiempo que *La première de Paco Perico* y antes que *Los cinco cabritos* o *Los siete cabritos y el lobo*. (9) Posteriormente, y por razones desconocidas, AVA-Color se disolvió.

Luego, alrededor de 1941 y 1942, hubo un intento que no cuajó de formar en México una compañía de publicidad para cine y dibujos animados, Producciones Don Quijote, un proyecto del señor Julián Gamoneda M., español, pero sólo se realizaron algunas escenas de *Una corrida de toros en Sevilla*, y *El charro García*, animadas por Bismarck Mier y Carlos Sandoval.

En 1934, se produjo *Me voy de cacería*, filmada en Technicolor, con la dirección de técnicos americanos traídos por Santiago Reachí, a través de POSA Films: Manuel Moreno, director de animación y técnico de fotografía, creador de los personajes; Rudy Zamora, animador pionero en Disney; Pete Burness y Carl Urbano, de la Metro Goldwyn Mayer; como elementos locales, los caricaturistas Angel Zamarripa, Antonio Campuzano, Claudio Baña, Ignacio Batalla Rentería y Carlos Sandoval, y como camarógrafo Leobardo Galicia. Todos juntos formaron el estudio CARICOLOR (Caricaturas en color).

Antes que Caricolor, por la guerra y por las limitaciones de material, se viera obligado a cerrar, quedaron en proceso *Vacilón Azteca* (donde Pelón la hacía de guía de guía de turistas en un museo) y *Torero en quince días*, con los mismos personajes de *Me voy de cacería*.

Posteriormente (1974), y con el equipo de Caricolor, Claudio Baña, Leobardo Galicia y Jesús Sáenz Rolón crearon dibujos(caricaturas) animados en México, llamando a algunos de l antiguo equipo, además de Fernando Castro Carreño, Ricardo Fernández y Ernesto López Bocanegra. Allí crearon el *Noticiero Cómic*, y "el mosquito" que salía en la película de acción real *El diablo no es tan diablo*, producida por Alfredo Ripstein; este fue el primer montaje de dibujos animados y acción real. Antes de terminarse este último, un accidente ocasionado, al parecer, por Claudio Baña, que fumaba mientras trabajaba (según Carlos Sandoval, el autor del accidente fue uno de los empleados, no el Sr. Baña), quemó el estudio de animación, reconstruyéndose luego con la ayuda de Alfredo Ripstein. Poco después, debido a la falta de recursos económicos, el grupo se desintegró.

Alrededor de 1951, el Señor Juan García Esquivel, director de orquesta y arreglista, se proponía la producción de comerciales para televisión; para ello, y gracias a la intervención del señor Edmundo Santos, quien se encargaba de realizar las versiones al catellano de las producciones de largometraje de Walt Disney, vinieron a México el señor Ernesto (Ernie) Terrazas, creador del gallito Pancho Pistolas, personaje de la producción *Los tres caballeros* de Disney, y Howard Baldwin, animador de estos estudios; desgraciadamente, el proyecto no se llevó a cabo por dificultades económicas (se hicieron algunos comerciales, en stop-motion), por lo que el Sr. Baldwin regresó a Estados Unidos, pero Ernesto Terrazas permaneció en el país algunos años más.

En 1952, Carlos Sandoval hizo, con sus propios medios, una producción "piloto" de 30 segundos, cuyo tema era una parte de una de las canciones de Francisco Gabilondo Soler "Cri-cri", misma que no tuvo una gran aceptación por este último. Sin embargo, de este trabajo salieron elementos artísticos que luego trabajarían como animadores de gran calidad en Estados Unidos: Arnulfo "Gallo" Rivera Palacios y Eduardo Olivares Fuentes.

En 1952 se creó Dibujos Animados, S.A., bajo la gerencia de Richard K. Tompkins, quien era gerente de Estudios Churubusco; éste, con la ayuda de Edmundo Sandos y Ernie Terrazas, obtuvo un contrato con el gobierno de los Estados Unidos para producir 12 películas animadas, de 8 minutos cada una, de tendencia antisoviética muy velada por incisiva; los personajes principales estuvieron a cargo de Ernie Terrazas: el ingenuo gallito Manolín, el burrito Bonifacio, que era la conciencia de Manolín y el cuervo Armando Líos, "insidioso y perverso".

Además de estas películas, se hicieron comerciales para diferentes productores y, al final, un documental llamado *El hombre y el poder*, de casi 25 minutos de duración, patrocinado también por Estados Unidos.

Todos estos trabajos se hicieron con elementos y equipos muy adelantados, y en ellos trabajaron los que ya conocían algo de la técnica más elementos nuevos. Tenían discos para animar, tableros de registro, pinturas para acetato, cartulina especial para escenografía y, lo más importante, una cámara Acme muy moderna.

Y más aún, vinieron varios y excelentes animadores americanos en plan de instructores, que dejaron en los mexicanos valiosas lecciones sobre animación: Emery Hawkins, Roger Daley y su esposa Selvi, Dick Jones,

Pat Mathews, Bud Patch, Tom MacDonald, Jerry Ray. Nada de estos trabajos se quedó en México, todo se fue a Estados Unidos.

Dibujos Animados, S. A., siguió haciendo dibujos animados, principalmente, para comerciales; poco a poco se fue eliminando esta actividad, sustituyéndola por otras funciones como doblajes, comerciales en acción viva, efectos especiales, etc., más productivas y menos dificultosas; finalmente se disolvió en 1965.

En 1957 se creó el Estudio Valmar, S. A., del Ingeniero Gustavo Valdez y el Arquitecto Jesús Martínez, dirigido en lo artístico y en lo técnico por Ernesto Terrazas; aquí trabajan José L. Tamayo, Eduardo Olivares, Julio Guerrero, Ignacio Batalla, Carlos Manríquez, Carlos del Castillo Negrete y otros. Entre los trabajos que aquí se produjeron están: *El cucaracho*, ampliamente exhibido, en Eastman Color, que duraba alrededor de 8 minutos, musicalizado por Rafael de Paz, y algunos comerciales.

El estudio obtuvo luego un contacto para la producción de varias series animadas para la televisión de Estados Unidos, a partir de 1959. Se tenían que entregar alrededor de 30 y 35 minutos de animación cada semana, totalmente terminados.

Para poder cumplir, se reunió a todas las personas que sabían algo de la técnica y muchos más, pues llegaron a trabajar más de 170 empleados, en total; se cambiaron a otros edificios y se cambió la razón social a Gamma Productions, S. A. De C. V. Asimismo, se contó con la supervisión de varios elementos americanos: Bill Hertz, Jim Hilts, Harvey Siegel, George Singer, Bob Schle, Rudy Zamora, Sal Failace, Frank Hursh.

Los trabajos que se hicieron fueron: *Rocky y sus amigos*, *Dudley, de policía montada*, *Cuentos de hadas desquebrajados*, *Los Beagles*, *Profesor Hoopy*, *Hopity-Hop*, *Waldo y el Oso Filmore*, *Mr. Peabody*, *Tuzas a Go-Go*, *Las fábulas de Esopo* y otras más. Se trabajaba sobre story-board, los personajes bien definidos y la pista de sonido ya leída y editada en escenas, que se recibían de Estados Unidos.

El estudio funcionó hasta 1966, año en que se terminó el contrato. En esta época tuvo tanto auge la animación, que los animadores pudieron formar su propio sindicato, en el Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica, Rama de Dibujos Animados, con alrededor de 200 miembros.

En 1958, se unieron Roberto Behar y Fernando Ruíz para poner un estudio de animación; trabajaron con ellos Roberto Lomelí, Héctor Bárcenas y Jorge Pérez Monroy; el principal trabajo que realizaron fue "el duende" que salió en la película *El duende y yo*, en un montaje de animación y acción viva, producida por A. Matouk y protagonizada por Tin-tan.

En 1961, Fernando Ruíz producía comerciales para televisión al año siguiente, obtuvo una beca por parte de la Universidad Iberoamericana para estar como "visitante observado" en los estudios Disney, durante un año.

En 1965, se creó el estudio Animación Internacional, que posteriormente se llamaría Caleidoscopio, dirigido por Harvey Siegel, diseñador de Gamma Productions y el Arquitecto Jesús Martínez; bajo la dirección de ellos, trabajaron José Luis Padilla, Alberto Martínez y otros más, que intervenían esporádicamente, como Carlos Sandoval. Este estudio se

especializó en la producción de comerciales para Estados Unidos; se hicieron, además, documentales educativos para aquel país y muchos comerciales para México. Luego, Harvey Siegel regresó a su país, y el estudio quedó a cargo de José Luis Padilla y Alberto Martínez.

Este mismo año, Adolfo Garnica hace su cortometraje animado *Viva la muerte*, con muñecos de artesanía mexicana, ganador del primer lugar en el Primer Festival Internacional Guadalajara de cine de Cortometraje, promovido por el Estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Bellar Artes (10)

En 1967, se creó Producciones Animadas, S. A., que funcionaba con equipo técnico y humano de Gamma Productions; desgraciadamente, la compañía tuvo muchas dificultades de tipo financiero y tras 5 años cerró sus puertas; se hicieron comerciales locales y una serie de tele-mats para una compañía americana, misma que no acabó de pagar su deuda con el estudio.

En 1968, Fernando Ruiz presentó en televisión un corto animado documental, titulado *El deporte clásico*, que trata sobre la historia del deporte, con motivo de los Juegos Olímpicos; duró 24 minutos y se tardó casi un año en su realización.

En 1969, el historietista Antonio Gutiérrez invitó a Leonardo Araiza, Julio Guerrero, Carlos Sandoval y a Alfredo Gutiérrez (hijo de Antonio G.) para elaborar un "piloto" de animación, basado en la historieta Memín Pingüín, con dibujos de Valencia y argumentos de Yolanda Vargas Dulché, se logró entonces una buena muestra de 3 minutos, a colores y musicalizada, que tuvo una gran aceptación en el medio.

Por razones económicas y al parecer por problemas de tipo ideológico y racial, se desechó el proyecto del largometraje, que en aquel entonces hubiera necesitado una inversión de entre 12 y 18 millones de pesos, en un plazo de 2 años.

En 1972, se creó Kinemma, S. A., por los hermanos Angel y César Cantón Pérez, Rubén Traconis, Rafael Morales, Sergio Castillo, Luis Huerta, Armando Montaña y Patricio López, quienes habían trabajado en Gamma Productions. Kinemma obtuvo un contrato con Hanna-Barbera, compañía americana productora de dibujos animados, para hacer en México todo el proceso, desde la planeación hasta la fotografía final en colores, de algunas de las series más importantes de Hanna-Barbera, como los *Super Amigos*, que produjo desde 1973 hasta 1976.

En ese mismo año, Fernando Ruiz realiza *La familia Telemiau*, una serie de 6 cortos, de 15 minutos cada uno para transmitirse por televisión (canal 13); desafortunadamente, por diversas razones, los programas nunca se transmitieron. Igualmente, en este año Juan Ramón Arana hace *Juárez*, un cortometraje sobre la vida de Don Benito Juárez, esto, en conmemoración del centenario de su fallecimiento; en un estilo gráfico muy interesante, con alegorías y buen humor.

De esta forma, posteriormente da principio los iniciadores del largometraje de dibujos animados en el cine mexicano.

3.2 Los largometrajes de dibujos animados en México.

De los trabajos de largometrajes de dibujos animados en México, se han logrado los siguientes: *Los tres reyes magos* (1974) de Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo; *Los supersabios* (1978) de Anuar Badín; *Roy del espacio* (1979-1982) de Héctor López Carmona y Rafael Angel Gil; *Katy la oruga* (1981) de José Luis y Santiago Moro; *Katy, Kiki y Koko* (1986) de Santiago Moro; *Las aventuras de Oliver Twist*, también conocida como *El pequeño ladronzuelo* (1982-1988) de Fernando Ruiz.

En el estudio Fernando Ruiz, en 1974 se iniciaba la primera realización del primer largometraje mexicano de dibujos animados: ***Los tres reyes magos***. La compañía productora fue Conacine, después de dos años de trabajo, *Los tres reyes magos* se proyectó el día 24 de junio de 1976.

"El Estado se interesó también el cine de animación y en 1974 produjo Los tres reyes magos de Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo. Esto significaba que al fin se atendía este tipo de género tan descuidado en México."(11)

Durante el gobierno de Luis Echeverría Álvarez, la industria cinematográfica sufrió las más importantes transformaciones de toda su historia. Con la llegada del gobierno de Luis Echeverría Álvarez, no se produce un rompimiento radical con el pasado, en los primeros años; sin embargo, la política cinematográfica del Estado comienza a experimentar un giro significativo. Así, el marco de la "apertura democrática" propuesta por el régimen, se propicia un ambiente que permite la reformulación de la política en el cine.



Los tres reyes magos de Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo.

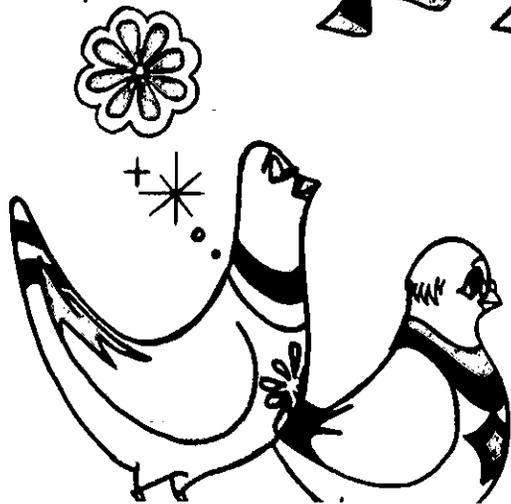
El cine comienza a ser percibido por el Estado más como factor de desarrollo cultural, que como negocio del entretenimiento.

"Los tres reyes magos se considera el primer largometraje mexicano de dibujos animados. Ayer (10 de septiembre de 1974) se inició el rodaje ante la presencia del licenciado Rodolfo Echeverría Alvarez, director del Banco Nacional Cinematográfico.

Fernando Ruiz, director del filme Los tres reyes magos expresó lo siguiente: *Gracias al apoyo definitivo de CONACINE y del Banco Cinematográfico, hemos tenido la posibilidad de realizar el primer largometraje de dibujos animados en América Latina. En México existen, aproximadamente, unas seis empresas dedicadas a la producción de cortos y comerciales a base de dibujos animados, pero nos ha tocado a nosotros ser los primeros en realizar un largometraje."* (12)

Durante la fase de realización de la filmación de Los tres reyes magos, primer largometraje mexicano de dibujos animados, Adolfo Torres Portillo expresa lo siguiente: *Ignoro por qué el cine mexicano no había hecho este tipo de películas, pues ha hecho otro tipo de filmes mucho más costosos con menores resultados. Además, la realización de cintas de dibujos animados propicia el surgimiento de una nueva fuente de trabajo y es un nuevo camino para mostrar ciertas cosas que el otro tipo de cine no puede hacer debido a costos y problemas de reparto. El cine de animación no tiene más límites que la creación del director y del autor.*

El 18 de octubre de 1974, cuando aún se encontraba en proceso de producción la película de dibujos animados, *Los tres reyes magos*, el film fue invitado oficialmente para representar a la cinematografía mexicana



Los tres reyes magos de Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo.

en los festivales de cine infantil: Festival Fílmico Internacional de Munich y el Festival Cinematográfico Internacional de Gijón.

En 1975, con el apoyo de producciones L. A., Carlos González Groppa hace *La odisea de los muñecos*, en una técnica poco explotada hasta entonces: muñecos tridimensionales; al parecer, se trata de las conocidas historias de Homero, La odisea, protagonizada por los muñecos. Desafortunadamente no se tienen más datos.

Los supersabios, dibujos de Germán Butze, una historieta cómica de aventuras, que quizá haya sido la que mayor éxito ha alcanzado en nuestro país, ya que se publicó casi durante 20 años. Sus protagonistas Paco, Pepe y Panza, fueron los héroes predilectos de muchos.

Años después, Anuar Badín basándose en esa historieta, obtuvo los derechos y permiso para producir una película de dibujos animados de Los supersabios, un largometraje. Así, para 1975, Kinema, S.A., estudio que se encargó de esta producción donde participaron casi 60 personas. Posteriormente, en junio de 1977 se estrenó el segundo largometraje mexicano de dibujos animados ***Los supersabios***.

Para 1977, se ponían grandes obstáculos a las carreras de los mejores directores del país, pues muchas películas nacionales fueron enlatadas o estrenadas de modo indiferente. Ejemplo de esta situación, fue la película *Los supersabios*, que se estrenara por 1977, por lo que Jorge Pérez productor de comerciales de animación, señala: *Lamentablemente, no le dieron apoyo publicitario adecuado, por un lado, y por otro, sus dueños, entre ellos, Anuar Badín, al ver las migajas que les daban por ella, se desilusionaron y no la quisieron vender. La cinta está enlatada.* Los supersabios poseían una enorme tradición, porque durante



Los supersabios de Anuar Badín.

muchos años sus personajes fueron conocidos y aceptados por la historieta del mismo nombre que aparecía cada semana; esta tradición se perdió porque no se reeditaron las historias.

Al respecto, comenta el crítico de cine Gustavo García: *“El peligro de llevar una historieta al dibujo animado es que en ésta, el lector aporta mucho al personaje, se imagina la voz, el tono, el ritmo, va contando la historia; cuando esto pasa a la pantalla grande, el cineasta debe tener mucho cuidado en no contar las cosas no muy obviamente. La película Los supersabios está muy por debajo del nivel de la historieta.”* (13)

Por otro lado, el cartonista Rafael Ruiz Tejada señala lo siguiente: *“La cinta falló porque se estrenó en un mal momento, en esa época se exhibían dos películas que atraían al público, una era estelarizada por John Travolta y la otra por Chespirito, el Chanfle 1, Además, Los supersabios en este tiempo (1978) ya no eran conocidos.”* (14)

El director Fernando Ruiz también opinó en relación al largometraje de dibujos animados Los supersabios: *“la película constituyó un intento interesante en el cine mexicano de animación. El problema que hubo con esta cinta, fue que utilizaron un tema que ya estaba fuera de momento, era una historia cómica que por los años cincuenta gustaba mucho, pero la película salió 20 años después y obviamente los niños, que son el público más importante para la animación, no conocían los personajes.”* (15)

Finalmente, esta película fue enlatada, pues aunque técnicamente logró un resultado limpio, careció del apoyo publicitario y en cuestiones de dinero, no resultó lo que se esperaba, no era rentable, así que Anuar Badín decidió no venderla.

El largometraje de dibujos animados *La oruga Pepina* se inicia en 1976 en el estudio Fernando Ruiz, pero por problemas económicos y políticos, se hace un alto a la producción, el contrato se va a un estudio en Europa, en el país español; finalmente la película regresa a México, lista para su exhibición, y hasta con otro nombre, *Katy la oruga*.

Si en sexenio 70-76 se consideró que más que una fuente de ingresos, el cine era sobre todo una necesidad cultural; la segunda mitad de los setentas y de los ochentas, marcaron el regreso de los viejos productores, con los mismos vicios y las mismas limitaciones, quienes controlan casi totalmente la producción.

En tales circunstancias de desventaja para la cinematografía mexicana, bajo la reciente administración, se ve afectado el largometraje de dibujos animados *Pepina Oruga* que se encuentra bajo la dirección de Fernando Ruiz, basado en un guión de Silvia Roche.

En este sentido, el productor de comerciales de animación, Jorge Pérez explica: la producción de esta película inició en la empresa cinematográfica paraestatal CONACINE, pero concluyó el periodo presidencial de Luis Echeverría, y hubo cambios en los puestos administrativos político y obviamente, también en CONACINE.

Entró Rafael Beledón a la empresa (CONACINE) e inició una revisión de los proyectos, entre ellos, apareció el de *Pepina Oruga*, en el cual el grupo de Fernando Ruiz llevaba ya un año o más, la producción efectiva era de 2 ó 3 minutos.

Hicieron cuentas y resultó que no sería rentable ni en tiempo ni en inversión económica; debido a esto, drásticamente desecharon la realización.

Tiempo después, Silvia Roche, como dueña de la idea, consiguió un financiamiento con Televisine (Productora Televisa) y se llevaron la historia a España. Posteriormente, *Katy la oruga* está entre nosotros. También de 1976 a 1978, Kinemma obtuvo otro contrato con Hanna-Barbera para producir series *The galloping ghost* y *The shmmo*. Posteriormente, amplió sus actividades a la producción de comerciales animados y en acción viva y al laboratorio fotográfico de revelado a colores.

En 1976, Mark Miller (quien colaboró en *Los tres reyes magos* y que posteriormente participaría en *Crónicas del Caribe*), hace un corto *Las tripas del grifo*, de cinco minutos; este corto se empezó en México y se terminó en Europa, donde Miller trabajó un tiempo, Participó en uno de los festivales europeos, pero según Miller, no fue bien recibido, en cuanto a que no se entendió ("decía cosas para una cultura diferente", dice Mark Miller).

Hacia 1977, Guadalupe Sánchez produjo su cortometraje *Y si eres mujer*, en 16 mm, acerca del condicionamiento social sobre el comportamiento individual, trabajo que fue seleccionado para el 26o. Festival de Cortometraje de Oberhausen. Este mismo año, Francisco López hace su crítica a la dominación norteamericana en Puerto Rico, plasmaba en la cinta *Día de Puerto Rico*, cortometraje en 16 mm.

En 1978, la UNICEF produjo una película de 60 minutos. *Los diez derechos del niño*, hecha por 10 países diferentes, en diferentes técnicas de animación, con 10 segmentos de 6 minutos cada uno. México, el

encargado fue el estudio de Fernando Ruiz. La première fue en el Festival de Cannes de 1979, donde fue ampliamente elogiada. Desafortunadamente, en México no se proyectó, pasó inadvertida en el ambiente cinematográfico de México.

El director Fernando Ruiz, que también fungía como productor independiente, en 1979 participó en una producción cinematográfica titulada *Los diez derechos del niño*, realizada en dibujos animados, con el motivo del Año Internacional del Niño, convocado por la UNICEF, organización dependiente de la ONU.

En tal ocasión, se invitó para su realización a diez países (México, Alemania, Canadá, Finlandia, Italia, Rusia, Suecia, Hungría, Polonia y Gran Bretaña). Cada país participó en la elaboración de cada uno de los derechos de los niños.

Al respecto, Fernando Ruiz comentó: la película se exhibió en todo el mundo, menos en nuestro país; donde el corto que hicimos permanece enlatado en la empresa Películas Mexicanas.

No sabemos a qué se debe que aquí no se haya exhibido; será por el rechazo a las películas infantiles o, porque no la consideraron comercial; el caso es que permanece enlatada

El Índice cronológico de cine mexicano registra en ese mismo año, la producción de *Los cuentos de Pepito*, distribuida en video, sin mencionar sus realizadores.

En 1978 se realiza *La persecución de Pancho Villa*, hecha por el Grupo Cine Sur, de producción independiente, en un cortometraje de 16 mm. El Grupo Cine Sur tiene varios trabajos de animación producidos por

diferentes países latinoamericanos, destacando la colección de *El compa Clodomiro*. *La persecución de Pancho Villa* es su único trabajo producido en México y obtuvo el Premio Coral en el Festival de Nuevo Cine Latinoamericano en La Habana.

En 1979, Fernando Tamés realiza *Blap*, también producción independiente, cortometraje de 16 mm.; es un trabajo hecho a mano, directamente sobre la película, con motivos geométricos.

A finales de los sesentas y principios de los ochentas, se hicieron en el Centro Universitario y de Estudios Cinematográficos varios cortos de animación como ejercicio académico: *Chahuistle*, *Chapopote* y *Charrotitlán* son películas documentales de acción viva con un corte político que en algunas partes se usa la animación para explicar datos estadísticos o situaciones que en acciones vivas, sería más difícil y más pesado; estos cortos aligeran considerablemente las películas y clasifican lo expuesto. *Jorobita* y *Cuentos de ciudad* son cortos completamente animados: el primero, de cerca de 3 minutos, ilustra la canción homónima de Cri-Cri; la segunda es crítica social, parodiando el cuento de El príncipe feliz, de Oscar Wilde. En todos estos proyectos de animación, intervino de una manera u otra Laura Iñigo como realizadora, principalmente, con el apoyo del Taller de Animación.

En 1980 se formó el estudio Filmographics, S. A., de Juan Fenton y Marco Antonio Ornelas. Obtuvieron un contrato con Hanna-Barbera y se realizaron: *Los jóvenes Picapiedra* (1980-1981), *Astro y los perros espaciales* (1982-1983); sin embargo, la falta de calidad fue la causa de que se les retirara el contrato.

En 1983, Filmographics produjo una película animada; *ME-SI-NO*, de 45 minutos, animación limitada, que *pretendía ser una crítica socio-político-burocrático-económica del funcionamiento de la Ciudad de México*

Según Héctor Arellano, de Nimática (que entonces trabajaba en Filmographics), esta película era un encargo por parte de Producciones Concord, que pretendía comercializar el video; la historia trataba sobre los vicios del mexicano, sin diálogos, lo único que decían los personajes era Sí y No; por ejemplo, un policía trata de extorsionar a un ciudadano que se pasa una preventiva, el policía dice No, hasta que no hay pago de por medio, . En cambio, pasa un político y el policía lo deja con una sonrisa Sí. El proyecto no se terminó por falta de presupuesto.

En 1981, Fernando Ruiz propone al Arzobispo de la Ciudad de México la producción de una película titulada *El gran acontecimiento*, sobre el milagro del Tepeyac; la película dura alrededor de 33 minutos y se hizo en tan sólo 7 meses, más o menos, presentándose por televisión el 12 de diciembre del mismo año, con motivo del 450 aniversario de la aparición de la Virgen de Guadalupe. Gustó tanto que posteriormente Televisa compró los derechos y en algunos 12 de diciembre es transmitida.

En 1982, varios amigos dedicados a la animación se organizan y forman el Taller de Coyoacán, un estudio de animación en el cual todos trabajaban. De esta forma surge una propuesta para hacer una película con poco presupuesto; la cinta se titularía *Crónicas del Caribe* y sería dirigida por Francisco López y Emilio Watanabe, un divertido medimetraje (35 minutos) con matices políticos, que en 1983 obtuvo el premio Gran Coral a la Mejor Película de Dibujos Animados en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano, en la Habana, y "*en ese mismo*

año le otorgan un Ariel Especial. -El Ariel es el máximo reconocimiento otorgado en México a la producción cinematográfica-. (16)

Tohui, el pequeño panda de Chapultepec, dirigida por Fernando Durán Rojas en 1982, película que presenta un montaje de animación con acción viva.

En el año 1983, Filmographics, S.A., produjo dos series para el programa de Plaza Sésamo, que sumaron 45 minutos.

Siguiendo con el cine de animación independiente, en 1983, se producen los cortometrajes: *Veámonos recio*, dirigida por Jaime Cruz Luis Fuentes; y *Ligia Elene*, dirigida por Francisco López y Abdías Manuel, en una coproducción México-Puerto Rico.

En 1984, Filmographics participó haciendo la animación en el homenaje de los Cincuenta Años de Cri-cri escenificando una de las canciones: *El baile de los muñecos*; esto, por encargo de Televisa. Y de igual forma los títulos y créditos del homenaje fueron realizados, también, en dibujos animados.

En los años 1984 y 1985, se producen algunas películas de manera independiente, como fue el caso de *El hijo pródigo*, dirigida por Luis Carlos Carrera; y *A toda costa*, dirigida por Jaime Cruz.

Las Aventuras de Memo Cocoduro, cortometraje de 15 minutos de dibujos animados dirigida por Francisco Portillo Ruiz, producida en 1987. Al respecto, el realizador Portillo Ruiz señala lo siguiente: "*Realmente, hacer un trabajo de animación es como una gran empresa, una empresa media loca, en donde uno se va a encontrar con una gran cantidad de*

dificultades no esperadas y otras, esperadas, pero que se tienen que resolver de alguna manera. No es fácil, y menos aquí en México.

Este trabajo lo lleve a cabo en tres años (Memo Cocoduro) con un grupo de animadores. La parte de animación, quizás, es la más difícil, pero no es la única, porque también se requiere un trabajo de edición.

La animación es la parte más difícil. Yo conté con el patrocinio del C.C.C. (Centro de Capacitación Cinematográfica), del C.C.H. (Colegio de Ciencias y Humanidades) y de una institución que se llama Cenalte. Y un grupo de dibujantes con el cual estuvimos trabajando, como siete dibujantes... Fue algo muy padre, muy bonito, y el resultado fue el cortometraje que gustó mucho a los niños y en los cineclubes donde se pasó.

Desafortunadamente, tuve ciertas dificultades con el mismo C.C.C, y no tuve la difusión institucionalmente; no la tuvo, ni siquiera para poder participar por un Ariel. Pero yo estoy satisfecho, creo que dio buenos resultados." (17)

También en 1987, se estrenaría realizando la secuela de *Katy la oruga*, el largometraje de dibujos animados coproducción México-España, titulado *Katy, Kiki y Koko*, película que se estrenó el 14 de julio de 1988.

Otro largometraje de dibujos animados fue *El pequeño ladronzuelo*, con argumento basado en *Oliver Twist* de Charles Dickens; en 1982 Fernando Ruiz inicia la producción de esta película, lamentablemente, en este año, sólo se alcanzan a hacer 25 minutos de animación, ya que no obtuvo ningún financiamiento, y trabajaba bajo sus propios recursos.

Fernando Ruiz reanuda la producción en octubre de 1987, y ya con el respaldo económico *El pequeño ladronzuelo* es terminado en 1987. En ese mismo año es exhibida esta película en la Reseña Cinematográfica de Acapulco, con el título de **Las aventuras de Oliver Twist**.

Lo anterior es una recopilación de cine de animación, de intentos y de resultados; con la expectativa de abrir nuevas posibilidades expresivas en el campo cinematográfico mexicano.

NOTAS

- (1) Emilio García Riera. *Historia del cine mexicano*, pág. 15
- (2) Carlos Sandoval Bennett. *Revista Pantalla No. 17*, pág. 4
- (3) Carlos Sandoval Bennett. Op. cit.
- (4) Moisés Viñas y Emilio García Riera. *Historia documental del cine mexicano, Vol. 1*, pág. 160
- (5) ídem
- (6) Juan Manuel Arrecochea. *Puros cuentos*, pág. 221
- (7) Carlos Sandoval Bennett. Op. Cit., pág. 5
- (8) Moisés Viñas y Emilio García Riera. *Historia del cine mexicano, Vol. 1* pág. 251
- (9) Ibidem, pág. 203
- (10) Ibidem, pág. 225
- (11) Ibidem, pág. 263
- (12) *Boletín de Prensa*, Cineteca Nacional, 11 de septiembre, 1974
- (13) *El Nacional* (diario) 02 de noviembre, 1989
- (14) ídem
- (15) *Boletín de Prensa*, Cineteca Nacional, 18 de febrero, 1975
- (16) Cineteca Nacional, *Premio Ariel*, México 1994, págs. 9 y 86
- (17) *Francisco Portillo Ruiz, entrevista personal*, México 7 de enero, 2000

CONCLUSIONES.

El cine como medio de comunicación es un producto humano surge de la necesidad del hombre para informarse, orientarse, educarse, entretenerse, etc.

El cine, así como la televisión, el teatro, el juego y el convivir con otras personas, afecta nuestra personalidad y forma parte de nuestras vivencias y experiencias; es un mecanismo que está al servicio del hombre y por lo tanto, debe cubrir expectativas y necesidades.

Todavía falta por planear y realizar, es necesario descubrir la mejor forma de llegar al público y agradarle aportándole algo que le ayude a su desenvolvimiento como ser humano o simplemente que le divierta, pero sanamente.

Un buen comienzo, sería trabajar con la población infantil, que constituye el futuro inmediato de la sociedad. Los dibujos animados pueden utilizarse como una excelente forma de educación, de orientación, de diversión; como portadores de sentimientos nobles, de optimismo y fraternidad.

También como fuente de valores y actitudes constructivas, como una posibilidad que apoye la formación de los niños.

En nuestro país, la realización de películas de dibujos animados es prácticamente inexistente, esto se le adjudica a los altos costos, al

subdesarrollo tecnológico y a la falta de argumentos. Sin embargo, queda la posibilidad de la colaboración entre el Estado y los y los productores independientes. Los sectores público, privado y social podrían facilitar el camino y solventar las etapas más complicadas y costosas: distribución, difusión y exhibición.

El cine de dibujos animados, como género y como medio de comunicación no ha sido explotado, estudiado y dirigido. Este género, como tal, en nuestro país, las poquísimas cintas que cumplen con los lineamientos de lo que se puede definir como cine de animación. Es decir, cualquier película de cine de animación que resulte interesante, sobre todo para los niños, que se oriente principalmente a sus intereses y necesidades, que ofrezca una gama de contenidos y formas diversas y a la vez cree las bases de una conciencia fílmica diferenciada, sobre la base de la realidad y a la fantasía; que ayude a comprender, reconocer y manejar su propio mundo, que ofrezca posibilidades de identificación.

Por otro lado, algunos de los límites del desarrollo de la animación en general, en México, la mayoría de los programas animados son importados de Estados Unidos o del Japón, lo que trae como consecuencia que este producto no nacional traiga ideas y formas de vida muy lejanas a la cultura del país. Dándose el caso de que los valores expuestos, se contrapongan a la ideología de la identidad mexicana.

Al importar esta programación extranjera, se evita pagar la producción de películas o programas nacionales, y como consecuencia, se estanca el desarrollo de esta técnica (animación) en nuestro país. Se pierde el interés y se vuelve más rentable exportar que producir.

Al traer películas o series de exportación, se está evitando la contratación de personal capaz, con lo que se impide el desarrollo de los animadores mexicanos, así como la técnica animada, la cual se desarrollaría de acuerdo a nuestras posibilidades e inquietudes.

Un factor más, sería uno muy importante, la crisis económica, la cual dificulta la realización de largometrajes de dibujos animados, puesto los costos de producción son relativamente elevados.

Pese a lo anterior, México debería adoptar al cine de dibujos animados, nuevamente, para ser usado como un medio más por el cual se obtenga distracción e información útil para el desarrollo integral, ya que la animación, por si solo cuenta con la aceptación del público, en especial del público infantil.

México es un país de gente joven y sobre todo, de niños, por lo que es comprensible entender que hay abundancia de público para el cine de dibujos animados. La niñez mexicana está cada vez mejor informada y es más exigente; aún así, se puede decir que en México, la animación no ha encontrado un lugar importante.

Los niños son los que garantizan el futuro de nuestra sociedad, y por esta razón, debe tenerse cuidado y dar atención al cine que ellos miran; pues el cine puede actuar sobre la conciencia social, y crear normas de conducta y sentimientos. Que respete al espectador y contribuya a la participación y a la creatividad; y al desarrollo de un espectador crítico, sensible y racional.

ANEXO: FILMOGRAFÍA

LOS TRES REYES MAGOS

Producción: CONACINE; México, 1974.
Dirección: Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo
Guión: Adolfo Torres Portillo
Fotografía en color: Víctor Peña
Música: José Antonio Zavala
Edición: Pedro Velásquez
Animación: Fernando Ruiz
Animadores: Daniel Martínez, Ismael Linares, Moisés Velasco,
Rafael Escudero, Juan Manuel Macías.
Duración: 85 minutos.
Distribuidora: Películas Nacionales.
(Costo de producción: 6 millones de pesos, aproximadamente).

SINOPSIS

Es el primer largometraje de dibujos animados mexicano. Sus realizadores tomaron como modelo para sus dibujos la riqueza cromática y las ingenuas formas de artesanía de nuestro país.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



Los tres reyes magos de Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo.

Cinta de dibujos animados, con música y vestuario típicos mexicanos; se cuenta la historia del nacimiento del Mesías, y los problemas y tentaciones que sortearon *Los tres reyes magos*, provenientes de lejanos y diferentes países para llegar a adorar al niño Jesús.

LOS SUPERSABIOS.

Producción: América Cinematográfica, S. A., Jorge Nacif F.;
México, 1978.

Dirección: Anuar Badín

Guión: José Luis García Agraz y Anuar Badín, basado en
narraciones y personajes de Germán Butze.

Fotografía en Color: Rubén Traconis, Luis Fernández y
Anastacio Huerta.

Música: Neiman Tillar Martha Cano R.

Edición: Rafael Morales, Gilberto Macedo y

Escenografía: Raúl Vilchis Huitron

Distribución: Películas Nacionales

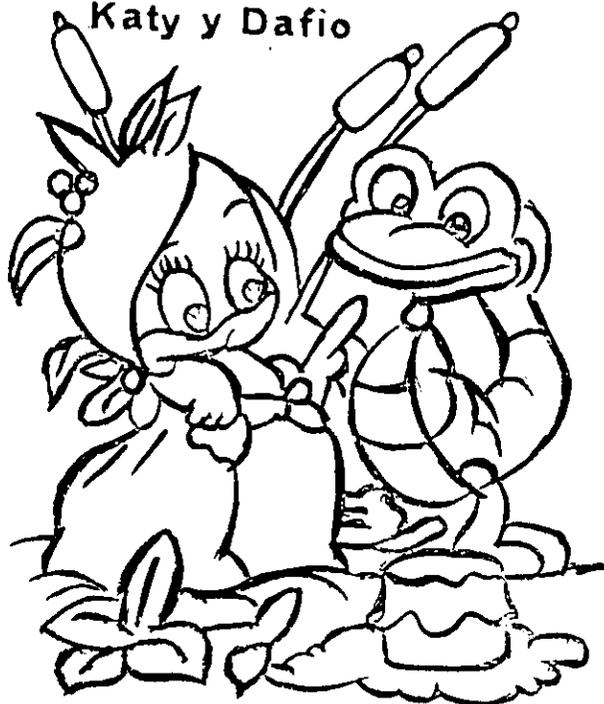
Duración: 70 minutos

(Costo de producción: 5 ó 6 millones de pesos)

SINOPSIS

Los supersabios Paco y Pepe construyen una nave espacial en la que viajan a los planetas Venus y Saturno, acompañados de Panza y Polita. El viaje se llena de emocionantes aventuras marcadas por la amenaza que representa el malvado Solomillo.

Katy y Dafio



Katy la oruga de José Luis y Santiago Moro.

ROY DEL ESPACIO

Producción: Rafael Angel Gil; México 1979-1982.
Dirección: Héctor López Carmona y Rafael Angel Gil
Guión: Ulises Pérez Aguirre
Fotografía en Color: Héctor López
Música: Ernesto Cortazar
Edición: Max Sánchez
Distribuidora: Películas Nacionales
Duración: 65 minutos.
(Fecha de estreno: 3 - marzo -1983)

SINOPSIS

Alome, emperador de un lejano planeta rojo, amenaza con destruir el planeta Tierra. *Roy del espacio*, el doctor Faz y la psicóloga Elena, son enviados por los líderes de las naciones terrestres en misión de paz, pero se ven envueltos en una serie de aventuras que incluyen humorismo, peleas contra robots y combates espaciales.

KATY LA ORUGA

Producción: Televisine; Fabián Arnaud, México-España 1981.
Director: José Luis Moro y Santiago Moro
Fotografía en Color: V. López y A. R. Blesca y M. Ramírez
Música: Nacho Méndez y Silvia Roche De. E. García
Duración: 82 minutos.
(Fecha de estreno: 5 - julio - 1984)

KATY, KIKI Y KOKO

Dirección: Santiago Moro

México-España, 1982.

Duración: 65 minutos.

SINOPSIS

Ahora Katy es una linda mariposa y madre de dos orugas Kiki y Koko, que se empeñan en volar, y en ese afán se enfrentan a muchos peligros en el bosque. Pero, además, ellos y las demás criaturas del rumbo son acechados por un malvado extraterrestre que ha llegado a la Tierra con la intención de llevarse a su planeta, al mayor número de seres; sin embargo, Kiki y Koko, que saben de la existencia y de lo peligroso que resulta el invasor, se las ingenian para acabar con él.

LAS AVENTURAS DE OLIVER TWIST (EL PEQUEÑO LADRONZUELO)

Producción: Elías Fernández y Miguel A. Casillas.

México, 1987.

Dirección: Fernando Ruiz

Guión: Fernando Ruiz

Música: Plácido Domingo Jr.

Historia: Charles Dickens

Dirección de voces: Narciso Busquets

Animación: Roberto Bustamante, Fernando Castro y Marco de la Cruz

Edición: Leandro de Gante

Duración: 93 minutos.

SINOPSIS

Oliver es un niño huérfano que se ve envuelto en una banda de niños, capitaneado por un viejo, un hombre que utiliza a los niños para entrar a las casas para robar, al igual que en las calles.

BIBLIOGRAFÍA

- AURRECOECHEA, Juan Manuel y Armando Batra. Puros cuentos (La historia de la historieta en México, 1874-1934). Ed. Grijalbo. México, 1988.
- GARCÍA Riera, Emilio. El cine mexicano. Ed. Era. México, 1963.
- GARCÍA Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicano. Ed. Era. México, 1978.
- GARCÍA Riera, Emilio. Historia del cine mexicano. Ed. SEP. México, 1986.
- GARCÍA Tsao, Leonardo. Cómo acercarse al cine. Ed. Limusa. México, 1989
- GIL Olivo, Ramón. Cine y lenguaje. Ed. CONACYT. México, 1985.
- HALAS Jhon y Roger Manvell. La técnica de los dibujos animados. Ed. Omega. Barcelona, 1980.
- LO Duca. El dibujo animado. Ed. Losange. Buenos Aires, 1957.
- MEDINA, Luis Ernesto. Comunicación, humor e imagen. Ed. Trillas. México, 1992.

PERISIC, Zoran. Los dibujos animados (una guía para aficionados). Ed. Omega. Barcelona, 1979.

SADOUL, Georges. Historia del cine mundial. Ed. Siglo XXI. México, 1972.

HEMEROGRAFÍA

- Revista Pantalla. No. 6. México, D.F. 1986
- Revista Pantalla. No. 7. México, D.F. 1987
- Revista Pantalla. No. 17. México, D. F. 1992
- Revista Dicine (varios números) México, D. F.
- Excelsior (diario) 26 de julio, 1988
- El Heraldo (diario) 25 de julio, 1984
- El Nacional (diario) 30 de abril, 1990
- El Nacional (diario) 21 de agosto, 1984
- El Nacional (diario) 2 de septiembre, 1987
- El Nacional (diario) 2 de noviembre, 1989
- Gaceta de la UNAM, 23 de marzo, 1995
- Butaca de la UNAM, noviembre, 1990