

00226

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO 29

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS



ESPERMITA Y EL SIDA FERROZ: LA ANIMACIÓN COMO RESPUESTA SOCIAL Y CULTURAL.

Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico
presenta
Felipe Ortiz Ugalde

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Directora de Tesis : Lic. Norma Calette Martínez

México, Distrito Federal
2003



COM. DE ASIGNA
POR LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XONCHITLCO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

PAGINACIÓN DISCONTINUA

Agradecimientos:

A Mauricio Rangel J.

A Oscar González L.

A *Huella genital*

Claudia, María Elena y Raúl (¡sí, tú también!)

Y a todos aquellos que de alguna forma, me brindaron su invaluable ayuda.

Dedicado a:

A mi Familia:

Felipe, Andrea, Edgar y Analyd.

(¡Ya era hora!)

A Lula.

A Ceci.

A mis amigos del *Dojo*

A toda la banda del *Umbral de las Quimeras*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INDICE.

Introducción.

I. Animación

I.1. El Fenómeno *Phi*.

I.2. Historia.

- I.2.1. El descubrimiento.
- I.2.2. El perfeccionamiento técnico.
- I.2.3. La guerra Fría.
- I.2.4. Los Medios electrónicos.

I.3. La animación en México.

I.4. Técnicas de animación.

- I.4.1. Animación con dibujos.
- I.4.2. Animación con Muñecos.
- I.4.3. Animación con objetos.
- I.4.4. Animación por computadora.

I.5. Producción y postproducción.

II. La animación y su impacto Social-cultural.

II.1. El esquema de Vladimir Propp.


II.2. La animación entre los años 20 y los años 90.

II.2.1 *Los tres cochinitos* y la Crisis del 29.

- II.2.1.1. Antecedentes históricos.
- II.2.1.2. Antecedentes Culturales.
- II.2.1.3. Síntesis de *Los Tres Cochinitos*.
- II.2.1.4. Análisis de Propp.

II.2.2 *La Granja de los animales* y La guerra fría.

- II.2.2.1. Antecedentes históricos.
- II.2.2.2. Antecedentes Culturales.
- II.2.2.3. Síntesis de *La Granja de los animales*.

Autorizo a la Dirección General de Bib.
UNAM a difundir en formato electrónico el
contenido de mi trabajo recibi-
do
NOMBRE: Felipe Ortiz Ugaldé
FECHA: 23 Junio - 2003
FIRMA: 

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

II.2.2.4. Análisis de Propp.

II.2.3 *Akira* y el caso Aum Shinrikyo "La verdad Suprema".

II.2.3.1. Antecedentes históricos.

II.2.3.2. Antecedentes Culturales.

II.2.3.3. Síntesis de *Akira*.

II.2.3.4. Análisis de Propp.

III. El SIDA

III.1. El SIDA

III.2. Formas de prevención.

III.3. La situación del SIDA en el mundo y su Tratamiento.

III.4. La cultura del SIDA dirigida a los jóvenes en México.

III.5. Divulgación

IV. Realización de propuesta.

IV.1. Realización de video de animación.

IV.1.1. Investigación.

IV.1.2. Elaboración del guión.

IV.1.2.1. Síntesis de *Espermita y el SIDA Feroz*

IV.1.2.2. Esquema de Propp.

IV.1.3. Storyboard.

IV.1.4. Guión de sonido.

IV.1.5. Soundtrack

IV.1.6. Construcción de personajes.

IV.1.7. Fondos.

IV.1.8. Fotografía.

IV.1.9. Edición.

IV.2. Mecanismos de Difusión.

V. Conclusiones.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

VI. Glosario

VII. Bibliografía.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Introducción.

Existen dos terrenos esenciales en la labor del Diseñador Gráfico, las técnicas y los medios. Las técnicas agrupan los recursos que posee el diseñador para aplicarlas en un medio determinado. Los medios son el vehículo por el cual vamos a hacer llegar al público nuestro trabajo.

Este trabajo está dedicado la animación como una herramienta del quehacer del diseñador. La animación es un conjunto de técnicas que se utiliza en diferentes medios como el cine, la televisión y recientemente, en Internet.

La animación puede ser una forma excelente de comunicación, utilizada de forma apropiada; incluso como vehículo de entretenimiento ha demostrado tener repercusiones sociales y culturales a lo largo de su existencia.

Es importante que el diseñador gráfico conozca las diferentes técnicas para realizar animación. Desafortunadamente, durante nuestra formación académica, son muchas las dificultades para acercarnos a la animación. Durante mucho tiempo, las diferentes técnicas de animación no fueron tomadas en serio; existía el prejuicio de que la animación estaba encaminada únicamente hacia el público infantil. En segundo lugar, el equipo necesario para hacer animación difícilmente está al alcance de los estudiantes.

Actualmente existen formas más accesibles para la producción de un trabajo animado, además, en los años recientes, la animación ha vuelto a ocupar un sitio importante dentro de los medios.

En el cine, los largometrajes animados se han vuelto más populares que nunca. Durante la década de los noventa aparecieron programas de animación dirigidos a un público adulto, así como varios canales televisivos dedicados exclusivamente a la animación, y que no son canales exclusivos para niños. Y en los años recientes, los productores comerciales e independientes encontraron un foro muy importante en Internet.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es importante resaltar que la animación se ha convertido en una industria, y que las producciones importantes agrupan a muchas personas. La participación de diseñadores gráficos en la producción de animación es diversa, ya sea como diseñador de personajes, animador o realizador de storyboard, dirección de arte, etc.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

I. Animación.

I.1. *El fenómeno phi.*

Si buscamos animación en el diccionario, encontramos las siguientes definiciones:

Animación. (del latín *animatio, ónis*) f. Acción y efecto de animar o animarse.

Animar. (del latín *animare*; de *anima*: alma) Vivificar el alma al cuerpo. Infundir vigor a un ser viviente. Excitar a una acción. **Tratándose de cosas inanimadas, comunicarles mayor vigor, intensidad y movimiento. En obras de arte, hacer que parezcan dotadas de vida. Dar movimiento, calor y vida a un concurso de gente o a un paraje.¹**

Sabemos entonces que animar es dotar de vida o movimiento a un objeto o persona. El concepto de animación que utilizaremos es crear una *ilusión de movimiento*. Esta ilusión puede lograrse mediante diversos objetos, dibujos e incluso personas; mediante diferentes técnicas como veremos más adelante, y diferentes medios como el cine y la televisión, entre otros.

Para entender mejor a la animación debemos acercarnos a otros fenómenos como *el Movimiento y la percepción del movimiento*.

La Física tiene una rama de su estudio dedicada a la materia en movimiento, llamada *dinámica*; pero no posee un significado aislado del mismo:

...El movimiento en sentido abstracto no es un concepto de la Física, solamente el movimiento de un cuerpo material es lo que cuenta...²

Es decir, que la siguiente definición de movimiento, podemos aplicarla en nuestro campo y en el campo de la Física:

Movimiento. n.m. Acción y efecto de mover o moverse. *Es el estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o posición.³*

¹ Diccionario Léxico Hispano.

² Clarence E Bennett. *Física sin matemáticas*

³ Diccionario Enciclopédico Hachette Castell

Sabemos entonces, que el concepto de movimiento se relaciona con el desplazamiento de un objeto en el espacio.

Los seres vivos que poseen percepción visual, son capaces de localizar objetos en el espacio, determinar su naturaleza y así desenvolverse en su entorno; y por la necesidad de supervivencia, son susceptibles al movimiento.

El ojo humano es sensible a los estímulos provocados por variaciones en la luz que llega a la retina, esto se debe a que no vemos los objetos, sino la luz que ha sido desviada por ellos y llega a nuestra retina. Fisiológicamente, la ilusión de movimiento se traduce como:

El desplazamiento de la proyección de un estímulo sobre la retina no provocado por el ojo⁴.

El efecto que conocemos como movimiento, Explica Roman Gubern, se produce cuando un objeto se desplaza en el espacio y se percibe sin movimientos oculares o cuando el objeto cambia de posición, y es seguido por el ojo, de forma que existe una impresión relativamente estática en la retina.

La percepción de movimiento se divide entonces, en *movimiento real* y *movimiento aparente*.⁵

La animación la ubicaremos en *movimiento aparente* pues la animación se realiza, por lo general con objetos inanimados con los que se crea la ilusión de movimiento, aunque estos realmente no se desplazan en lo absoluto.

La animación también es el resultado de otros estudios, que han llevado a lo que ahora conocemos como Literatura Cinética.

Desde sus inicios el hombre ha intentado representar gráficamente el movimiento. En las pinturas rupestres de Altamira, se encuentra dibujado un

⁴ Roman Gubern. *La mirada Opulenta. Exploración de la Iconósfera contemporánea.*

⁵ Ibidem.

jabalí con 8 patas, en uno de los primeros intentos del hombre por capturar el movimiento⁶. Euclides propuso en el año 300 antes de nuestra era, que la luz viaja en línea recta; Johannes Kepler que en 1604 comparó la impresión de la luz en la retina como en una cámara oscura.

Las pinturas rupestres, los jarrones, las pinturas y los murales precedieron a la literatura escrita; la literatura escrita se obtuvo al dominar la comunicación a través de palabras, o literatura oral; pasaron algunos siglos y estas formas de comunicación se desarrollaron y se fusionaron en una literatura icónica. La literatura icónica se divide en literatura Fija y en literatura cinética.

La literatura icónica la podemos encontrar en el desarrollo de la historieta, a finales del siglo XIX. La literatura Icónica en las historietas era una literatura Fija, que generó una nueva forma de comunicación, con la incorporación del movimiento y el sonido, éstos elementos se conjugaron en lo que conocemos como literatura cinética⁷.

Con la aparición en el siglo XIX del cine y el *comic*, hubo una enorme retroalimentación que aún no termina. El cine aportó a la literatura icónica la perfección de su técnica y un manejo dinámico del espacio, la historieta en cambio, le dio al cine el dominio de la temporalidad, códigos narrativos y elementos imprescindibles para la construcción de sus mensajes.

Sin embargo, el elemento indispensable para crear una literatura del movimiento, es la comprensión de un fenómeno natural que se denomina fenómeno *phi*.

La investigación considerada como pionera en la historia de la literatura cinética, es la teoría de la Persistencia retiniana de Peter Mark Reget, quien postuló que la retina al percibir un objeto, mantiene el estímulo por una décima de segundo aproximadamente⁸, y durante mucho tiempo fue la explicación de cómo se lograba la ilusión de movimiento en animación.

⁶ Roman Gubern. *Historia del cine*.

⁷ Carlos Ledesma Valdepeña. *La animación, los medios de comunicación y el diseño gráfico*.

⁸ Susan Robin. *Animation: the art & the Industry*.

Román Gubern en su libro *La mirada Opulenta: Exploración de la iconósfera contemporánea*, argumenta que esta teoría no es absoluta; pues si la persistencia es la única explicación, significaría que podemos lograr la ilusión de movimiento sin necesidad de hacer una serie de imágenes secuenciales del mismo objeto. Es decir, podemos hacer una serie de fotografías de un caballo, por ejemplo; y luego cambiar al caballo por una vaca, y la ilusión de movimiento no sería afectada.

Max Wertheimer planteó en 1912 la teoría del Movimiento aparente, donde postuló cinco modalidades de la percepción: Simultaneidad, Movimiento parcial, Movimiento óptimo, Movimiento phi y Sucesión; y es el movimiento phi que nos permite crear una ilusión de movimiento y consiste

"...En crear un estímulo continuo y estable que le permita al receptor crear una secuencia de fusión."

Después de lo anterior, podemos establecer una idea de lo que significa realizar una animación. Debemos presentar una secuencia ordenada de imágenes que representen el desplazamiento de un objeto en el espacio, de manera continua y estable, a una velocidad que permita a la retina fusionar dichas imágenes, creando la ilusión de movimiento.

Para realizar todo lo anterior, disponemos de una gran cantidad de técnicas como la animación en celulosa, por ejemplo; de las que hablaremos más adelante. Además disponemos de medios como el cine, la televisión y el Internet, para presentarlas.

A continuación hablaremos de una forma muy breve, de la historia de la animación, de algunas de sus técnicas, y el desarrollo de sus medios.

⁹ Román Gubern. *La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea*.

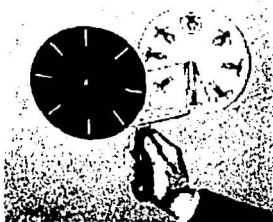
1.2. Historia.

El recurso que ahora conocemos como animación, tuvo su origen en el siglo XIX. Comparte con la industria cinematográfica, como antecedente principal, el nacimiento de la fotografía.

John Halas, uno de los productores e historiadores más importantes de la animación en todo el mundo, ha dividido la historia de la animación (tomando como base a los dibujos animados, la técnica más utilizada de animación) en cuatro periodos:

1.2.1 El Periodo del descubrimiento.

En 1822 Joseph-Nicephore Niepce logró la primera imagen impresa en yoduro de plata, que después perfeccionaron Louis Daguerre (1839) y William Talbot, quienes fueron los pioneros de la fotografía. Apareció la técnica de proyección continua de imagen, consecuencia del estudio llamado *persistencia de la retina*¹⁰. En 1825 Peter Mark Reget plantea su tesis de la persistencia retiniana, desarrollando el thaumatropo, en 1834 aparece el zootropo; una versión más desarrollada, como el Estroboscopio de Simon Von Stampfer y el Fenaquistiscopio de Joseph-Antoine-Ferdinand Plateau.



Fenaquistiscopio

¹⁰ Walter Herdeg, *Film & TV Graphics: An International Survey of Film and Television Graphics*.

Los antecesores de los dibujos animados fueron realizados en Europa. Charles-Emile Reynaud perfeccionó el zootropo en 1892 y se llamó praxinoscopio; además creó entre 1857 y 1938 más de un centenar de dibujos animados llamados *fantoques*. Los fantoches de Reynaud, eran dibujos trazados directamente sobre tiras largas de papel, luego sustituyó esta técnica por fotogramas en blanco sobre fondo negro¹¹. Otro precursor de la animación fue Emile Cohl, inventor que pasó desapercibido en su época, y sin embargo, es el creador del sistema de filmación de dibujos imagen por imagen.

La animación surgió en Europa, pero logró la plenitud en Norteamérica. Los avances tecnológicos y narrativos que se lograron en Estados Unidos, fueron muy importantes para el desarrollo de la animación en todo el mundo. El primer filme animado norteamericano fue "*Gerthie*" el Dinosaurio (1909) de Windsor MacKay, realizado en técnica de hojas de celulosa, además MacKay fue el precursor del lenguaje cinematográfico en la animación.

Max Wertheimer descubrió en 1912 el fenómeno *phi*, que permite un efecto llamado de *movimiento estroboscópico* y que junto con la persistencia de la retina, permite una animación completa¹². El australiano Pat Sullivan presentó en 1917 al gato *Félix* (personaje de historieta creado por Otto Messmer) el cual fue el primer personaje animado con gran arraigo en la sociedad, además fue modelo a seguir entre los animadores de su época incluyendo a Walt Disney¹³.

¹¹ Georges Sadoul. *Historia del cine mundial, desde sus orígenes hasta nuestros días*.

¹² Justo Villafaña y Norberto Mínguez. *Principios de Teoría general de la imagen*.

¹³ Román Gubern. *Historia del cine*. Vol. 2



El gato Félix, de Otto Mesmer.



Imagen de la primera cámara de tres colores de Technicolor.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.2.2. El periodo del perfeccionamiento técnico.

Este periodo en la historia de la animación lo representa Walt Disney; Disney fue creador del personaje animado más famoso del mundo: Mickey Mouse (*Steamboat Willie*, 1928), piedra angular de la industria y pionero en la comercialización de la animación. En este periodo, los realizadores de animación lograron grandes avances técnicos y obtuvieron popularidad en todo el mundo; en esta etapa se alcanzó la perfección técnica, pero se hizo presente la carencia de contenido.

Independientemente de sus logros financieros, Disney fue el realizador que más desarrolló la animación en su época y el ejemplo de su empresa es seguido en muchos países. Sus comienzos fueron desafortunados, primero fue un imitador de Pat Sullivan, y sus interesantes cortometrajes *Alice's comedies* (*Comedias de Alice*), realizados en la novedosa técnica de *rotoscopia* (técnica de intercalar actores reales con caricaturas) pasaron desapercibidos, incluso fueron tachados de crueles. Pese a todo, Disney creía en el éxito que podían tener la imagen y el sonido, e incursionó en 1929 con los primeros filmes animados con música llamadas *Silly Symphonies* o *Sinfonías Tontas*.

Tiempo después comenzó a trabajar con Herbert T. Kalmus, fundador de la compañía Technicolor y en 1932 realizó su primer filme en *tres colores* que fue *Árboles y Flores*. El proceso Technicolor de tres componentes era una combinación de la fotografía de la "cámara de tres colores" y del proceso de laboratorio llamado proceso de absorción de tres compuestos.¹⁴

El gran avance tecnológico de Disney fue la creación de la *Trucca Multiplana*, sistema que permite componer una imagen con fragmentos independientes, y que permite efectos de profundidad de campo y escala con dibujos bidimensionales. El sistema Multiplano consiste una cámara montada en una serie de planchas móviles, donde se insertan los acetatos y el fondo; esto permite que la imagen se divida por capas y produzca el efecto que

¹⁴ Historia de Technicolor, www.technicolor.com

conocemos como profundidad de campo; y es cuando en una foto, los objetos muy cercanos y los más lejanos se ven desenfocados.

La película donde se demostró la capacidad del sistema multiplano fue *the old mill* (*El viejo molino*), ganadora del Oscar en 1937.

La obra maestra de Walt Disney fue *Snow White & the seven dwarfs* (*Blanca Nieves y los siete Enanos*), primer largometraje de animación que requirió de mas de 400,000 dibujos y se hizo acreedora al Oscar.

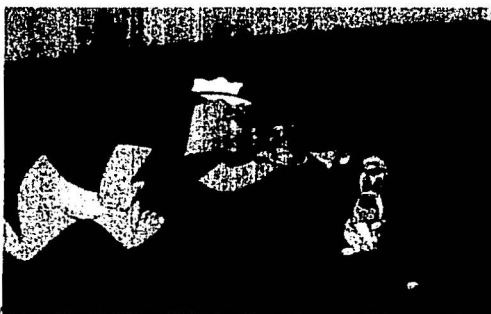


Trucca Multiplana, sistema desarrollado por Disney (1937)

1.2.3. La Guerra Fría.

El comienzo de la guerra fría marcó el inicio del tercer periodo histórico de la animación. Comienza a darse un tratamiento narrativo muy realista, mientras que el desarrollo de historias comienza a abordar temas más complejos; la animación dejó de ser un producto casi artesanal y se convirtió en toda una industria. Es la época de los grandes realizadores comerciales norteamericanos, como Tex Avery con *Looney Tunes* (conocidas en México como *Fantasías Animadas*, luego como *el show de Bugs Bunny*), Walter Lantz con *Woody Woodpecker* (*El pájaro loco*) y Fred Quimby con *Tom & Jerry*; en Inglaterra, Halas y Batchelor con "*Animal Farm*" (1954). La animación en Europa tuvo su época dorada en la ciudad de Zagreb.

En este periodo histórico también marcó el reconocimiento de la labor entre diseñadores gráficos y los equipos de producción (técnicos, animadores, realizadores de Storyboard, etc.)¹⁵. Anteriormente los realizadores participaban en todas las etapas de producción. En esta época la industria de la animación comenzó a especializarse.



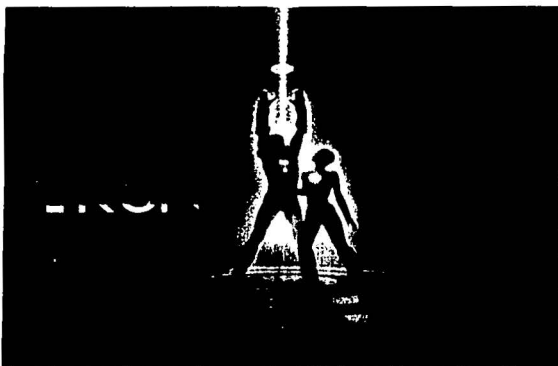
Droopy; creado por Tex Avery

¹⁵ Walter Herdeg. *Op. Cit.*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.2.4. El periodo de los medios electrónicos.

El último periodo histórico de la animación inició durante los años setenta, y corresponde a la aparición de la animación en los medios electrónicos, como la edición en video, los efectos hechos por computadora, los principios del CGI (Computer generated Images) en el cine y la televisión. *TRON* (1982) de Steven Liseberg marcó la incursión de Walt Disney Productions en la animación y los efectos especiales hechos por computadora.



Tron de Steven Liseberg

También durante los años setenta Jim Henson incursionó con la técnica de muñecos o *puppets* (técnica que mezcla, títeres, marionetas y botargas) con el *Show de los Muppets* (1976) y estableció una industria para creación y operación de personajes para el cine y televisión.

Parque Jurásico (1993) de Steven Spielberg, es un ejemplo de cómo el cine conjunta diferentes técnicas de animación. Para recrear a los dinosaurios se utilizó una mezcla de *Animatronics* (representaciones de criaturas con una gran variedad de movimientos y expresiones, controlados mecánicamente o por computadora), así como lo último en gráficos por computadora.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En el periodo actual, la animación se ha diversificado y comercializado, la animación abarca a una diversidad más amplia de necesidades gráficas, y ha dado lugar a un regreso a la animación de autor. Sin embargo a principios de los ochenta eran pequeños productores haciendo trabajos para otras empresas, luego animación propiamente de autor; pero en los años noventa la animación por computadora tiende a desplazar a otras técnicas de animación y a convertirse en industria, así como sucedió en los años cincuenta.

Tal es el caso de *Toy Story* (1996) de Walt Disney Productions, el primer largometraje realizado completamente por computadora; y que podría marcar el inicio de una nueva etapa dentro de la historia de la animación.



Toy Story (Disney-Pixar, 1996) El primer largometraje totalmente animado por computadora.

Este periodo marcó el auge de la animación japonesa, conocida como *Anime*; series como *Chou Jikuu Yousai Macross* (conocida en América como *Robotech*) (1981) y *Dragon Ball* (1986) convirtieron al *Anime* en una de las industrias más exitosas a nivel comercial, incluso algunas animaciones son consideradas obras de culto. Obras como *Dragon Ball* se han considerado como obras de culto, porque han generado una respuesta muy importante de parte de sus seguidores, desde la creación de sociedades de aficionados, hasta la realización de convenciones y animaciones hechas por fanáticos.

1.3. La animación en México.

En nuestro país el crecimiento de la animación también estuvo subordinado al desarrollo del cine. Debido a Revolución Mexicana, el cine en México fue escaso, pero durante los años treinta tuvo un gran desarrollo y alcanzó gran nivel a mediados de siglo, principalmente por la disminución de la producción norteamericana; durante la segunda guerra mundial y la posguerra, las productoras norteamericanas se interesaron en el trabajo de los cineastas mexicanos, incluyendo la animación.

El antecedente más importante lo tenemos durante los años treinta, cuando aparecieron los primeros cortometrajes de animación en México, hechos por la productora AVA, que después se llamaría AVA-Color; En sus personajes como *Catita y Perico*, se apreciaba la influencia de Walt Disney; entre 1937 y 1939 aparecieron varios cortometrajes, de los cuales destacaron los comerciales de *sal de uvas Picot*, donde aparecieron personajes con características nacionales: *Chema y Juana*. En los años cuarenta nacieron dos productoras de animación, los estudios Caricolor en 1943 y después Caricaturas animadas de México en 1947. Durante los años cincuenta, se dio un gran impulso a la animación en México. Los realizadores mexicanos contaron con equipo profesional y apoyo de los Estados Unidos (realizando filmes anticomunistas); aparecieron Dibujos animados S.A. en 1952, Gamma Productions, Estudios Valamar S.A. en 1957, Producciones Omega en 1961, el estudio Caleidoscopio apareció en 1965, Kinema en 1975 y finalmente Filmgraphics en 1980.

Para los juegos olímpicos de 1968, se realizaron algunos proyectos de animación, *El deporte clásico* de Fernando Ruiz y *El Músculo y la Cultura*, realizado por Richard Williams, con un guión escrito por Santiago Genovés.

También se realizó en 1986, un cortometraje para el gobierno de México, titulado *el Mundial de la Paz*, donde trabajaron juntos otra vez, Santiago Genovés y Richard Williams. Cabe destacar que los cortometrajes *el Músculo y la Cultura*, así como *El mundial de la paz*, están basados en los postulados de Santiago Genovés acerca de la evolución de la cultura, y que actualmente

son parte de la exposición permanente del museo de las ciencias de la UNAM.

México en los años 70 fue un lugar de "maquila" para compañías norteamericanas, y se realizaron en nuestro país las series *Superfriends* y *The Shmoo* de la compañía Hanna-Barbera. En el caso especial de *Superfriends* conocida aquí como *Superamigos*; era una serie basada en varios títulos de la compañía DC cómics: *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman* y *Flash*, entre otros; gracias a los mexicanos que trabajaron en esta serie (el trabajo estuvo a cargo de la empresa Kinema), apareció un superhéroe mexicano llamado *el Dorado*, personaje que no existe en los cómics.

Existen pocos largometrajes animados hechos en México. Los primeros y más célebres son: *Los Tres Reyes Magos*, producida por Fernando Ruiz en 1974 y *Los Supersabios*, realizada por los estudios Kinema en 1977.

El mayor reconocimiento para una animación mexicana hasta ahora, ha sido el cortometraje de Carlos Carrera *El héroe*, filmado en 1994, que ganó la Palma de oro en el festival de Cannes.

Imagen del cortometraje
El Héroe (Carlos
Carrera, 1994)



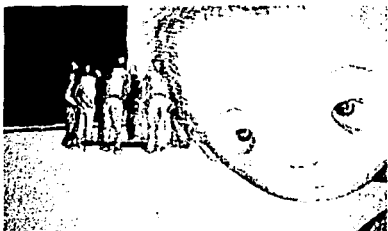
La animación en el cine se ha estancado, por el costo tan alto de inversión, incluso para televisión; donde la resolución de imagen por segundo –y el costo– puede disminuir notablemente. La animación que se hace actualmente en México, obedece principalmente a fines comerciales; las

causas principales son el costo, y la carencia de espacios para producir animación¹⁶. Otra de las causas del estancamiento de la animación en nuestro país, es la influencia de la animación norteamericana.

El realizador Oscar González Loyo, en una entrevista realizada en su estudio en junio de 1998, mencionó que producir una miniserie de animación para televisión en ese año, tenía un costo aproximado de 3 millones de dólares –aproximadamente 9000 pesos el segundo– Oscar González Loyo es dibujante de historietas y creador del estudio ¡Ka-boom! Estudio que realizó el trabajo de animación para la serie *Plaza Sésamo*, producida por Televisa y Children Television Workshop. Actualmente produce una serie animada basada en la historieta “karmatrón y los transformables”.

Una alternativa interesante para realizar animación en México son los cortometrajes. Porque su costo no es tan alto, su contenido puede ser más complejo, y no pierden vigencia tan rápido como los largometrajes animados.

En los últimos años, realizadores mexicanos han incursionado en festivales internacionales con cortometrajes, aparte de Carlos Carrera tenemos a Antonio Urrutia, Dominique Jonard, Jorge Villalobos, José Ángel García Moreno, entre otros. Es muy necesaria la aparición de estudios que no estén concentrados únicamente en publicidad, ni en maquillar a los estudios norteamericanos (aunque son una forma muy válida de atraer capital y recursos técnicos); que se atrevan a realizar proyectos propios.



Villalobos. (1996)

Cortometraje *Cuatro maneras de tapar un hoyo* de Jorge

¹⁶ Gabriela Casavantes. *Retos del cine mexicano: La animación*. Revista Cinemanía. Abril 1999.

1.4. Técnicas de animación.

En este apartado debemos identificar los conceptos Técnica y Medio. Una técnica es un conjunto de aplicaciones. Es una forma particular en que podemos hacer animación. La técnica se distingue en la variedad de materiales y el uso de los mismos.

En los apartados anteriores hemos visto que el cine y la televisión los consideramos como parte del lenguaje icónico, y ambos utilizan un lenguaje audiovisual, pero es muy importante hacer notar que son dos *medios* diferentes. Un medio es el canal que lleva la información de un realizador hacia un público, y cada medio limita a las técnicas empleadas para utilizar cada medio.

Las técnicas de animación que aparecen a continuación son algunas de las muchas posibilidades de la animación. Por la naturaleza de este trabajo, se menciona la técnica, su principio básico y lo que se necesita para hacer ese tipo de animación.

1.4.1. Dibujos.

Como su nombre lo indica, se utilizan secuencias de dibujos para lograr el efecto de movimiento. En este tipo de animación, existen diversas técnicas muy sencillas y económicas:

-Animación de crecimiento. Se logra fotografiando una imagen (por ejemplo el proceso de una pintura) la cual se toman intervalos regulares, creando el efecto de la pintura que se hace sola. Ésta técnica también se hace con un pizarrón y gises.

-*Cut Out* ó animación de Figura plana. Se realiza basado en figuras dibujadas que se recortan y se colocan sobre un fondo opaco. Para lograr profundidad y movimientos complejos se logran con "piezas intercambiables". Esta técnica logra el movimiento de dibujos bidimensionales por medio de articulaciones; es una técnica que a pesar de

necesitar una producción cuidadosa, es muy expresiva, no es muy cara y se pueden suprimir las carencias de equipo con una variedad de repuestos preparados para diferentes posiciones del personaje¹⁷.

-Celulosa. La técnica de celulosa es la más conocida, y una de las más desarrolladas. Se le llaman de celulosa o técnica de *cells* pues los dibujos que van a fotografiarse en secuencia, se realizan sobre películas de acetato o celulosa; a la que denominan *cell*. Esta técnica es de las más desarrolladas, en cuanto a avances técnicos, se han desarrollado sistemas que generan efectos de profundidad de campo entre el fondo (*background*) y los personajes, y además en la actualidad se puede ayudar con programas de computadora.

Desafortunadamente, es una de las técnicas más caras, y que requiere mayor tiempo de realización. Se necesita de una gran cantidad de personal, posibilidades económicas para costear las enormes cantidades de celulosa y película que necesita; el apoyo del sonido y la música, son primordiales, se necesita una producción cuidadosa para una banda sonora; que debe estar lista antes del inicio de la producción.

-Dibujar en película. Se trata sencillamente de utilizar película de desecho, la cual se blanquea (se le retira todo el haluro de plata) y se trabaja directamente sobre ésta, utilizando tinta china y tintas de anilina¹⁸.

1.4.2. Muñecos.

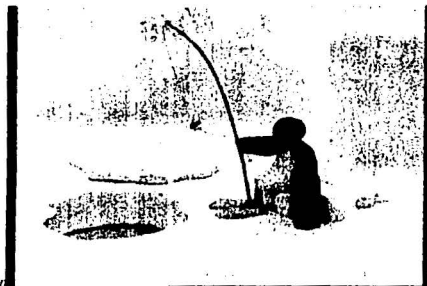
Dentro de la animación con muñecos podemos encontrar varias técnicas:

-*Claymation o Claymotion*. Se puede hacer animación con muñecos hechos de plastilina, es una técnica muy popular en producciones de cortometraje. Es una técnica sencilla y económica, pero necesita de un escenario y una elaborada preparación en el diseño estructural de los personajes. Su estructura por ejemplo, puede ser de alambre, pero en el caso de personajes

¹⁷ Ed Tietjens. *Así se hacen películas de dibujos animados*.

¹⁸ *Ibidem*.

muy detallados, se debe solucionar el movimiento de esos detalles que pueden ser ojos, manos o pies; además del equilibrio del muñeco, repuestos, plastilina que resista más tiempo el calor de las luces, etc.



Pingu, animación hecha en plastilina o *Claymotion*

- *Muppet animation*. Esta técnica mezcla la animación de marionetas y los títeres (la palabra *muppet* proviene de los vocablos *marionette* y *puppet*¹⁹). Se necesita una elaborada preparación de los muñecos, para sus articulaciones y gesticulaciones; aunque no necesariamente se necesita crear la ilusión de movimiento con muñecos articulados fotografiados cuadro por cuadro; gracias a que se generan personajes operados directamente por los llamados *puppeteros*. La técnica de animación por muppets, fue muy popular a finales de los años setenta y ochenta para combinar actores con criaturas fantásticas, llegando a grados muy altos de complejidad y realismo (como la gran cantidad de alienígenas de la trilogía de *La guerra de las galaxias*); Todavía se utiliza éste tipo de animación, en escalas mucho menores que el cine, se utilizan para programas de televisión para niños. Se requiere un presupuesto considerable para su producción y habilidad en su manejo.

¹⁹Varios autores. *Libro del Año 1980*.

El show de los muppets de Jim Henson



1.4.3. Objetos.

Hablar acerca de animación con objetos sería demasiado largo, pues virtualmente todo puede ser un objeto para animación. La animación con objetos utiliza desde lo más sencillo hasta lo más prosaico (monedas, muebles, pastillas, lápices, etc.) buscando aquellos objetos que representen valores morales o emociones. Posiblemente la técnica de objetos sea la técnica más sencilla y con más variantes dentro de la animación; sólo se necesitan objetos y un escenario o diorama.²⁰ Dentro de éste apartado mencionaremos solamente algunas formas de animación con objetos:

Imagen de la cinta *El extraño mundo de Jack*
(animación hecha con muñecos articulados)



²⁰ Tony White. *The animation 's Workbook*.

-Animación a intervalos. Este tipo de efecto se utiliza principalmente en investigación y programas documentales. El principio de la animación a intervalos es simple: se fija una cantidad de tomas en un tiempo determinado. Por ejemplo, filmar el nacimiento de una planta, se puede hacer una fotografía cada hora. La animación a intervalos permite ver el crecimiento de una planta (un proceso que lleva días, verla en minutos) o viceversa, como ver el movimiento de una bala.

Se pueden hacer efectos variando los intervalos de grabación en una escena. También se puede utilizar para lograr efectos cómicos en actores. Se necesita de una planeación cuidadosa y requiere, como en el caso los programas documentales, de mucho tiempo.

-Arena. Esta es una de las técnicas más sencillas y "económicas" dentro de la animación. En una superficie semitransparente (como un acrílico ó un cristal pintado), se coloca arena colocada de manera uniforme; de tal manera que ocupe todo el campo visual de la cámara. Se colocan dos luces a 45 grados y una luz directa por debajo de la superficie. Con este procedimiento se pueden lograr desde movimientos con líneas, la creación de formas en la superficie de la arena; hasta líneas de luz, si lo permite la cámara.

-*Collage*. Esta técnica se puede considerar una mezcla entre animación con objetos y la técnica de animación en crecimiento. Se necesitan objetos por lo general bidimensionales (Fotografías, recortes de periódico y revistas) que se asocian y se les "arranca" el contenido²¹. Por ejemplo una moneda, puede representar la avaricia, o un espejo representar la vanidad.

-*Kinéstasis*. Esta técnica tiene parecido a la técnica de *collage*, la diferencia es que el movimiento lo hace la cámara (*paneo, zoom, tilt, etc.*) y no los objetos²².

-*Pinscreen*. Esta técnica es una de las más peculiares, y una de las que requieren una enorme paciencia y concentración. Se insertan miles de

²¹ Ibidem.

²² Ibidem.

alfileres en un tramado y se hacen "dibujos" variando la profundidad de algunos de los alfileres y ayudados por la iluminación se logra una increíble variedad de medios tonos²³.

-Pintar en Cristal. Técnica híbrida entre la animación con arena y siluetas. Se coloca una fuente de luz debajo de un cristal. El cristal tiene una ligera capa de arena que no permite el paso de la luz. Cuando se dibuja algo en la arena, se obtiene una figura luminosa.

-Pixilación. Creada por Norman McLaren, es una ingeniosa técnica que utiliza personas y busca un efecto cómico. En esta técnica se "moldea" a los actores, buscando secuencias siempre fuera de lo común (un caso típico de pixilación es ver a una persona flotando, se logra cuando el actor salta y se le fotografía en el momento que está en el aire). Esta técnica es muy sencilla pero requiere mucha habilidad y concentración, así como un gran esfuerzo para los actores²⁴.

-Siluetas. La técnica de siluetas, es una de las más antiguas. Desciende directamente del teatro de sombras Chinescas que entretuvieron a los europeos hace más de cien años. Esta forma de animación consiste en fotografiar un escenario de fondo enmarcado por imágenes en contraluz. Los personajes son propiamente siluetas recortadas que se mueven por pequeños soportes en su parte baja. Lo que podemos decir, es que es un teatro de sombras mas elaborado; su gran desventaja, que es una técnica casi en desuso, pues sus posibilidades son limitadas, sin embargo debemos enfatizar su sencillez, que la hace muy recomendable.

-Xerografía. Se utiliza una fotocopiadora. Es una técnica que permite efectos sencillos, y es que no requiere demasiado tiempo, además el acabado semeja a las pruebas a línea (o line test) de la animación por celulosa.

²³ Ibidem

²⁴ Ibidem.

1.4.4. Animación por computadora.

La animación auxiliada por computadora, es la más popular y la que más se ha desarrollado en las últimas dos décadas. La computadora puede realizar la mayoría de los procesos, tanto de producción como de postproducción. En la actualidad las computadoras cuentan con programas (*software* en inglés) para sustituir a la forma tradicional, es decir, realizan los escenarios, diseñan los personajes (en cine se les conoce como Imágenes generadas por computadora o CGI por sus iniciales en inglés) hasta participan en la creación y edición de la música; o como auxiliar, retocando y almacenando imágenes.

En nuestro país podemos contar desde software para PC y Macintosh e inclusive hardware especializado como las estaciones de trabajo hechas por la compañía *Silicon Graphics* que trabajan bajo la tecnología RISC (procesadores que superan las capacidades de los procesadores de Mac y PC, principalmente en animación en 3D), pero el costo la hace sólo adquirible por empresas de muy altos recursos. El programa más conocido en nuestros días es el Maya, que es utilizado desde animación hasta creación de videojuegos.

Una forma más económica para hacer animación por computadora, es aprovechar programas como *Flash* y *Director* de la empresa Macromedia; incluso uno de los programas más comunes dentro del ambiente del diseño gráfico como el Corel Photopaint, cuenta con la capacidad de manejar imagen en formato GIF y JPG o JPEG, que se usan principalmente para la creación de páginas web.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.5. Producción y Postproducción.

La animación, como las industrias de Televisión y Cinematografía, requiere de procesos de producción y postproducción, el trabajo de producción comienza desde la definición del concepto, los detalles de presupuesto, recursos técnicos, recursos humanos y el proceso de filmación. El trabajo de postproducción es igual de importante, pues se encarga de tareas como la edición, el montaje, presentación, musicalización, efectos sonoros, revisión y corrección de errores y el traslado a formatos de presentación.

A continuación presentamos un ejemplo de equipo de producción y postproducción para un filme de animación de largo metraje:

- Productor.
- Director
- Equipo de animación
- Asistentes de animación*
- Realizadores de secuencias intermedias (inbetweeners)*
- Limpiadores de estilo (clean up artist)*
- Trazadores y pintores*
- Delineadores (renderers)*
- Encargados de efectos especiales
- Encargados de revisión
- Camarógrafos
- Encargados de Música
- Editores

Las personas que indica el asterisco, pertenecen ya sea, a equipos de animaciones de largo metraje; o a producciones en técnica de animación de Celdas de acetato.

II. La animación y su impacto Sociocultural.

" La forma es siempre ideología."
-Sergei Eisenstein.

Muchas veces cometemos el error de considerar a los programas de televisión y a las películas como productos carentes de valores; pero no existe trabajo que quede totalmente fuera de nuestros parámetros éticos, sociales ó culturales, pues sería incomprensible. Los temas manejados en animación –al igual que en todas las expresiones humanas y el entretenimiento– tienen nexos o temas en común: el hombre, su mundo, sus circunstancias, su trascendencia, etc.

José María García Escudero comenta en su libro *Cine social*, que de igual manera, una producción de contenido social no puede abordar solamente las preocupaciones sociales y culturales; los medios como el cine están enfocados principalmente al entretenimiento; incluso los espectadores acostumbrados a éste tipo de propuestas, rechazarían aquellas cuyo contenido únicamente llevara la parte trágica de la existencia.²⁵

Además, aquellas propuestas que rompen de manera tajante con los esquemas ya establecidos difícilmente serán aceptadas. Aquellos que buscan el equilibrio entre lo establecido y lo novedoso deben tener en cuenta que un realizador sin parámetros establecidos, puede hacer que su obra no sea percibida como se desea, incluso que genere significados no previstos²⁶.

En éste capítulo, Realizaremos un análisis de la evolución que ha tenido la animación a nivel narrativo, y veremos como los trabajos comerciales, a veces considerados "menores", están muy impregnados de la cultura y son testimonio de los valores de la época en que fueron realizados. Se han seleccionado tres obras que representan tres momentos de la historia universal y que además representan tres momentos de la historia de la animación.

²⁵ José María García Escudero. *Cine Social*.

²⁶ Román Gubern. *La mirada Opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Para el análisis, vamos a utilizar un esquema basado en los estudios del cuento maravilloso de Vladimir Propp. A pesar de que existen obras más completas del estudio y la creación de relatos, y el modelo de Propp está basado en cuentos tradicionales rusos, equivalentes a los cuentos de hadas; éste modelo es muy sencillo y además lo utilizaremos más adelante como guía para la creación de nuestro propio proyecto.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

II. 1. El esquema de Vladimir Propp.

Durante la segunda década del siglo XX, comenzó el estudio y estructura de los mensajes, algunos con fines propagandísticos. En esta etapa, países como la Unión Soviética y Alemania, resaltaron la importancia de una educación con marcados valores morales y patrióticos.

Se han hecho muchos estudios acerca de la naturaleza de los mensajes y su significado. En este trabajo, utilizaremos un esquema desarrollado a partir del estudio morfológico de Vladimir Propp sobre el cuento ruso.

Vladimir Propp fue un pionero del estudio de los discursos. Propp rechazó las categorías de otros autores que dividían a los cuentos por tema o por motivos. Vladimir Propp en cambio, mencionó en su estudio del cuento clásico ruso, que las acciones resaltan valores morales. En su obra *Morfología del cuento* (1928) para el estudio de los cuentos maravillosos, presentó un método que pudiese:

"...Traducir a los cuentos en un sistema de signos formales y estructurales, como en otras ciencias..."²⁷

Vladimir Propp utilizó el término *Morfología*, haciendo la comparación con el estudio de las plantas, el cual posee un "método científico y armonioso"²⁸

A partir de una antología llamada *Colección de cuentos populares rusos de Afannasiev*, dividió al cuento por género dependiendo la clase de cuento, y luego se enfocó a las acciones de los personajes, de donde obtuvo sus *funciones*. Los cuentos rusos de la antología, poseen características muy semejantes a los cuentos clásicos de Europa Occidental, manejan recursos literarios como *La misión, el viaje heroico o el Objeto Mágico* y además ofrecen una moraleja.

²⁷ Vladimir Propp, *Morfología del cuento*.

²⁸ *Ibidem*.

Descubrió que en los discursos de los cuentos los personajes y sus atributos pueden cambiar, pero no así sus funciones, que son el valor constante de la morfología del cuento:

*Por función entendemos la acción de un personaje, definida por el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga.*²⁹

Se nota una peculiaridad en el concepto de función. La *función* de Propp es muy diferente a la definición de Román Jakobson, que es la más reconocida en la lingüística y la comunicación. En el modelo de la comunicación de Jakobson se le da mucha importancia al mensaje y a su estructura, las funciones son elementos que unidos a los factores constitutivos (código, canal, medio, etc.) permiten el acto de la comunicación. Las funciones de Jakobson son *emotiva, conativa, referencial, enunciativa, estética, poética, de anclaje, fáctica, y metalingüística*.

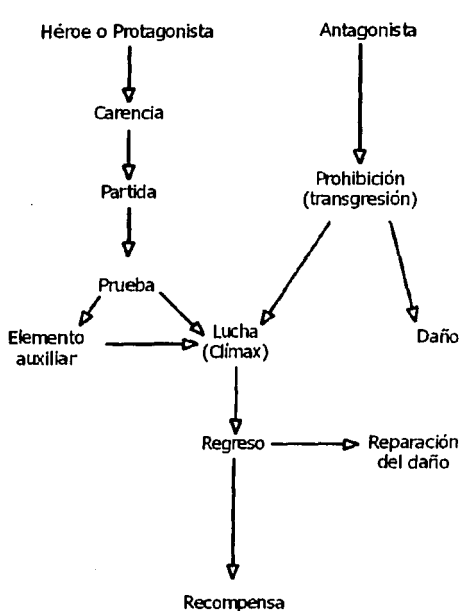
Propp definió a los cuentos como un desarrollo, que partiendo de una fechoría o carencia, pasa por las funciones intermediarias culminando en matrimonio y otras acciones de desenlace; que pueden ser: *recompensa, reparación del daño, salvación de la persecución*, etc. A todo el desarrollo de la historia le llamó *secuencia*. Propp diseccionó a los cuentos hasta catalogar a cada secuencia o cuento y dar nomenclaturas a personajes y funciones³⁰.

Partiendo del análisis del cuento maravilloso, se han hecho estudios acerca de la importancia de una estructura para hacer discursos –no solamente cuentos– y su influencia en la sociedad³¹. Los personajes en un relato, poseen características similares, pero cumplen con la historia realizando diferentes acciones ó *funciones* que tienen un significado social, y toman entonces gran importancia como reflejo de la cultura en su entorno.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Daniel Prieto. *Retórica y Manipulación Masiva*.



Esquema basado en el modelo de Vladimir Propp.

El modelo de Propp, nos sirve para analizar y crear un discurso. El impacto de los relatos depende de la forma en que se presentan sus constantes. La morfología del cuento estableció cientos de funciones que pueden tener nombres como *la petición del moribundo*, *criatura hostil* hasta *el héroe ataca*, pero muchas de las funciones sólo se encuentran en la literatura escrita. Daniel Prieto redujo la cantidad a 16 constantes³², pero se debe notar que Propp sólo trabajó con cuentos, y las funciones todavía pueden encontrarse -o sustituirse- en nuestra literatura actual. A

continuación se muestran ejemplos de la relación entre los personajes y las funciones:

Protagonista. Tradicionalmente existen varios tipos de Protagonista. El *héroe represor*, quien se encarga de castigar al que realiza la transgresión. El *héroe benefactor*, que su única meta es ayudar; y por último el *héroe transgresor*, que es aquel que ha cometido un error y su relato consiste en enmendar las consecuencias de sus actos, éste tipo de protagonista en los cuentos clásicos, generalmente era interpretado por mujeres.

³² *Ibidem.*

Prohibición o Transgresión. Son los actos "malvados", por lo general únicamente los realizan los antagonistas o las heroínas (*héroe transgresor*), en los cuentos clásicos y se trata de romper con las reglas sociales o ir en contra de las reglas morales existentes.

Acción del Protagonista. Las acciones del héroe o protagonista son:

- Partida (inicio de la búsqueda)
- Reacción ante las exigencias del donante (ver donante o auxiliar)
- Matrimonio (ver Casamiento o Recompensa)

Acción del Antagonista. Los actos del antagonista, no necesariamente las *transgresiones*. El antagonista ahora no necesita ser una persona precisamente, puede ser algún reto natural o sobrenatural:

- Fechorías
- Combate y otras formas de lucha (ver *Lucha*)
- Persecución

Daño. Esta función es consecuencia de las transgresiones.

Reparación del daño. Generalmente se logra cuando el protagonista resulta vencedor.

Lucha. Es el punto de partida de la acción y también en este punto se sitúa el clímax de la historia.

Victoria. Es el triunfo del protagonista sobre el antagonista.

Prueba. Las pruebas son aquellos desafíos que se le presentan al protagonista, pueden ser pruebas de destreza, de fuerza, éticas, morales, de resistencia, etc.

Cumplimiento de la prueba. En el cumplimiento de la prueba se muestra la calidad moral del protagonista.

Partida. Inicia el desarrollo de la historia y es un paso anterior a la *lucha*.

Regreso. Son los actos realizados al terminar la lucha.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Carencia. Son las causas o motivaciones que hacen al protagonista.

Donación del elemento auxiliar. Son aquellos elementos que apoyan al héroe, aunque éste no los haya pedido. Puede ser auxiliar un personaje secundario que se denomina *donante*, que ayuda al personaje, y es muy importante en la resolución de la *lucha*; otros auxiliares son el omnipresente destino o pueden ser artículos (poderosos o mágicos) que recibe el protagonista.

Empleo del elemento auxiliar. Es una consecuencia de una positiva *reacción del héroe ante el donante*. El donante puede poner *pruebas* al protagonista para recibir el objeto que le permitirá vencer al antagonista.

Matrimonio, Casamiento o Recompensa. Esta constante representa el triunfo de los valores representados en el relato, no necesariamente la *victoria* del protagonista. El triunfo del protagonista, representa el triunfo de las normas morales, y por lo tanto es un triunfo de la sociedad.

El protagonista y el antagonista son constantes que no pueden ser excluidas de un discurso, pero existen otros personajes en el esquema de Propp, que pueden tener peso en la historia, como el *donante*, los personajes secundarios en la morfología del cuento son:

Princesa (el personaje buscado). Puede ser el que inicia la historia requiriendo al héroe, incluso puede ser denominada *el padre de la princesa*. Sus funciones son:

- Petición de tareas difíciles
- Imposición de una marca
- Descubrir al falso héroe
- Castigar al segundo agresor
- Matrimonio

Donante. El donante puede ser un mentor o protector del protagonista, que cumple con las siguientes funciones:

- Preparación de la transmisión del objeto mágico
- Paso del objeto a disposición del héroe

Auxiliar. Es elemento no humano, el destino, la magia, o un objeto que ayudará al protagonista, puede cumplir varias funciones:

- Desplazamiento del héroe
- Reparación del daño, la fechoría (transgresión) o la carencia
- Socorro durante la persecución
- La transfiguración del héroe

Mandatario. Aquel que ostenta la jerarquía más alta en el contexto de la historia, y puede ser el *padre de la princesa*. Por lo general únicamente realiza la función de *envío del héroe*, para iniciar el desarrollo de la historia y avalar la victoria.

Falso héroe. Puede ser un impostor o un aspirante a héroe que no cumple con las pruebas necesarias para completar la búsqueda:

- Partida
- Reacción negativa a la petición del donante
- Peticiónes engañosas

II.2. La animación durante los años 20 hasta los años 90.

En este punto haremos una pequeña revisión de las cuatro etapas de la historia de la animación, que ya hemos revisado; ahora desde la perspectiva de su incidencia en su cultura.

Aunque el desarrollo de la animación viene de la mano con el cine, la capacidad para crear iconos que sintetizan a su entorno cultural la obtuvo de la historieta. El cómic norteamericano aporta al cine y a la animación su versatilidad en el manejo del espacio, su lenguaje basado en imagen fija, pero sobre todo, su capacidad de síntesis, de caricaturizar o representar en una imagen los valores y personajes de nuestra sociedad.

En sus inicios, sirvió simplemente como un espectáculo que cautivó a las audiencias de principios de siglo, primero como un circo de muebles que cambiaban de posición; después aparecieron extrañas representaciones del mundo, que dieron pie a la aparición del primer héroe animado: el gato Félix. La influencia de personajes animados en la sociedad no se hizo esperar, el Popeye que vendía espinacas, fue llevado al cine teniendo tanta popularidad, que la Marina de los Estados Unidos lo utilizó para promocionar el reclutamiento.³³



Popeye el marino

³³ Román Gubern. Historia del cine.

En 1930 los hermanos Max y Dave Fleischer crearon a partir de la cantante Helen Kane, a la primer Vamp en la historia del cine: Betty Boop, que fue una de las primeras figuras de culto y objeto de severas críticas y censura, incluso de personajes como Walt Disney.



Betty Boop de Dave y Max Fleischer

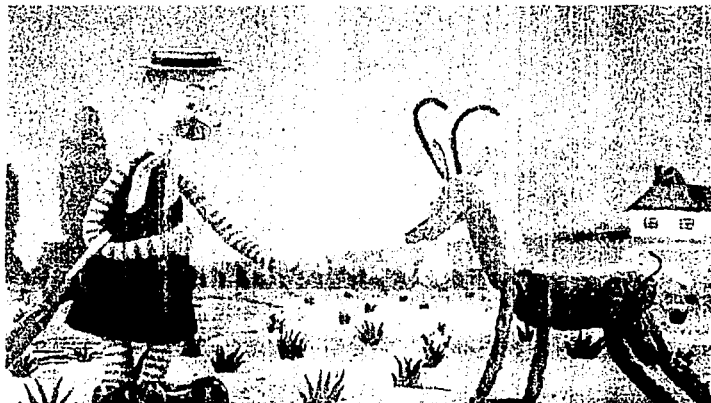
El segundo periodo histórico pertenece a Walt Disney, periodo donde se consolidó la animación, gracias al desarrollo técnico alcanzado³⁴; pero también involucró un desarrollo en el impacto que la animación tuvo en la sociedad. La aportación más grande de Disney a la cultura fue la creación del personaje animado más famoso en el mundo: *Mickey Mouse* en 1928.

Disney dominó en muchos aspectos a la industria de la animación de su época. Entre otras cosas, ejerció una feroz política sobre sus competidores y creó un monopolio de los avances técnicos que su empresa poseía, como el sistema technicolor y el sistema de fotografía en multiplano. Además fue el pionero de la comercialización a gran escala (ejemplo que siguieron y luego superaron el Manga y el Anime) de mercancías relacionadas con sus películas y personajes.

³⁴ John Halas. *Film and TV graphics*.

John Halas ha determinado como un tercer periodo en la historia de la animación, a los años de la posguerra (1945) y que conocemos como la Guerra Fria; las cosas se ven desde un cristal diferente. los países occidentales llevaron la paranoia anticomunista a los medios, comenzó la escuela narrativa del absurdo (Tex Avery y sus *Looney tunes*) y la persecución implacable (*Tom & Jerry* de Fred Quimby, *Woody Woodpecker* de Walter Lanz), con matices de humor sádico.

Mientras tanto, en el incipiente bloque socialista comenzaba una enorme producción de animación con fines culturales - y de paso, la exaltación de los valores del estado - como toda la enorme producción de cortometrajes de animación de Checoslovaquia; destacando las animaciones de *Sr. Prokoup* de Karel Zeman.



Mr. Prokoup de Karel Zeman

Esta es la etapa de la madurez narrativa de la animación, con un manejo concienzudo de los contenidos, con fines propagandísticos; donde se pueden crear relatos de fuerte contenido como *La granja de los animales* del mismo John Halas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El cuarto periodo de la historia de la animación, comienza con la aparición de los medios electrónicos, es la época de los comerciales, efectos especiales y animaciones por computadora, pero sobre todo, es la era de las grandes empresas que ofrecen su trabajo al cine y televisión como Industrial Light & Magic y Pixar. Filmes como Tron y Toy Story ejemplifican el trabajo de cine asistido por computadora.

Todo indica que estamos en el umbral de un quinto periodo, en el cual todo el proceso de animación se hará por computadora; las películas como *Toy Story*, *Small Soldiers* y *Antz* demuestran que se pueden realizar todas las etapas de producción por este medio. Además, han surgido empresas independientes a las poderosas compañías como Disney, que son las responsables del trabajo en imágenes generadas por computadora.

Las expresiones humanas se sustentan en los valores, creencias y una variedad de formas propias de su época, dando forma a un ente que llamamos *Cultura*.

Sabemos de antemano que los medios como el cine y la televisión, su principal objetivo es el entretenimiento; pero podemos encontrar en ellos expresiones y manifestaciones que retratan fielmente a su contexto, e incluso llegan a traspasar las barreras que su medio les impone.

Resulta muy importante hacer notar, que algunas obras, hechas con el mero afán de entretener, han incidido de forma significativa en su entorno inmediato; incluso han superado a su contexto y convertirse –para bien o para mal– en parte importante de la cultura.

Durante esta etapa del trabajo, comenzaremos a revisar diferentes momentos de la historia de la animación, buscando ejemplos de obras que han logrado incidir en su contexto; ya sea por su importancia histórica, o como reflejo de la sociedad y la cultura en que fueron realizadas.

Ayudados con el esquema basado en trabajo de Vladimir Propp, se realizó el análisis de tres obras correspondientes a las tres últimas etapas históricas de la animación, descritas por John Halas.

Los Tres cochinitos de Walt Disney representa a la segunda etapa de la animación; el periodo del Perfeccionamiento Técnico. En esta época, la animación y el cine en general tuvieron un efecto muy grande en la población de los años posteriores a la Gran Depresión, e incluso durante la Segunda Guerra Mundial.

La segunda etapa histórica de la animación (La etapa de la guerra Fría) está representada por *La granja de los animales* de John Halas; Esta animación inglesa destaca de sus contemporáneas norteamericanas, por la crudeza de contenido y narrativa, además que significó una feroz crítica al comunismo.

La tercera etapa histórica de la animación está representada por *Akira* de Katsuhiro Otomo; mezcla de la animación tradicional por dibujos en celulosa e imágenes por computadora. Esta película logró un inusitado éxito como animación comercial y de culto a la vez; además de su desafortunada relación, como veremos más adelante; con el lamentable ataque terrorista al metro de Tokyo en el año de 1995.

II.2.1 *Los tres Cochinitos* y la crisis del '29.

"...En el momento en que Roosevelt proclamaba el *New Deal*, Disney sacó de un viejo tema popular la historia de los tres cochinitos, esta moraleja: *Los perezosos son víctimas del lobo, pero el trabajador se le escapa por haberse hecho una casa de ladrillos. La atrayente canción ¿Quién le teme al lobo feroz? ¡Nosotros No! ¡Nosotros no! fue para los Estados Unidos un desafío lanzado a la crisis...*"

-Georges Sadoul "Historia del Cine Mundial"

II.2.1.1 Antecedentes históricos.

En 1929 Estados Unidos sufrió una crisis económica (sufrida por el desplome de la bolsa de valores de Nueva York) que produjo no sólo problemas económicos, sino que acrecentó la desconfianza y preocupación de un país que no lograba integrar a sus numerosas comunidades de inmigrantes, ni abatir el desempleo; además la gente no creía en el poder federal, Washington no intervenía de forma directa en la política de los estados, y sus políticas económicas no lograban acabar con la llamada *Gran depresión*.

Fue hasta 1933 cuando el presidente electo Franklin Delano Roosevelt, inició una nueva política económica denominada *New Deal* (*Nuevo pacto* o *Juego nuevo*, en los juegos de cartas). Por primera vez, el gobierno Federal ejerció un verdadero poder sobre los gobiernos de los Estados, estableció programas de asistencia social y desarrollo que irónicamente, tuvieron éxito durante la Segunda guerra mundial³⁵; Rossevelt encabezó un programa de politización de masas trabajadoras, que le dio al gobierno una imagen "Socializante"³⁶.

Las medidas económicas de Roosevelt fueron proyectadas a 5 años, divididos en tres etapas, que abarcaron 1ª) cien días para estabilizar la economía, 2ª) dos años (1933-1935) para desarrollar al campo y a la industria, donde creó organismos de intervención federal y 3ª) Las mejoras sociales y abatir el

³⁵ Mauro Calamandrei. *Estados Unidos y Canadá* Vol. I

³⁶ Enciclopedia Autodidáctica Quillet. Historia general.

desempleo (1935-1937)³⁷. El trabajo de Rossevelt, abarcó desde la integración de los inmigrantes hasta la política de buena vecindad –No Intervención– con Latinoamérica.³⁸

II.2.1.2. Antecedentes culturales.

Durante los años veinte floreció el ideal del norteamericano nacionalista, anglosajón, protestante y blanco; fue una época de puritanos tradicionalistas. Paradójicamente, provocó una sociedad ambigua donde apareció la corrupción y el crimen organizado. Con la gran depresión apareció el género Negro, historias de criminales y *Gángsters* como protagonistas; como podía esperarse, después que la moralista Enmienda 18 ó *Ley seca* -que prohibía el consumo y venta de bebidas alcohólicas- permitió verdaderas economías criminales. Durante los años treinta, Estados Unidos encontró en Roosevelt, un nuevo discurso; los medios se vuelven a retroalimentar con la aparición de un símbolo de autoridad suprema: *El héroe*.

*Después de la crisis del 29, se compararon y desplazaron –muy ligeramente- a los valores de Tradición, Orden social y Pureza étnica, por la libertad, progreso social, igualitarismo y lucha contra la opresión...*³⁹

Durante esa época, se estrechó la relación entre la historieta y el cine. Los primeros *comics* (que en sus inicios también se les conoció como *funnies*) retomaron el lenguaje dinámico del cine y aportaron nuevos modelos narrativos y de simbolismo.

La personificación de los nuevos valores norteamericanos comenzó en los cómics con *Dick Tracy* de Chester Gould –una respuesta moral al género negro- hasta los *mystery men* (que en la década de los sesenta se convertirían en los *superhéroes*) como *The phantom* de Lee Falk hasta el más famoso representante de la idiosincrasia americana: *Superman* de Jerry Siegel y Joe Shuster.

³⁷ José L. Gómez Navarro y otros. *Historia del mundo contemporáneo*

³⁸ Varios autores. *Estados Unidos. Una civilización.*

³⁹ José L. Gómez Navarro y otros. *Historia del mundo contemporáneo.*

Esta época de la animación se caracterizó principalmente por el trabajo de Walt Disney; que a la manera de Esopo nos presenta toda una gama de zoomorfos, quienes llevan todos los vicios y virtudes morales de su contexto. Disney realizó desde los clásicos y moralizantes plagios a los cuentos de hadas como *Blanca Nieves*, hasta propaganda anti-nazi como *La Cara del Führer (Der Führer 's face)*, ganadora del Oscar en 1943. Además Disney sirvió a los propósitos más diversos, desde el racionamiento de los productos de consumo, la venta de los bonos de guerra, hasta el reclutamiento de tropas.

Importancia cultural de la obra: *Los tres cochinitos* de Walt Disney, representaron el éxito de la animación como una forma de propaganda política y social, en los años siguientes. Durante los años de la Depresión y la Guerra, ayudó a levantar la moral de una sociedad en crisis.

II.2.3. Síntesis de *Los tres cochinitos*.

La historia de los tres cochinitos, es un cuento clásico, que nos narra la historia de tres cerditos que vivían acosados por el Lobo feroz, y cada uno construyó su casa para protegerse. Mientras que dos de ellos, más perezosos, construyeron casas de paja y madera, el más trabajador construyó una sólida casa de ladrillos. Cuando el lobo persiguió a los cerditos, sólo la casa de ladrillos resistió a sus soplidos. Finalmente, el cerdito trabajador se encargó de castigar al lobo, cuando éste trató de escurrirse a la casa, colocando un caldero hirviendo bajo la chimenea.

II.2.3. Análisis de Propp.

El cuento de los tres cochinitos, es un sujeto típico para los análisis del cuento maravillosos, pues tiene sus funciones perfectamente definidas y tiene una moraleja sencilla: que los perezosos son víctima del hambre, mientras que los trabajadores siempre estarán a salvo.

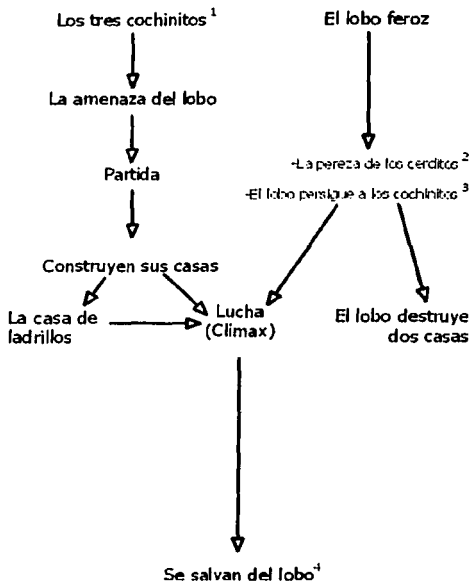
1 En el sitio del protagonista, tenemos a dos tipos de héroe: el *héroe represor* (el cerdito de la casa de ladrillos) y *héroe transgresor*, que son los dos cochinitos perezosos.

2 En este caso, la pereza de los dos cochinitos es una transgresión, pues en su época la pereza era algo socialmente rechazado. Entonces, el *daño* no fue únicamente por los actos del lobo sino como castigo a las transgresiones de los cerditos, así se refuerza el mensaje moral.

3 Las transgresiones son aquellos actos "malvados" o que nos son considerados socialmente aceptables. En éste caso los intentos del lobo para devorar a los cerditos, representan los temores de la época debido a la "Gran depresión" (representados obviamente, por el *antagonista*).

4 La recompensa, fue no ser devorados; terminando con la moraleja acerca del trabajo.

Los tres cochinitos



Escena de *Los Tres cochinitos* (Disney, 1933)

1.2.2 "La granja de los animales" y la guerra fría.

"...sobre el rencor de clase floreció el amor,
ayer Lenin y Sza Sza Garbor
se casaban en New York"

-Joaquín Sabina "El muro de Berlín".

11.2.2.1. Antecedentes históricos.

Al término de la segunda guerra mundial, los Estados Unidos y la Unión Soviética se convirtieron en las potencias económicas, políticas y militares más grandes del mundo. Cuando la Unión Soviética —contraviniendo los acuerdos de Yalta— comenzó a expandir el socialismo en los países ocupados por el Ejército Rojo, los Estados Unidos buscaron agrupar a los países europeos bajo su protección; primero con el plan Marshall en 1947 y con la creación del Pacto del Atlántico Norte en 1949, la Unión Soviética hizo lo mismo con el Kominform en 1947, que fue cambiado posteriormente por el Pacto de Varsovia en 1955.

El golpe de estado en Checoslovaquia en 1948, marcó el inicio de lo que conocemos como la *guerra fría*⁴⁰; conflicto que duró casi cuarenta años. Los años siguientes a 1948, llevaron al mundo a una división en dos gigantes bloques, y provocó muchos conflictos apoyados secreta o abiertamente por Estados Unidos y la Unión Soviética; como la carrera armamentista y la división de Alemania, las guerras en Corea, medio oriente, Vietnam y Afganistán⁴¹.

⁴⁰ José L. Navarro y otros. *Historia del mundo contemporáneo*.

⁴¹ Oriol Galí Forés. *El turbulento Siglo XX*.



El muro de Berlín, símbolo de la guerra Fría.

Uno de los momentos más dramáticos del conflicto, fue el año de 1962 con la *crisis de octubre*, cuando la URSS intentó instalar cohetes nucleares ofensivos en Cuba, ocasionando un bloqueo militar Norteamericano que duró hasta noviembre de ese mismo año cuando Nikita S. Krushev accedió a retirar los cohetes a cambio de la promesa del gobierno de John F. Kennedy de no invadir la isla; como ya había sucedido en el incidente de Bahía de Cochinos en 1961.

La política internacional durante la Guerra Fría, estuvo caracterizada por la paranoia, y la amenaza latente de una guerra nuclear, hasta finales de los años ochenta, cuando los países del bloque oriental como Checoslovaquia, Rumania y Polonia, comenzaron a ganar su autodeterminación y finalmente en el año de 1989, el gobierno comunista en la URSS perdió el poder.

II.2.2.2. Antecedentes culturales.

Los gobiernos del bloque occidental fomentaron una auténtica fobia al comunismo, que derivó en verdaderas cacerías de brujas, como sucedió en el cine de Hollywood. En Norteamérica se dio el nacimiento del *Toon*. Los *toons* (abreviación de *cartoon*) son personajes zoomorfos con un sádico sentido del humor, implicados en interminables persecuciones. Con la producción de las grandes empresas cinematográficas como Warner Brothers y Metro Goldwin Mayer Se logró la madurez técnica de la animación

comercial. Mientras, en el bloque socialista comenzaba una producción de animación con fines educativos y la exaltación de los valores del Comunismo.

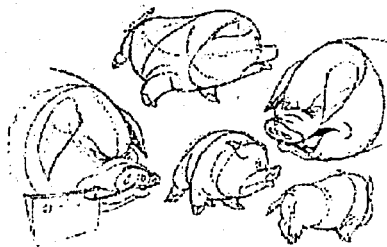
En 1954 en Inglaterra, John Halas y Joy Batchelor realizaron *Animal farm*, una adaptación a la fábula de George Orwell llamada "la Rebelión de la Granja", una feroz crítica al Stalinismo. Es importante notar, que cuando George Orwell escribió su obra en 1941, se encontró con grandes dificultades para publicarla; debido a una "ceguera" de la comunidad política e intelectual inglesa, hacia el comunismo de Stalin; ocasionada por los intereses comunes entre Inglaterra y la Unión Soviética⁴².

Importancia cultural de la obra: John Halas rompió con la historia original de Orwell; la cual culmina con los animales contemplando la transfiguración de los cerdos en hombres. A pesar de todo, la alegoría del poder popular que derrocó al totalitarismo Soviético, se materializó treinta y cinco años después. Aunque gran parte del mérito es de George Orwell; ésta película gracias, a su "visión política" sigue teniendo vigencia en nuestros días.

II.2.2.3. Síntesis de *La granja de los animales*

Los animales de una granja fueron alentados por un cerdo idealista a rebelarse contra la tiranía del granjero Jones, para crear la primera granja administrada únicamente por animales. Después del triunfo de la revolución, el gobierno de la granja cayó en manos del cerdo llamado Napoleón, quien con intrigas y asesinatos (comenzando con Snowball, uno de los líderes originales de la revolución) convirtió la granja en un estado totalitario. La historia culmina, cuando los animales, dirigidos por el asno Benjamín, se volvieron a unir para derrocar al dictador.

⁴² George Orwell. *La libertad de Prensa*. Prólogo de *La Rebelión de la Granja*.



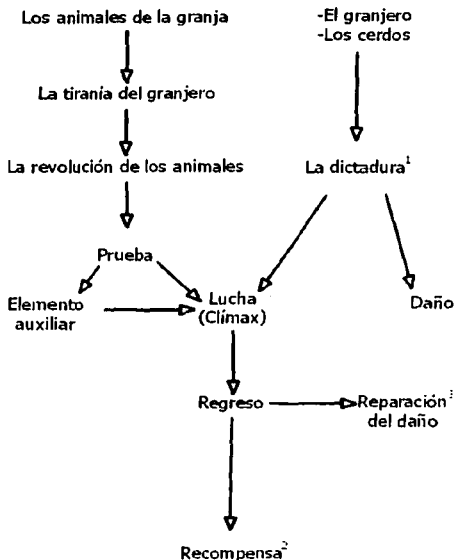
Sketch de *La Granja de los animales*.

II.2.2.4. Análisis de Propp.

La cinta de John Halas, es una crítica muy fuerte hacia los gobiernos comunistas, la historia es una alegoría de los procesos históricos que formaron a la Unión soviética, desde la *Revolución de octubre*. El discurso de la película anunció la caída del régimen de los cerdos, gracias a la fuerza popular —los animales— que los llevó al poder; a diferencia de la fábula de Orwell. Es pertinente mencionar que la cinta se presentó en 1954, aproximadamente un año después de la muerte de Stalin, y aún tuvieron que pasar 35 años para que se cumpliera cabalmente la historia.

La importancia de este trabajo, es la madurez del discurso, pues los elementos y las funciones son semejantes, pero su relación y el mensaje que nos brindan al final dista demasiado de los cuentos clásicos, pues ésta es una fábula política.

La granja de los animales



1 Las transgresiones, en este caso el totalitarismo de hombres y cerdos son el punto de partida y sus consecuencias —*daño*— son la constante en la obra. Como ejemplo de daño, tenemos la muerte de Snowball (alegoría de León Trotsky) y luego del caballo Bóxer.

2 La parte más interesante en el esquema, es la *recompensa*. *La granja de los Animales* fue realizada en la época del esplendor comunista. En la animación existe un final "feliz", donde los animales derrocaron a los cerdos; John Halas rompe con la historia original de Orwell; que culmina con los animales

contemplando la transfiguración de los cerdos en hombres. A pesar de todo, la alegoría del poder popular que derrocó al totalitarismo Soviético, se materializó treinta y cinco años después.

3 *Reparación del daño*. En la moraleja de John Halas, el pueblo representado por los animales consigue su autodeterminación, cosa que también sucedió en el contexto real; pero la realidad nos muestra que la historia no ha sido tan benévola con aquellas naciones que fueron alguna vez del bloque socialista.

La animación de Halas, está muy ubicada en su contexto cultural e histórico, y a pesar de que la obra se puede estructurar como una fábula con moraleja como los cuentos clásicos; podemos notar que la forma de presentar los

mismos elementos es muy diferente, nos lleva a la reflexión y no hay lugar para moralejas ingenuas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

II.2.3. Akira y el caso Aum Shinrikyo "La Verdad Suprema".

"...Gran terremoto Hanshin. Un poderoso terremoto sacudió Kobe el 17 de enero. Más de 6,000 personas murieron y cientos de miles quedaron sin hogar..."

"...Ataque al subterráneo. Gas venenoso fue liberado en el sistema subterráneo de Tokyo, matando a 12 personas, destruyó la creencia que el Japón estaba a salvo del terrorismo..."

-The Japan Times en la Red
"las 10 noticias más importantes de 1995"

II.2.3.1. Antecedentes históricos.

Después de 1945, la reconstrucción —al principio supervisada por los Estados Unidos— convirtió al Japón en poco tiempo en la segunda economía más importante del mundo. Gracias a la cuidadosa planeación de una economía principalmente industrial, y una cultura modernista mezclada con las tradiciones nacionales, Japón parecía la sociedad perfecta... hasta el 17 de enero de 1995, cuando se produjo el llamado *Gran terremoto de Hanshin*, que azotó principalmente a la ciudad de Kobe. Las ineficiencias en la planeación de los servicios de emergencia y la incompetencia de las brigadas de rescate y del ejército, fueron expuestas cuando los voluntarios e inclusive la *Yakuza* (el equivalente japonés de la Mafia) fueron más eficientes en el rescate de los damnificados⁴³.

El 20 de Marzo de 1995, se reportó una fuga de gas venenoso en el metro de la ciudad de Tokyo en la estación Kasumigaseki que mató a 12 personas y dejó un número aún no determinado entre 3700 y 5000 lesionados. En la estación Tsukiji fueron encontrados restos de Acetonitrilo⁴⁴, pero muy poco tiempo después se supo que un grupo colocó gas Sarin (gas venenoso desarrollado por los nazis), en varias estaciones del metro. Después de una investigación exhaustiva la policía metropolitana de Tokyo encontró en Kamikuishiki, prefectura de Yamanashi, equipo de protección contra gases, lo

⁴³ Nalef Yehya. La Jornada Virtual. *El Imperio del Armagedón naciente*. Periódico La Jornada.

⁴⁴ Fuga de gas mata a 6 personas en el metro japonés. Agencias AP EFE, AFP, Reuter. Periódico La Jornada. 20 de marzo de 1995.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

que derivo en una búsqueda en 25 propiedades de una organización religiosa, distribuidas en todo el país; llevando la investigación a la ciudad de Matsumoto en la prefectura de Nagano, donde se encontraron químicos con los que se elabora el gas⁴⁵.

Finalmente fueron detenidos miembros de la secta religiosa *Aum Shinrikyo* (la *verdad suprema* ó *La Verdad sublime*) incluyendo a su líder Shoko Asahara; quienes fueron sometidos a juicio el 24 de Abril de 1996, y el proceso cimbró a la nación, pues fueron expuestos miembros incluso dentro de las fuerzas de Autodefensa de Japón⁴⁶.



Fotografía de Shoko Asahara, líder de la secta "Verdad Suprema", responsable del atentado al subterráneo de Tokio.

⁴⁵ Shoichi Okawa. *Aum Shinrikyo Sarin Attack on Subway and the role of Aum Shinrikyo*

⁴⁶ Nalef Yehya. *La Jornada Virtual*. Op. cit.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

II.2.3.2. Antecedentes culturales.

Las tradiciones japonesas Shinto y Zen, mezcladas con alta tecnología, el renacimiento económico y la fascinación japonesa por el fin del mundo; dieron origen al Manga, una forma de historieta de trazo sencillo y que aborda temas fuertes, famosa en todo el mundo por medio del Anime. La animación japonesa o Anime, es una de las más importantes en el mundo; a pesar que tiene sus influencias en los Estados Unidos - Disney, y la narrativa hollywoodense – y presupuestos más limitados, ha dejado una escuela propia muy reconocible; más aun, es la prueba contundente, que desde hace años, la animación ha dejado de ser "sólo para niños":



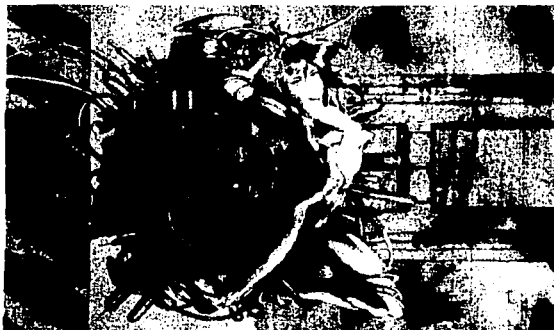
El Sintoísmo o Shinto es la religión tradicional japonesa.

"... Fuera del Japón, el manga no solamente sorprende por la tendencia obsesiva de dibujar a los personajes con enormes ojos redondos, sino también por la abundancia de escenas de sexo y violencia, en muchas ocasiones dibujadas de manera superexplícita, aparte de las incontables referencias fálicas sublimadas..."⁴⁷

"...También ha causado la inquietud de personas que se han sentido ofendidas al ver demasada violencia en los dibujos animados, así también las claras referencias lésbicas u homosexuales en ciertos títulos y hasta inclusive el desenfadado uso de referencias religiosas en algunas obras de hipertecnología con acción.

Y aun así, hay quien les llama "caricaturas"...⁴⁸

"Yo vi Ghost in the Shell (Kokoku kidotai), Macross (Makurosu) y Memories en el festival de cine fantástico el otro día, y bueno, sentí las sorprendentes alturas que hemos alcanzado. Escuché que Mamoru Oshii de Attack Shell Squad (Ghost in the Shell) platicaba con algunas personas de Disney, y la gente de Disney le tenía envidia; es muy comprensible. Disney no puede mostrar escenas de personas siendo asesinadas con pistolas con tanta delicia. La animación japonesa puede crear lo que sea. Es muy natural que la gente de Disney quisiera hacer lo mismo..."⁴⁹



Ghost in the shell de Masamune Shirov

Algo que siempre ha sido polémico en todo el mundo, es el uso de realismo y violencia incluso en las producciones para niños. Se debe notar, sin embargo que en Japón no se produce

solamente animación comercial, tampoco historietas ni animación para un

⁴⁷ Idem. La Jornada Virtual. *Japón y la cultura del Manga*. Periódico La Jornada.

⁴⁸ Valente Espinoza. Editorial. Revista DOMO La generación de Aficionados a la animación e historietas japonesa. Año 4 número 4. Febrero de 1998.

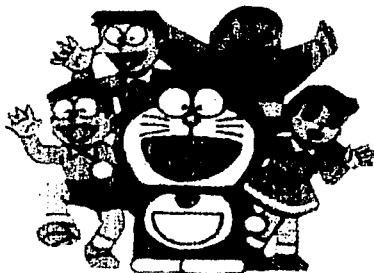
⁴⁹ *Memories*. *Katsuhiro Otomo*. Revista DOMO La generación de Aficionados a la animación e historietas japonesa. Enero de 1996.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

solo público; existen trabajos específicos, como el caso de la animación derivada del *Kodomo-manga*, para niños de 6 a 11 años, donde la explosiva narrativa japonesa es bastante moderada; el ejemplo más notable es la serie *Doraemon* de Fujiko F. Fujio.

Doraemon de Fijiko F. Fujio, Manga para niños

La narrativa de la animación comercial japonesa es muy popular, gracias a que puede ser dinámica y dramática a la vez, es modernista y simplifica una realidad muy compleja. El impacto de la animación japonesa en todo el mundo es notable, su inmensa producción abarca todo tipo de temas: históricos, infantiles, románticos, de horror, futuristas e incluso temas considerados tabú en otras culturas, como los Hentai o eróticos, Lolicom o *bishoujo* o historietas con referencias lésbicas-homosexuales; aunque éstos temas también se presentan de forma sutil en historietas para jovencitas o *shoujo*.



Su influencia en otros países, es notable. Únicamente basta con mencionar algunas obras que causaron furor en su tiempo en México; la serie que hizo popular el género de robots o Mech *Mazinger Z* de Gou Nagai, *Saint Seiya* o *Los caballeros del Zodiaco* de Masami Kurumada y recientemente, el fenómeno mundial *Dragon Ball* de Akira Toriyama. *Dragon Ball* es la obra más exitosa en toda la historia del manga y el anime. Solamente en 1996, cuando apenas comenzaba la transmisión de la primera serie en la televisión de nuestro país, ya tenía los siguientes antecedentes⁵⁰:

⁵⁰ Rolando Cedillo. *Dragon Ball*. DOMO La generación de Aficionados a la animación e historieta japonesa. Septiembre de 1996.

- Una de las obras más largas en la historia del Manga, más de 6500 páginas divididas en 42 volúmenes
- Más de 500 capítulos en tres series para televisión
- 18 películas
- 25 juegos de video
- Mas de 25 millones de aficionados u Otaku en todo el mundo



Dragon Ball (Toei, 1986) la serie Manga y Anime más exitosa de la historia

De los casos citados anteriormente, *Akira* merece particular atención; gracias a su desarrollo narrativo, la madurez de su contenido y a su excelente guión, *Akira* es considerada una obra maestra de la animación en todo el mundo. Es una obra donde los detalles técnicos son sobresalientes; principalmente porque todo el peso recae en la forma tradicional de animación por acetatos.

Importancia cultural de la obra: El otro hecho sobresaliente fue la desafortunada conexión, que la obra de Katsuhiro Otomo y su contexto cultural, tuvieron en los trágicos sucesos del 20 de marzo de 1995. Se supo desde un principio, que Shoko Asahara, el líder de la secta *Aum Shinrikyo*, es un ferviente admirador de la historieta y animación japonesas. Posteriormente se supo que la secta utilizaba imágenes de *anime* muy populares, para exponer a sus seguidores su visión del fin del mundo⁵¹. Animaciones como *Akira*,

⁵¹ ; *Tokio debe ser destruida!* Parte 3. Fanzine DOMO. La generación de Aficionados a la animación e historieta

Dominion Tank Police, y *Nave de guerra Yamato*, entre otras, fueron parte de la doctrina; además, la secta tenía su propia editorial donde se hizo *manga* con temas acerca del camino a la *Verdad Suprema*⁵².

Es necesario resaltar la importancia de *Akira* como objeto de análisis, su contexto permanece vigente, a pesar de que fue filmada en 1989; *Akira* representó la cúspide del *anime*, pues fue realizada dentro del *Mainstream* de la animación japonesa, y está catalogada como una obra de arte de la animación japonesa y mundial.

Kaneda, protagonista de *Akira*



japonesa. Marzo 1996.

⁵² Ibidem.

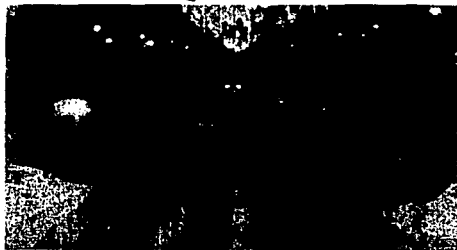
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

II.2.3.3. Síntesis de *Akira*

Akira se sitúa en NeoTokyo en el año 2019, ciudad que emerge de las ruinas de la antigua capital, devastada durante la tercera guerra mundial. El gobierno de NeoTokyo tiene graves dificultades: El menor de ellos, es la organización de los juegos olímpicos; sus mayores problemas son manifestaciones, una secta apocalíptica, actos terroristas, guerra de pandillas y un experimento secreto de armas biológicas –que sólo una facción del gobierno conoce– fuera de control.

Los personajes principales de la historia son Kaneda y Tetsuo, dos jóvenes pandilleros que tienen una amistad que contrasta con lo violento y vertiginoso de sus vidas. La suerte de estos jóvenes cambió radicalmente, cuando en una incursión contra otra pandilla, encontraron a un extraño niño con poderes mentales; y un grupo especial del *Proyecto Akira*, se llevó al niño y a Tetsuo con ellos. Durante la búsqueda, Kaneda tropezó con un grupo de insurrectos al que debió unirse a la fuerza y juntos llegaron accidentalmente al corazón del proyecto secreto. Mientras Tetsuo, comenzó a despertar sus propios poderes, de forma tan rápida que perdió la razón y se volvió incontrolable.

La crisis estalló cuando Tetsuo escapó del laboratorio e inició la destrucción de la ciudad. Kaneda tuvo que luchar contra su amigo, pero sus poderes lo volvieron casi omnipotente. Repentinamente, Kaneda recibió la ayuda de otros jóvenes que estuvieron mucho antes en el *Proyecto Akira* que Tetsuo, y debido al inmisericorde experimento, tenían la apariencia de ancianos; pero no fue suficiente para detener al enloquecido Tetsuo. Cuando todo parecía perdido, apareció una poderosa presencia anunciando el cumplimiento de la profecía: el despertar de *Akira*, y el fin de NeoTokyo.



Imágenes de la película *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1989)

II.2.3.4. Análisis de Propp.

El valor de *Akira* consiste en su cruda visión del contexto social y cultural contemporáneo, es una crítica muy dura hacia la imagen que Japón -y los gobiernos de todo el mundo- proyectan al mundo y que en 1995 de manera casi profética, se derrumba el mito de la casi perfecta sociedad japonesa.

Akira tiene un enfoque diferente de los personajes y los valores sociales, dentro del análisis de los relatos de Vladimir Propp; los personajes tienen ahora papeles más complejos, ya no se limitan a simples objetos alegóricos de la trama; ahora son criaturas tridimensionales que le dan un realismo impresionante a esta fábula *ciberpunk*.

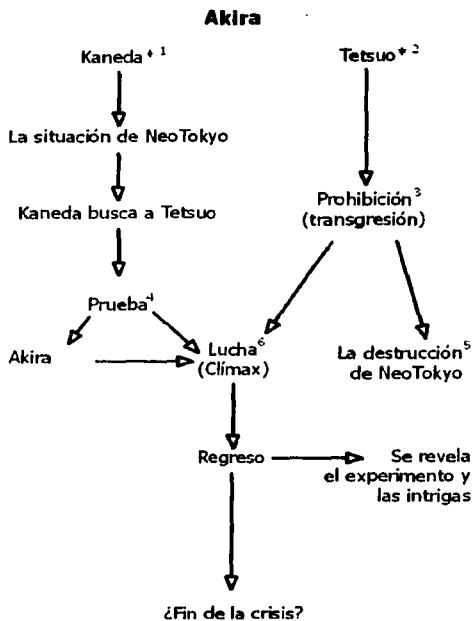
Akira tiene además, la desafortunada cualidad de esas obras que se alejaron de los esquemas, para convertirse en obras de culto. *Akira* fue mal interpretada por la secta *Aum Shinrikyo*; y contribuyó, con otras obras de *Anime*, de forma involuntaria, a la doctrina de la secta que provocó el ataque terrorista al metro de Tokio en 1995.

- 1 Protagonista. Kaneda y Tetsuo son una variedad compleja de *héroes transgresores*, a pesar de que no existe en el relato esa búsqueda por enmendarse, ni el castigo propio de los héroes transgresores; además el papel de los jóvenes pandilleros es más complejo, muy parecido a los personajes de una ópera o una Tragedia griega. Kaneda, es el hilo conductor en la historia. Además tenemos a *Akira*; el protagonista invisible, pero omnipresente; ya sea como el mesías esperado, el proyecto secreto y como el ente poderoso que lo convierte en *elemento auxiliar*.
- 2 Antagonista. Tetsuo es un *héroe transgresor* que se convierte en antagonista.
- 3 Transgresión. NeoTokyo misma es una transgresión viviente. *Todos* los personajes y valores reflejados en la película, son responsables del impacto que aún tiene la cinta de Katsuhiro Otomo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4 Pruebas. Tiene una gran cantidad de pruebas físicas, de destreza y fuerza, lo que hace que la cinta esté llena de acción, una característica del *anime*, y como contraste, también tiene pruebas de valores morales como la lealtad y la amistad entre Kaneda y Tetsuo.

5 Daño. La ambición del proyecto Akira ocasionó la primera destrucción de NeoTokyo. Luego, la política del gobierno de la ciudad ocasionó el desorden social, que es otra manifestación del daño. Una consecuencia predecible en el esquema de Propp; se puede decir que es la única parte moralista de la obra. Las transgresiones del gobierno de NeoTokyo, le han llevado a su propia destrucción.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

III. El SIDA.

El curso que ha seguido este trabajo, es enumerar diversas formas de animación y sus posibilidades. Luego se ha presentado el esquema de Propp para el estudio de los discursos, que posibilita la comprensión de la estructura de una historia y es un recurso muy valioso como generador de guiones para animación. Finalmente hemos de conjuntar estos elementos con un problema como el SIDA, enfermedad que afecta a nuestra sociedad y a nuestra cultura.

III.1. El SIDA

"...una crisis es una situación en que un conjunto de circunstancias hasta entonces tolerables se vuelve de pronto, por la adición de otro factor, completamente intolerable... y sin embargo, no se había producido ninguna crisis biológica..."

-Michael Crichton "La amenaza de *Andrómeda*".

Se especula que en África central, los monos verdes están infectados por un virus que es inocuo en ellos, pero que con el tiempo, evolucionó a una forma conocida como el VTLH-III^B o retrovirus VIH y que ataca específicamente a nuestro sistema inmunológico. Este virus logró llegar al hombre, porque los monos verdes están en contacto cercano con las comunidades humanas (son comunes las mordeduras), y debido a las bajas condiciones sanitarias, los rituales y el sexo de alto riesgo; este virus se ha propagado por el mundo y es el causante de la enfermedad más terrible de nuestros tiempos: el Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida o SIDA El origen de esta enfermedad, así como la forma en que ataca a los seres humanos parecen un argumento de ciencia-ficción, pero es un problema real, crece con rapidez y *no existe un tratamiento* todavía.

Para hacer frente a este problema, debemos conocer acerca de los mecanismos de la enfermedad y sus consecuencias; pero es primordial hacernos de una *cultura de prevención* que detenga en lo posible su extensión y ganar tiempo para desarrollar una cura.

^B Virus T-Linfotrófico Humano tipo 3.

El cuerpo humano posee una increíble capacidad para defenderse de enfermedades, principalmente posee células B que son productoras de anticuerpos, los macrófagos que son células encargadas la limpieza del cuerpo, detectando y "devorando" microorganismos extraños, y tres variedades de células T o linfocitos T, que se encargan desde alertar a las demás defensas del cuerpo, atacar a los microorganismos y suspender la producción de más células B y T cuando disminuye la presencia de invasores. También posee unas células con memoria, que se forman desde la primera infección y circularán por la sangre durante años y permitirán una respuesta más eficiente y rápida en el futuro.

El VTLH-3 (o VAL, o retrovirus VIH) cuando entra en el organismo, busca una célula donde hospedarse y reproducirse, pues un virus es solamente un conjunto de genes con una cubierta proteica; y se aloja precisamente en los linfocitos T, aquellas células encargadas de ayudar a destruir organismos ajenos. El virus desactiva a la célula como linfocito, evitando la alerta y activación de más células B y T; cuando ésta célula infectada vuelve a funcionar, lo hace como una fábrica de VIH, reproduciéndose mucho más rápido que otras células, ésta infección puede provocar una depresión del sistema inmunológico a gran escala, y en su estado final ocasiona que enfermedades comunes, se vuelvan mortales; incluso el enfermo puede contraer enfermedades poco comunes como el sarcoma de Kaposi, una variedad de cáncer que había sido detectada por lo general en hombres de edad avanzada.

Las personas infectadas por el VIH, pueden vivir incluso hasta 10 años sin tener algún síntoma de enfermedad, pero puede contagiar el virus a otras personas, o desarrollar el Complejo SIDA Relacionado o CRS, que podría convertirse en SIDA, lo cual ocasionaría una depresión profunda del sistema inmunitario, y puede provocar la muerte en un lapso de entre seis meses y cinco años.

Fotografía del Virus del Sida (Instituto Pasteur/Luc Montagnier)



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

III.2. Formas de prevención.

"...El SIDA podría ser el causante de un holocausto médico si no se toman medidas drásticas para prevenir la extensión de la enfermedad y si no se logra desarrollar un tratamiento eficaz en poco tiempo..."

-Covington, Timothy R. y MacClendon, J. Frank. "Salud Sexual".

Es indudable que el SIDA ha ocupado la mente de todos nosotros y ha ocasionado un estado de paranoia en la sociedad, tomando en cuenta que se ha extendido con rapidez, es muy adaptable (podría encontrar nuevas formas de propagarse) y *no existe tratamiento*. La única alternativa que tenemos es prevenir su extensión con la información adecuada, y una nueva cultura acerca de esta enfermedad.

Por increíble que parezca, los individuos que viven fuera de los grupos de alto riesgo, tienen más posibilidades de sufrir otras calamidades antes que morir de SIDA. En 1991 estimaban que la posibilidad de morir por el Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida era menor a uno en un millón, comparada a la posibilidad de fallecer en un accidente automovilístico que era de 1 en 5000, o ser víctima de un asesinato (1 en 10 000), incluso la posibilidad de ser alcanzado por un rayo era de una en 600 000.⁵³ Desde luego, estas cifras cambian dramáticamente conforme pasan los años, y la enfermedad se ha extendido.

Se deben seguir ciertas normas dentro y fuera de nuestra vida sexual:

-Evitar el contacto sexual con posibles portadores del VIH o enfermos de SIDA.

-Fomentar el concepto de "Amor seguro", con una pareja sexual permanente. Evitar las parejas sexuales múltiples, esto aumenta las posibilidades de contraer el CRS.

⁵³ Timothy R. Covington y J. Frank MacClendon. *Salud Sexual*.

-Evitar las relaciones sexuales con drogadictos y prostitutas.

-*Siempre* utilizar protección. Utilizar condón para disminuir el riesgo de contagio y la transmisión de Enfermedades de Transmisión Sexual o ETS, especialmente bajo las sospechas de exposición al virus del SIDA. Y evitar prácticas sexuales inseguras como la oral-genital por ejemplo, que produzcan heridas o contacto con secreciones corporales como las heces y la orina.

-No inyectarse drogas callejeras y no compartir agujas ni jeringas.

-Evitar donar sangre si se pertenece a grupos de alto riesgo.

-En el caso del hombre, evitar donar sangre, plasma y ningún órgano o tejido, si se ha tenido una relación homosexual, a partir de 1977.

-En el caso de las mujeres, no amamantar a un niño si se tiene una prueba positiva de anticuerpos relacionada con el SIDA.

-Evitar prácticas que impliquen heridas (tatuajes, acupuntura, perforaciones, etc.) en establecimientos que no ofrezcan la debida esterilización.

-No compartir ni cepillos de dientes, ni rastrillos, ni cualquier objeto que pueda estar contaminado con sangre.

Para llevar una vida sexual más segura, es importante conocer los riesgos reales para contraer el VIH, sobre todo, si se frecuenta a grupos de alto riesgo; cada persona debe ser consciente y responsable de su vida sexual. Es muy importante que a pesar de existir el condón como preventivo muy efectivo contra ETS (enfermedades de transmisión sexual), no puede protegernos completamente de contraer el SIDA.

III.3. La situación del SIDA en el mundo y su Tratamiento.

En 1979 en Nueva York, fue descrito el primer caso de SIDA, pero fue hasta 1983-84 cuando Luc Montagnier determinó su origen como viral. Desde entonces se han desarrollado pruebas para la detección de la enfermedad,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

entre 1986 y 1987 un fármaco que controla parcialmente la reproducción del virus y los síntomas de la enfermedad, éste fármaco se conoce como azidotimidina o AZT; incluso se ha logrado un enorme progreso en el conocimiento de los mecanismos patogénicos y sus modos de transmisión.

Desgraciadamente, el virus experimenta constantemente mutaciones genéticas, ocasionando que su cubierta externa tenga cambios continuos y no se puede desarrollar una vacuna apropiada; debido a que el sistema inmune desarrolla anticuerpos en función de la cepa (cubierta) del virus, es un caso similar al virus que provoca el resfriado común.

Se estima que de 1980 al 2001, el SIDA ha causado la muerte de 22 millones de personas⁵⁴ y se calcula que finales del 2002, 42 hay millones de enfermos en todo el mundo.⁵⁵ A pesar de todos los esfuerzos para obtener una vacuna contra el virus; lamentablemente se estima que quizás pasen 10 años antes de que se obtenga un resultado satisfactorio:

"WASHINGTON, Estados Unidos, feb. 24, 2003.- La primera prueba a gran escala de una vacuna contra el sida mostró resultados globalmente decepcionantes, aunque pareció ser eficaz en personas negras y asiáticas, anunció este lunes la empresa norteamericana Vaxgen, que diseñó la vacuna..."

"...Este ensayo fue el más importante jamás ejecutado desde el comienzo de la epidemia mundial. Reunió voluntarios de Estados Unidos, Canadá, Holanda y Puerto Rico. Pero en el total de este universo la reducción de la infección se limitó a 3,8%. Lo que se puso a prueba fue la protección de la contaminación por vía sexual."⁵⁶

Además, uno de los principales retos en Latinoamérica y en el resto del mundo, es el tratamiento de los enfermos, pero principalmente; la obtención de los recursos para este fin:

"A pesar de los avances obtenidos en los últimos años en el control de la pandemia del VIH/sida en Latinoamérica y el Caribe, el vaso continúa medio lleno: se invierte la mitad de los recursos que se necesitan para hacerle frente; sólo la mitad de las personas con

⁵⁴ Gregorio Meraz, *Noticieros Televisa*, www.esmas.com.

⁵⁵ *El SIDA Hoy*, *Bullet ¿quién dijo sexo?* Revista Conozca Más. Edición especial Sexo. Mayo de 2003.

⁵⁶ Agencia AFP. Citada por noticieros Televisa, www.esmas.com, 24 de febrero de 2003.

sida son tratadas con medicamentos antirretrovirales, y poco más de la mitad de los gobiernos del área promueven el uso del condón como medida preventiva. La respuesta a este problema de salud en la región es aún insuficiente y limitada. Esa fue una de las principales conclusiones de más de 1.400 delegados de 40 países reunidos en La Habana, Cuba, para participar en el II Foro en VIH/Sida e Infecciones de Transmisión Sexual en América Latina y el Caribe, realizado el pasado mes de abril...⁵⁷

⁵⁷ Alejandro Brito. *El vaso Medio lleno*. Letra S. Suplemento de la Jornada Semanal. Mayo 8, 2003

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

III.4. La cultura del SIDA para jóvenes en México.

Como en todos los países del tercer mundo, la cultura de la prevención del SIDA y otras Enfermedades de Transmisión Sexual en nuestro país apenas comienza a echar raíces. La mayoría de las dificultades provienen del recelo de la sociedad, acerca de una educación sexual temprana; por el temor a iniciar una vida sexual de forma prematura. En una encuesta realizada en nuestro país, cerca del 80 % de las muchachas adolescentes entrevistadas, dijeron que les gustaría hablar más de sexualidad con su madre, y el 60% les gustaría tener más comunicación con su padre.⁵⁸

Es esencial que todas aquellas actividades destinadas a la prevención del SIDA y otras ETS, se enfoquen principalmente a los jóvenes, quienes son los más vulnerables.

Son vulnerables a los mensajes de los medios, que los incitan a seguir modelos de conducta que pueden llevarlos a ser parte de los grupos de alto riesgo.

También son vulnerables a los abusos de la sociedad adulta (explotación, abuso sexual y prostitución infantil), además no existen suficientes mecanismos de divulgación y atención a jóvenes.

En los países del tercer mundo, la mayor parte de la población es joven.

Estudios publicados por ONUSIDA estiman que hasta finales de 1998, aproximadamente una tercera parte de las personas infectadas eran jóvenes entre 15 y 24 años; además calculan que aproximadamente 7000 jóvenes contraen el virus del SIDA en todo el mundo en un solo día⁵⁹.

⁵⁸ Documento de información de ONUSIDA. *Los jóvenes y el VIH/SIDA*. 1999

⁵⁹ Idem.

A pesar de que se estima que un 55% de los pacientes en México son homosexuales⁶⁰, también se ha investigado recientemente que la bisexualidad es un factor muy importante en la transmisión del SIDA en nuestro país. El investigador Juan Carlos Hernández se ha encontrado con una gran cantidad de casos, principalmente en el medio rural.⁶¹

A pesar de que no existe una cultura de la bisexualidad como tal, quizás estemos desvelando un secreto a voces acerca de la sexualidad en México:

"Sean cual sean sus orígenes, y aunque tal vez sólo exista como concepto, la bisexualidad expresa un anhelo de libertad que los patrones comunes de la sexualidad no pueden satisfacer. El mundo heterosexual ha sido siempre demasiado rígido: asigna identidades, división del trabajos, responsabilidades y papeles sociales. Por su parte, el mundo homosexual tiende a rigidizarse aún más. Ambos cuentan con códigos culturales y de conducta muy bien determinados (ropa, formas de alternar, lugares de reunión, iconos, emblemas, ceremonias) que restringen la libertad individual y se oponen a que el sujeto tome decisiones personales."⁶²

Quizás los obstáculos más difíciles de librar, son los que comprometen la doble moral sexual que rige en nuestra sociedad; y que son consecuencia de muchos años de cultura machista en México.

⁶⁰ *El SIDA Hoy*. Bulet ¿quién dijo sexo? Revista Conozca Más. Edición especial Sexo. Mayo de 2003.

⁶¹ Manuel Zozaya. *La práctica bisexual en el medio rural*. Fragmento de Entrevista a Juan Carlos Hernández, citada por Rafael Muñoz Saldaña para el Artículo Bicolor. Revista Conozca Más. Edición especial Sexo. Mayo de 2003

⁶² Rafael Muñoz Saldaña. *Op. Cit.*

III.5. Divulgación

CONASIDA, un organismo de la Secretaría de Salud, es la institución que más difusión ha realizado en los últimos años; Hasta diciembre de 1998 contaba con Biblioteca, una línea directa de ayuda (Telsida) una página en Internet, y participa en el programa Lazo rojo, desarrollado por UNICEF y ONUSIDA. Produjo un total de 1,367,190 impresos, la revista *SIDA/ETS* y participado en 48 programas de TV y radio, pero de todos los spots para televisión y radio, no existe seguimiento del impacto de sus trabajos en el público⁶³.

En el caso particular de la animación como medio de comunicación cultural y social, necesita encaminarse a un tipo de contenido más comprometido; pero sin los recursos de la animación comercial, ni el seguimiento adecuado de las campañas, no se pueden alcanzar resultados satisfactorios.

En los últimos años, en actividades como el combate a las adicciones y otras campañas de salud, se ha recurrido a la animación, como un recurso para acercarse al público joven; desafortunadamente, el impacto es mínimo. Esto se debe a que los mensajes son demasiado infantiles o carentes de interés, todo el peso recae en la atracción natural a objetos animados y no a un discurso más elaborado.

Es muy importante reconocer que la animación puede abarcar una gran variedad temática, sin perder el atractivo que le caracteriza. Utilizar animación no significa hacer mensajes de tipo infantil.

⁶³ Informe de CONASIDA 1998 (Enero a Diciembre)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

IV. Realización de propuesta.

El análisis de trabajos provenientes de diferentes periodos de la historia de la animación, nos permite reconocer la evolución en los discursos que ha alcanzado la animación. También se ha resaltado la importancia que juega el contexto social y cultural, en el que se apoyaron cada una de las obras analizadas; es momento de tomar estos elementos para realizar una propuesta con fines sociales, apoyada en el contexto social y cultural de nuestro país.

Para abordar el complicado tema del SIDA, el particular sentido del humor de nuestra cultura, resulta un recurso muy valioso. El concepto de *Espermita y el SIDA Feroz*, es muy sencillo; utilizando el humor y la parodia, recomienda a los jóvenes la única forma conocida segura hasta ahora de combatir al SIDA, la precaución y la cultura de protección. De ninguna manera se busca fomentar la promiscuidad o la actividad prematura de los jóvenes a la actividad sexual; pero tampoco se puede utilizar la idea de la *abstinencia* como único método seguro, porque puede generar una falsa seguridad; recordemos que el contacto sexual no es el único mecanismo de transmisión, sólo es el más conocido.

El objetivo del video es entretener a los jóvenes y acercarlos a una *cultura de protección*.

El video está dirigido a entre los 11 años y los 14 años, que están cursando la educación Media (secundaria) y durante esta edad ya reciben información acerca de la salud sexual. Es un video de apoyo para charlas acerca del SIDA, un video que en base al humor, invite a perder la solemnidad y ayude a tratar el tema más abiertamente.

IV.1. Realización de video de animación.

El proceso para realizar éste cortometraje fue el siguiente.

- Investigación
- Elaboración del guión
- Diseño de personajes
- Storyboard
- Guión de sonido
- Soundtrack
- Construcción de personajes
- Fondos
- Fotografía
- Edición

IV.1.1. Investigación.

El primer paso, en el desarrollo de un trabajo, es la recopilación y análisis de información acerca del tema que vamos a tratar. La información acerca del SIDA, viene desarrollada en el capítulo III.

IV.1.2. Elaboración del guión.

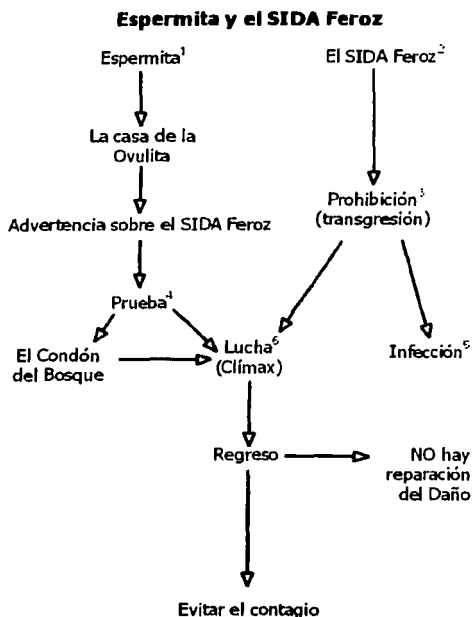
Este proceso también se conoce como *Script*. A diferencia de los guiones cinematográficos, este prescinde de diálogos alargados, así como de narraciones muy detalladas; ya que su importancia radica en la descripción y la acción visual.

Síntesis de la Obra.

Espermita (1) salió de su casa a visitar a la *Ovulita...* pero es acechado por el *SIDA Feroz* (2), que busca infectarlo, tentándolo con acciones como el drogarse con la misma jeringa, invitándolo a un acto homosexual, y la promiscuidad, finalmente, *Espermita* recibe la ayuda del Condón del bosque.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Para elaborar el guión, utilizamos la fórmula de Propp para el estudio de los cuentos, y parodiando el cuento clásico *Caperucita roja y el Lobo feroz*, el discurso quedó de la siguiente forma:



Carencia. *Espermita* fue a buscar a su *Ovulita*, es decir, es alguien que está en busca de una actividad sexual. Es importante reconocer que en el modelo de Propp, existe una relación estrecha entre la *carencia* y la *transgresión*. En nuestro país existe una ambivalencia cultural en la iniciación de los jóvenes a la actividad sexual, contraria a los mensajes moralistas acerca de la fidelidad o abstinencia; la actividad sexual comienza prematura y descuidadamente.

Partida. Antes de su partida, la mamá de *Espermita* le advirtió que se cuidara del *SIDA Feroz*. Aquí tenemos la advertencia sobre el SIDA. En la actualidad,

es poco probable que el público joven —el destino de éste trabajo— desconozca la amenaza del SIDA.

Transgresión (3). Aquí no existe un hecho "malvado", implica aquellas actividades, que antes podrían ser catalogadas como *transgresión moral o social*, como el homosexualismo, la promiscuidad y la drogadicción. Ahora implica una conducta que sitúa a la persona, en los Grupos de Alto Riesgo, por lo tanto corre el grave riesgo de contraer el VIH.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Prueba (4). *El SIDA feroz* intentará contagiar a *Espermita*, pero *Espermita*, reconoce el riesgo en las tentaciones del *SIDA Feroz*. En esta parte, se debe resaltar una de las defensas más efectivas contra la enfermedad: el conocimiento de lo que verdaderamente es una acción de alto riesgo. A diferencia del modelo de Propp, la *Prueba* no pretende resaltar las "virtudes" morales del protagonista. Tomemos en cuenta que las posibilidades más altas de contraer el VIH, recaen en hacer ciertas actividades de forma descuidada o irresponsable, no por realizar actividades "inmorales".

El Daño (5). Es la amenaza invisible, pero que está latente; y es *ser contagiado* con del Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida. Es inútil reconocer los mecanismos de contagio, si en el momento de la actividad no se hace nada para evitarlo; recordemos que no pertenecer a los Grupos de Alto Riesgo disminuye significativamente las posibilidades de contagio, pero el riesgo está latente. En esta fábula no hay *Reparación del daño*, porque el SIDA todavía NO tiene cura.

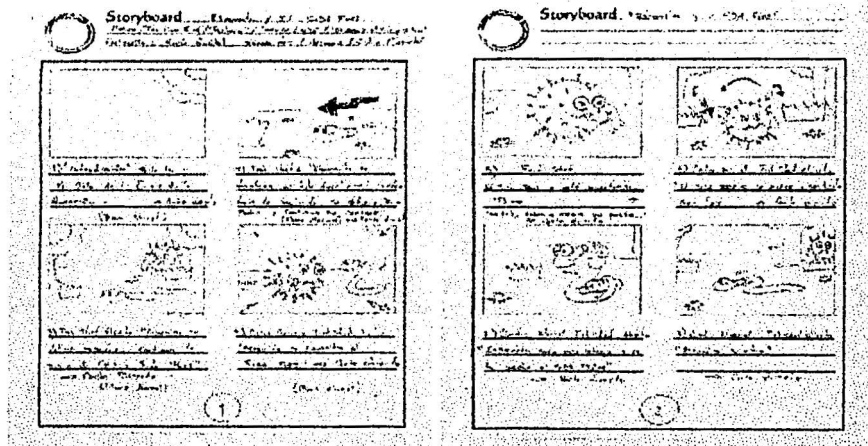
La Recompensa. *Espermita* no es infectado, porque lo protegió el *Condón del bosque*. ¿Es una recompensa? Si. Aunque todavía no existe un tratamiento eficaz, se han logrado valiosos avances en el reconocimiento y el tratamiento de la enfermedad; pero no existe la certeza de una cura a corto plazo. Es absurdo encerrarnos en posturas moralistas, y creer que todos pueden hacer lo mismo.

IV.1.3. Diseño de Personajes.

Inicia a partir de bocetos o *sketches* de los personajes, enfatizando diferentes ángulos, expresiones, variedad de vistas y distintos ángulos; los diseños se presentan en una hoja de modelos (*Model sheet*) que nos servirá como hoja de referencia para los animadores. Los personajes de *Espermita* y el *SIDA Feroz*, fueron creados primero como caricaturas, luego el diseño se enfocó principalmente, en la construcción y la expresión de los muñecos de plastilina. Los personajes son un espermatozoide con ojos saltones (lo que permite cierta variedad de expresiones), un virus VIH con ojos y manos, un óvulo de rasgos femeninos y un condón con ojos.

IV. 1.3. Elaboración de Storyboard.

El siguiente paso es una serie de viñetas con anotaciones, conocida como *storyboard*, es la visualización del guión original. Este guión nos proporcionó una idea más exacta de las necesidades del guión (efectos especiales, movimientos de cámara, escenarios, etc), puede incluso, ayudar al guión sonoro, el cual se desarrolla de una forma paralela



Storyboard de *Espermita y el Sida Feroz*

Storyboard *Espermita y el Sida Feroz*

El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita
El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita

3

Storyboard *Espermita y el Sida Feroz*

El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita
El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita

4

Storyboard de *Espermita y el Sida Feroz*

Storyboard *Espermita y el Sida Feroz*

El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita
El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita

5

Storyboard *Espermita y el Sida Feroz*

El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita
El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita	El doctor le dio un papelito y él se lo dio a Espermita y él se lo dio a Espermita

6

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

IV.1.4. Guión de sonido.

El guión de sonido es la base para la grabación del *soundtrack*, es una guía de todos los efectos sonoros (Background Music o BGM). La función del guión de sonido, es presentar una idea todavía más clara de cada escena, así como una guía técnica para la grabación del *soundtrack*. El guión de sonido indica a los actores el tiempo y los diálogos de los personajes; y proporciona los tiempos para los efectos sonoros y ayuda a la composición de la Banda sonora o *Background Music* (BGM). En el caso de *Espermita y el SIDA feroz*, no se utilizó un guión visual de sonido, debido a que los muñecos de plastilina no mueven la boca, por lo tanto no necesitaban sincronizar la voz de los actores con los personajes, el guión de sonido, en cambio, fue indispensable para la edición.

IV.1.5. Soundtrack.

El *soundtrack* o banda sonora debe estar listo antes de comenzar a grabar. No es necesario realizar una banda sonora "terminal", se puede utilizar para fines de sincronización la melodía base de la música sin muchos instrumentos; en cambio, es primordial que ya estén completos los diálogos. Para la grabación del Soundtrack, se utilizaron varias pistas, que fueron mezcladas, con la voz de los personajes. En *Espermita y el SIDA feroz* Las pistas utilizadas en las crestas emocionales del video, creando una sensación de anticlímax.

Voces:

Narrador- Claudia Sánchez

Espermita- Raúl Mariano

El SIDA Feroz- Felipe Ortiz

Música:

-*The Lion King BGM*. Hanz Zimmer.

-*Pachuco*. Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto patio.

-*México Lindo*. Kiko Mendive.

-*El bueno, el malo y el feo*. Ennio Morricone.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

- Cayenne*. Nobou Uematzu. (Música de entrada)
- Coma*. Yoko Kanno (Música de Créditos)

La pista fue grabada en la cabina de grabación de audio de la ENAP.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Guión de sonido

Acción.

Fade in, cielo con nubes.

Aparece Espermita avanzando, se detiene, parpadea y luego continúa. Lo sigue el SIDA Feroz.

Espermita se encuentra al SIDA Feroz, el SIDA Feroz saca una jeringa y se inyecta.

El SIDA Feroz comienza a gesticular y a rebotar por la escena.

Espermita le enseña una jeringa.

Espermita se aleja y el SIDA feroz lo persigue.

Espermita se encuentra a otro espermatozoide semioculto.

El Espermatozoide se le insinúa.

Espermita se niega.

Efectos de Sonido.

Intro
BGM *Cayenne*.
Luego Fade out.

Fade in
BGM *El Rey León*.
Voz en off de Narrador, continúa fondo musical.

NARRADOR: Había una vez, un Espermita que salió de su casa, a visitar a su Ovulita. Antes de salir, recordó las palabras de su mamá, advirtiéndole que se cuidara del SIDA Feroz.

NARRADOR: En el camino al bosque, el espermita se encontró al SIDA Feroz, que le dijo:

SIDA FEROS: ¡Vente, vamos a darnos un pasón!

Cambio a
BGM *Pachuco*

ESPERMITA: Yo nunca utilizo jeringas que no estén esterilizadas...

regresa a BGM *El Rey León*.

NARRADOR: Dicho esto, continuó su camino hacia casa de la Ovulita. En el camino encontró a otro esperma que le sugirió:

Continúa fondo musical.

ESPERMA 2: Vente, vamos a hacer cosas malas...

Continua Fondo Musical.

ESPERMITA: ¡Yo no lo hago con cualquiera!

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Acción.

Espemita se aleja, aparece el SIDA Feroz, detrás de los arbustos.

Espermita llega a la casa de la Ovulita

Espermita encuentra al SIDA Feroz disfrazado.

El SIDA feroz intenta seducir a Espermita.

Espermita se da cuenta del engaño.

El SIDA Feroz se quita el disfraz, comienza la persecución.

El SIDA feroz Acorralla a Espermita.

Aparece el Condón del Bosque, y noquea al SIDA Feroz.

El Espermita y el Condón juntos.

Efectos de Sonido.

NARRADOR: Y continuó su camino, sin percatarse que era el SIDA Feroz, con un maniquí...

Continúa fondo musical.

NARRADOR: Al llegar a la casa de la Ovulita, Espermita no se da cuenta que es el SIDA Feroz disfrazado, extrañado por su peculiar apariencia, le preguntó:

ESPERMITA: ¡Ovulita! ¡Que cilios tan grandes tienes!

SIDA FEROS: ¡son para infectar...digo! para tocarte mejor...pero no te fijas en detalles, que invité a unas amigas para que armemos una pachanga.

Cambia fondo musical.
BGM: *México Lindo.*

ESPERMITA: ¡Yo no practico la promiscuidad! Además ¡ya me dí color que eres el SIDA FEROS!

Cambia fondo musical.
BGM *Pachuco.*

NARRADOR: Entonces, el SIDA Feroz se quita el disfraz, y persigue a Espermita, por toda la casa de la ovulita. Cuando el SIDA FEROS está a punto de infectar a Espermita...¡aparece el valeroso condón del bosque! ¡Y lo protege del malvado SIDA FEROS!

Cambia fondo musical.
BGM *El bueno, el malo y el feo*

NARRADOR: la moraleja de este cuento es:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Acción.

Efectos de Sonido.

TODOS: ¡ponle como quieras! ¡pero siempre con condón!

Fade Out.

Fade out.

Creditos.

Cambio de fondo musical.

BGM *Coma*.

Fade out.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

IV.1.6. Construcción de personajes.

Para realizar estos personajes se utilizaron estructuras de alambre para el espermatozoide y los "repuestos" de ojos que nos permitieron darle expresión (dilatados, enormes, entornados, completamente cerrados, etc). El SIDA Feroz fue creado a partir de una pelota de esponja con alfileres, brazos de alambre recubiertos con plastilina, y tambien varios "repuestos" de ojos. La Ovulita era una figura hecha completamente de plastilina; finalmente, el Condón del bosque, fue una estructura de alambre recubierta de plastilina, que a su vez le fue colocada un condón de látex seco, y para darle expresión, también se le colocaron "repuestos" de ojos.

IV.1.7. Fondos.

Paralelo al proceso de animación, el equipo de realización de fondos o Background hace su labor. El termino *fondo* implica TODO aquello que hace un entorno en el desarrollo de la animación, ya este adelante, atrás, encima o bajo el personaje.

La acción de *Espermita y el SIDA Feroz* se desarrolla en tres escenarios, el bosque, y la fachada y el interior de la casa de la Ovulita. Para el proceso de creación del bosque, se construyó un diorama, una superficie que evitase sombras no deseadas; en el cual se pintaron el cielo y el pasto del bosque. Los arbustos, flores, arboles y nubes fueron hechos con recortes de papel de colores. Se utilizó como escenario de la casa de la Ovulita, un juguete de plástico que simula la casa del árbol de *Winnie the Pooh*, ya que cumplía con el propósito de escenografía (también fue utilizado para el interior de la casa) y proporcionaba un elemento cómico.

IV.1.8. Fotografía.

El proceso de fotografía, se realizó con dos cámaras de video. La mayor parte de la fotografía se realizó con una cámara de formato video 8; con la capacidad de hacer 15 tomas por segundo. Las tomas auxiliares (de objetos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

estáticos) que no requerían la cámara especial, se realizaron con una cámara casera de formato VHS.

IV.1.9. Edición.

La primera parte de la edición consistió en convertir la pista de sonido, la cual fue grabada en un cassette de audio; en un formato para ser editado en la computadora. Se utilizó el programa Nero Wave Editor para convertir el soundtrack a un archivo de tipo wav, el archivo de sonido más común, que permite su manipulación. El programa también permitió reducir el ruido y agregar efectos a las voces.

El siguiente paso, fue convertir las tomas grabadas en Video 8 y en VHS, a un formato de video para computadora. Se utilizó para este propósito una tarjeta de captura de video AGP, que convirtió el material en formato de video mpg o mpeg.

La edición se realizó utilizando el programa Adobe Premier, versión 6.0, que permite convertir el trabajo terminado a los formatos de video más comunes para PC. Además se editó una versión en formato .mov para el reproductor de medios *Quicktime* de Apple; el más utilizado en la actualidad para películas en Internet.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

IV.2. Mecanismos de Difusión.

Paralelamente al desarrollo del trabajo de producción, se han buscado los espacios para la difusión este trabajo de animación. Por la naturaleza de la obra, se ha buscado a instituciones que se dediquen a la información acerca del SIDA y a los jóvenes.

La opción natural fue acudir directamente a CONASIDA; donde no fue posible colocar el trabajo; en cambio obtuvimos información, a través de su Directorio, de Organizaciones No Gubernamentales; y grupos independientes de divulgación que se acercan a las escuelas de nivel Medio, a impartir charlas acerca del SIDA. Donde el material puede ser utilizado, como material de apoyo, en charlas dirigidas a alumnos de escuelas de nivel Medio.

También se buscó la difusión de Espermita y el SIDA Feroz en una galería virtual; en la página web de una estación de radio dedicada a los jóvenes.

Además existen actividades diversas todos los años durante el mes de diciembre, dedicados a partir de la creación del Día internacional de lucha contra el VIH-SIDA, donde puede ser utilizado. Este trabajo ya fue presentado durante el Día Internacional de lucha contra el VIH-SIDA, en el Museo de las Ciencias de la UNAM.

También existe la posibilidad de organizar un evento dedicado a la Animación en general. Una opción interesante es la organización de pequeños festivales de animación; en las convenciones dedicadas a la animación y a las historietas, que se han vuelto muy comunes en todo el país; y a las cuales acuden aficionados a la animación y realizadores principiantes. En estos eventos no resulta muy complicado conseguir el espacio e incluso apoyo para organizar un festival de ésta naturaleza.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

V. Conclusiones.

Finalmente hemos de confrontar las experiencias previas a la realización de este trabajo, con toda la información y por ende, entender y aceptar una nueva perspectiva acerca del trabajo realizado.

Este trabajo fue iniciado con un entusiasmo casi ingenuo, que todavía me acompaña hasta este punto. Entusiasmo que acompaña a todos aquellos que creemos que nuestro proyecto de Tesis es una suerte de Opera prima; sin embargo han sucedido muchas cosas.

"Espermita y el SIDA Feroz" inició como un ejercicio escolar, y por su tono desenfadado, era una forma de desacralizar un tema tan complejo como el SIDA; y conforme avanzó el desarrollo de esta tesis, fui descubriendo como el contexto social y cultural rebasa mis más optimistas expectativas.

El problema que implica el SIDA, es gigantesco. Salvo las instituciones y ONG que luchan contra este mal, el tema del SIDA no ha sido abordado con la fuerza suficiente. El SIDA es un problema Social muy serio, porque genera muchas formas de segregación, ya sea por el prejuicio hacia los enfermos, o por ignorancia de las formas de contagio. Incluso se han planteado problemas legales a nivel mundial, en cuanto a políticas de discriminación laboral, tratamiento y atención de los enfermos.

El SIDA también es un problema cultural. Mientras el Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida no tenga una cura; la única forma de combatirlo efectivamente, es a través de la sensibilización de la población, encaminada hacia una cultura de prevención. Lamentablemente, en nuestro país no existe una cultura sexual adecuada, pues todavía somos una sociedad machista y el SIDA todavía se vincula al homosexualismo y a la promiscuidad.

También existe cierto desinterés por este tipo de proyectos, en el caso particular de "Espermita y el SIDA Feroz" se buscó canalizarlo en varios lugares, principalmente a CONASIDA, pero no hubo respuesta de su parte.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Esto pudo deberse, sin excusar las deficiencias técnicas; a que el género –y el tono del trabajo- no les pareció el adecuado para sus campañas.

Y en honor a la verdad, debo reconocer que desconocía –y vaya si desconozco - lo que significa responder a un problema social y cultural.

A pesar de todo ¿Es posible hacer animación que responda a problemas sociales y culturales?

Desde luego.

Porque sé que este trabajo, mientras continúe, y siga insistiendo en llevarlo más allá de los muros de la escuela; puede hacer pequeñas diferencias significativas.

También hay que decir que el entorno ha cambiado.

En la década de los 90 y el año 2000, la animación comercial ha resurgido de una forma impresionante. En el cine, las grandes productoras de Hollywood como Columbia, Fox, y ahora Dreamworks, han logrado lo que antes parecía imposible; y es establecer una real competencia con la Megaempresa Disney.

En televisión, la década de los 90 estuvo marcada por la aparición de programas norteamericanos de animación "políticamente incorrectos", dirigidos principalmente a un público adulto. Este esfuerzo de la industria norteamericana intenta frenar, ya ni siquiera competir; con la invasión del vertiginoso e hiperviolento Anime.

Esto no significa que vaya a acontecer un Boom de la animación en México a corto plazo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En los últimos años, se ha utilizado la animación en nuestro país para campañas diversas, desde prevención y atención a las adicciones, salud y protección civil; aunque no han logrado el éxito deseado. Esto se debe a que, a pesar de ser una labor muy valiosa, se sigue utilizando el viejo enfoque de la animación como un producto para niños.

La animación debe abordar temas más complejos, porque el público que veía animación hace 20 años, ha madurado, y la animación debe madurar con él.

En México, la evolución de la animación, está subordinada al desarrollo comercial; principalmente, a las tendencias de Japón y Estados Unidos. Algunos productores creen, que la única forma de impulsar la animación en nuestro país, consiste en volver a "maquilar" animación de otros países, para poder aprovechar sus recursos y la experiencia. El riesgo consiste en repetir la historia de hace 20 años, donde se hicieron grandes producciones aprovechando la experiencia de maquilar a la industria norteamericana; y que no obtuvieron el éxito esperado, debido a su falta de originalidad.

En el terreno de la animación independiente, la situación apenas ha mejorado. La animación en México debe enfrentarse a las limitaciones técnicas, presupuestales y de contenido.

!Pero también hay cambios importantes!

El futuro de la animación en México está en los cortometrajes. A partir del éxito obtenido por "El héroe" de Carlos Carrera, demuestra la capacidad de la animación en México para expresar temas más complejos. Uno los grandes retos de esta actividad, es lograr el equilibrio de este Ying y Yang que son un trabajo comprometido culturalmente y su Rentabilidad. Entre más rentable sea la animación, mayor oportunidad tendrá de expresar temas cada vez más complejos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Durante mucho tiempo también se acusaba una escasez de espacios para los pequeños trabajos. Pero ahora existen alternativas muy interesantes para la exhibición de proyectos independientes. La organización de convenciones de aficionados al comic y el anime, así como clubes dedicados a la animación en general es relativamente reciente. Además que se han vuelto punto de encuentro entre futuros realizadores –que aumentan cada día- y realizadores con cierta experiencia.

Debemos insistir en la Internet como una galería de posibilidades casi ilimitadas. Además, las herramientas diseñadas para la creación de páginas web, pueden utilizarse para animación, a muy bajo costo.

Finalmente, debo decir que me quedo con mucho por decir, con asuntos por resolver y mucho trabajo por delante. Pero lo que me llena de gusto, es que el entusiasmo permanece conmigo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

VI. Glosario.

Anime. Palabra obtenida del término *Japanese Animation*, que luego cambió a *Japanimation* y finalmente quedó como *Anime*. Abarca la producción de series para TV, OVA's (*Original Video Animation*, animaciones para venta directa en video) y producciones cinematográficas.

Cell. Nombre que se le da a la técnica de animación por celdas de acetato o celulosa.

Células B. células que producen anticuerpos, estas armas químicas se unen a los antígenos (fragmentos de proteína) de células extrañas, destruyéndolas o entorpeciendo su acción, permitiendo la labor de los macrófagos.

CG (Computer Graphics) o CGI (Computer Generated Images). Gráficos por computadora. El término CGI es utilizado en el cine para una gama muy extensa de labores, desde imágenes hechas y animadas por computadora, hasta computadoras que participan en la edición y efectos especiales en películas de acción real. En el medio del *Manga* se refieren como CG, principalmente a la ilustración asistida o hecha por computadora, cada vez más habitual en la historieta japonesa

Contacto Casual. Contacto físico no sexual (abrazar, sentarse juntos, dar la mano, compartir prendas, toser, estornudar, respirar el mismo aire, etc.) que no implica forma de infección del VTLH.

C.R.S. Complejo SIDA Relacionado. Conjunto de síntomas sufridos por algunos individuos con análisis de sangre positivo para el virus del SIDA. Los síntomas incluyen Astenia, inflamación de las glándulas linfáticas, especialmente del cuello, axila e ingle; fiebre recurrente, pérdida de peso y sudores nocturnos. El C.R.S. no siempre acaba en SIDA pero sucede en muchas ocasiones.

ETS. Enfermedad de transmisión sexual, como la Enfermedad de Inflamación Pélvica o EIP, la gonorrea, herpes, sífilis, etc.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Grupos de alto riesgo. Grupos donde la progresión de SIDA o del C.R.S. es mayor que en la población en general. Por ejemplo: a) Hombres homosexuales y bisexuales, b) Drogadictos que comparten agujas contaminadas y otras parafernalias inyectables; c) Sujetos con relaciones sexuales con homosexuales o bisexuales o drogadictos, d) Prostitutas.

Función. Constante en el cuento maravilloso. Por función entendemos la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga (Vladimir Propp)

Función. Elemento moldeador de los factores constitutivos del acto de la comunicación. Las funciones son *emotiva, conativa, referencial, enunciativa, estética, poética, de anclaje, fática, y metalingüística* (Roman Jakobson).

GIF. Formato de Intercambio de Imagen o Graphics Interchange Format por su nombre en inglés. Extensión de nombre de archivo para imágenes de 256 colores o menos. Muy utilizado en Internet, por su economía en espacio de Disco duro.

Hentai. Palabra japonesa, de tono ofensivo para decir "perverso" ó "pervertido". Un género de Manga y Anime, denominado género "H" ó "Ecchi".

JPEG. Siglas de Joint Photographic Experts Group, o Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía. También es una extensión de nombre de archivo, relacionado con los archivos .JPG.

.JPG o JPEG. Formato estándar internacional para imágenes comprimidas, establecido por el Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía o JPEG. Este formato es muy utilizado para intercambio y publicaciones en Internet.

Line Test. La prueba a línea es un proceso en la producción de animación. Se filma una secuencia, pero en lápiz y papel. La prueba a línea permite la alteración de secuencias o escenas de la animación original

Linfocitos T. Las células T se dividen en tres variedades que son, las *células T cooperadoras*, que detectan a los antígenos extraño, envían mensajes a las células asesinas T y estimulan la producción de más linfocitos T y de macrófagos; *las células asesinas T* se encargan de destruir a las células infectadas y destruyen microorganismos extraños, se reproducen con mucha rapidez. Finalmente las *células T supresoras*, que inhiben la producción de más células B y T, una vez que han disminuido las células invasoras.

Lolicom (o también **Rorikon**). Término acuñado a partir de la novela *Lolita* de Vladimir Nabokov, del cual se deriva el "Lolita Complex", más bien utilizado como un género de personas y obras con fijación obsesiva en las mujeres de aspecto infantil, ó con un insano deseo por las niñas. Convertido en un subgénero "H" conocido como *Lolimanga* o *Bishoujo*, donde también se tratan tema de homosexualismo y lesbianismo.

Macrófagos. Células de limpieza, se encargan de rodear y consumir elementos extraños en la sangre, cuando un macrófago detecta un antígeno, alertan a los linfocitos T.

Manga. Palabra japonesa que significa "dibujo primitivo" o "dibujo básico" Historieta hecha en Japón. Uno de los estilos más vendidos en el mundo.

Mech. Derivado de Mechanics. Término utilizado en la ciencia-ficción para todos los aparatos y máquinas de corte futurista (descartando aparatos domésticos), éste término se utiliza desde las películas de *Godzilla*.

.MOV. Nombre de extensión de archivo para formato de Medios del Reproductor *Quicktime* de Apple. Disponible para PC y para Macintosh. Hasta la fecha el mejor reproductor de multimedia, principalmente video para Internet.

MPG. Nombre de extensión de archivo para formato estándar de Medios para computadora. Creado por el MPEG.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MPEG. Grupo de Expertos en Películas en Movimiento. Moving Pictures Experts Group por sus iniciales en inglés. También es un nombre de extensión de archivo para formato de Medios para computadora. Creadores de los siguientes formatos: .mpg, .mpeg, .m1v, .mp2, .mpa, .mpeg

Retrovirus Virus que comparten una serie de propiedades: periodo de incubación prolongado antes de la aparición de los primeros síntomas de la enfermedad, infección de las células de la sangre y del sistema nervioso y supresión del sistema inmunitario. La característica única que distingue a los retrovirus y permite su clasificación es la necesidad de transformar su información genética, que está en forma de ARN, en ADN (proceso de transcripción inversa) mediante una enzima llamada transcriptasa inversa. A este tipo de virus pertenecen el virus que provoca la Leucemia y el SIDA.

Sexo de Alto Riesgo. Contacto sexual donde se intercambian secreciones corporales vía oral-genital, pene rectal. Incluso el contacto heterosexual pene-vagina se ha convertido en sexo de alto riesgo.

Shinto. O *Sinto*. Religión oficial de Japón hasta 1945. Rinde culto a los antepasados y a las fuerzas de la naturaleza.

SIDA Progresión del C.R.S. donde el sistema inmunitario está severamente deprimido y se desarrollan infecciones graves y mortales así como ciertos tipos de cáncer.

Track Breakdown. Etapa en la producción de un filme animado. Es el análisis fonético y de pronunciación de los diálogos y sonidos, los cuales una vez acomodados, se trasladan a la hoja guía (bar sheet), donde se aprecia el contenido "visual" del sonido.

Otaku. Persona obsesionada con sus aficiones. Aficionado al Manga y al Anime, término utilizado en todo el mundo.

VTLH-III. Virus T-Linfotrófico Humano tipo 3. También conocido como VAL (Virus Asociado a Linfadenopatía) o VIH (Virus de Inmunodeficiencia Humana). Virus que ocasiona el SIDA.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Vamp. Término aplicado a las mujeres fatales del cine. Las vamps son mujeres que mezclan una ingenuidad casi infantil de su carácter con una fuerte carga sexual. Ejemplos notables de vampiresas en la animación son *Jessica Rabbit* y *Holly Would* (modelo y voz de Kim Basinger para *Cool World*).

Zen. Movimiento budista japonés nacido en el siglo XII y procede directamente del budismo *Ch'am* (China) y a su vez del Indú *Dhyana*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFÍA.

Abrams, Robert E. *Walt Disney Productions, Treasures of Disney animation.* Editorial Abbeville. New York. 1989

Autores Varios. *Estados Unidos. Una civilización.*
Título original: *American Civilization.* Coordinación de la traducción: José Ma. Balil Giró. Editorial Labor S.A. Barcelona, España. 1975.

Bennett, Clarence E. *Física sin matemáticas.*
Título original: *Physics without mathematics.* Traducción de Mario J. Velasco. Compañía Editorial Continental. México, 2001.

Calamandreu, Mauro. *Estados Unidos y Canadá. Vol. I*
Ediciones Danae S.A. Barcelona, España. 1975.

CLICK I. The brightest in Computer-generated Design and Illustration.
Project Editor: J. Ellen. Gerken. North Light books. Cincinnati, Ohio. 1990

Covington, Timothy R. y MacClendon, J. Frank. *Salud Sexual.*
Título original: *Sex care: The complete guide to safe and healthy Sex.*
Traducción de Bibiana Lianas i Massot. Ediciones Martínez Roca. Barcelona, México. 1991.

Crichton, Michael. *La amenaza de Andrómeda.*
Título original: *The Andromeda Strain.* Traducción de Baldomero Porta Gou.
Colección Best-Sellers. Origen-Planeta. México, 1985.

Diccionario Enciclopédico Hachette Castell.
Ediciones Castell. España. 1981.

Documento de información de ONUSIDA. Actualización. *Datos y cifras 1999.* Programa Conjunto de las Naciones Unidas sobre el VIH SIDA. CONASIDA. 1999.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Documento de información de ONUSIDA. *Los jóvenes y el VIH/SIDA*. Programa Conjunto de las Naciones Unidas sobre el VIH/SIDA. CONASIDA. 1999.

Enciclopedia Autididáctica Quillet. Tomo IV. Editorial Cumbre. 16ª. Edición. México. 1979.

Diccionario Léxico Hispano. Enciclopedia Ilustrada en Lengua Española. Dirección de W. M. Jackson, Inc., W.M. Jackson Inc. Quinta edición. México, 1979.

Galí Forés, Oriol (selección y ordenación de textos). *El turbulento siglo XX. Vol.2* Editorial Marin. España. 1962.

Gómez Navarro, José L. y otros. *Historia del mundo contemporáneo*. Colección Alhambra bachiller Area de humanidades. Coordinación Helene Albrechtsen. Editorial Alhambra Mexicana S.A. de C.V. 1986. Primera reimpresión. 1987.

Gubern, Román. *Historia del cine* (Tomo 2) Editorial Baber.

Gubern, Román. *La Mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea*. Serie Mass Media. Editorial Gustavo Gili. 1987. Barcelona. México. 1992. Segunda Edición.

García Escudero, José María. *Cine Social*. Taurus ediciones. Madrid. 1958.

Halas, John. *Técnicas del cine animado*. Versión de Eduardo Ducay y Roger Manvell. Taurus ediciones. Madrid.

Herdeg, Walter. *Film & TV graphics: an international survey of film and television graphics*. Text by John Halas. Zurich W. Herdeg: Graphis.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Laybourne, Kit. *The animation book*
Crown. Publishers Inc. New York. 1979

Medina, John. *Uncovering the mystery of AIDS, a Scientist helps you understand AIDS*. Oliver Nelson Books. Nashville, Tennessee. 1993.

Mitry, Jean. *Estética y Psicología del cine Vol. 2 Las formas*.
Título Original: *Esthétique et psychologie du cinema. 2. Les formes*.
Traducción de Mauro Armíño. Tercera edición en castellano 1986. Siglo Veintiuno Editores. México/ España/ Argentina/ Colombia.

Orwell, George. *La Rebelión de la Granja*.
Título Original: *Animal Farm*. Traducción Rafael Abella.
Colección Destino libro. Séptima reimpresión mexicana. Ediciones Destino S.A. México. Abril 1989.

Perisic, Zoran. *Los dibujos animados: una guía para aficionados*.
Editorial Omega. Barcelona. 1979.

Prieto, Daniel. *Retórica y manipulación masiva*.
Serie La red de Jonás. Comunicación. Colección dirigida por Francisco Prieto. México. Premia editora de libros S.A. 1981. Segunda Edición 1985.

Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*.
Título original: *Morfologija Skazk*. Traducción hecha de las versiones francesas de Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov y Claude Khan. Contiene los textos *Transformación de los cuentos maravillosos* de Vladimir Propp, y *Estudio estructural y tipológico del cuento* de E. Méléntinski. 8a. Edición. Editorial Fundamentos. Madrid, España. 1992.

Prucitt, Melvin L. *El arte y la computadora*.
Título original: *Art and the computer* Traducción de Antonio Lloris Ruiz.
Mac Graw Hill. México. 1985.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Romaguera, Joaquim y otros. *El cine en la escuela: Elementos para una didáctica*. Colección Medios de comunicación en la enseñanza. Editorial G.Gili. Barcelona.

Rubin, Susan. *Animation: The art and the industry*.

The art & design Series. A Spectrum Book, Prentice-Hall. Englewood Cliffs, New Jersey. 1984.

Sadoul, Geroges. *Historia del cine mundial, desde sus orígenes hasta nuestros días*. Título Original *Histoire Du cinema mondial-des origenes*. Traducción de Florentino M. Torner. Siglo Veintiuno Editores. México 1983.

Stephenson, Ralph. *The animated film*.

Tantivy Press. London. 1973.

Tietjens, Ed. *Así se hacen películas de dibujos animados*.

Título Original: *Tekenfilms maden*. Serie Foto-cómo hacerlo. Instituto Parramon Ediciones. Barcelona, 1977.

Villafañe Justo, Mínguez Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Colección medios. Ediciones pirámide. España, 1996

White, Tony. *The animator's Workbook*.

Watson-Guption Publications. New York. 1986.

TESIS.

Ledezma Valdepeña, Carlos. *La animación, los medios de comunicación y el diseño gráfico*. Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, D.F. 1996.

Osorio Rodríguez, Natyeli. *La animación tradicional como medio de comunicación social*. Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas. México, D.F. 1997.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

HEMEROGRAFÍA.

Casavantes, Gabriela. *Retos del cine mexicano: la animación*. Revista *Cinemanía*. Año 3 Numero 31, México abril de 1999.

Espinoza, Valente. Editorial, *Los peligros de la animación japonesa y su subcultura*. Fanzine *Domo. La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. México. Febrero de 1998.

Fanzine *Domo. La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. México. Marzo de 1996.

Fanzine *Domo. La generación de aficionados a al animación e historieta japonesa*. México. Septiembre de 1996.

Fuga de gas mata a 6 personas en el metro japonés. Ap. EFE. AFP. Reuter. Tokio. Periódico *La Jornada*. México, D.F. Lunes 20 de marzo de 1995.

Matan a un sospechoso del atentado en Tokio. Reuter, Afp. Ansa y AP Tokio. Periódico *La Jornada*. México, D.F. Lunes 24 de Abril de 1996.

Muñoz Saldaña, Rafael. *Bicolor. Sexo Sociedad*. Revista *Conozca Más*. Edición especial Sexo 2003. Editorial Televisa. 2003.

Yehya, Naief. *El Fin del mundo y la secta de la verdad suprema*. La Jornada Virtual. Periódico *La Jornada*. México, D.F. 27 de Noviembre de 1996.

Yehya, Naief. *El Imperio del Armagedón naciente*. La Jornada Virtual. Periódico *La Jornada*. México, D.F. 20 de Octubre de 1996.

Yehya, Naief. *Japón y la cultura Manga*. La Jornada Virtual. Periódico *La Jornada*. México, D.F. 3 de Noviembre de 1996.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PÁGINAS Y SITIOS WEB.

Akira image gallery

<http://www.geocities.com/Tokyo/9378/Akira.html>

Artículo de Shoichi Okawa

Keyword: Aum Shinrikyo Sarin Attack on Subway an the role of Aum Shinrikyo.

<http://www.smn.co.jp/keyword/0025k01e.html>

Buscanime, la guía de sitios de anime en español.

<http://www.dreamers.com/anime/buscanime/index.html>

CONASIDA

<http://cenids.ssa.gob.mx/conasida>

Domo. La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa.

<http://www.geocities.com/tokyo/7183/glosshar.htm>

Instituto Mexicano de Cinematografía

<http://www.imcine.gob.mx>

!Ka-boom! Estudio

<http://www.webmedia.com.mx/ka-boom>

La Jornada.

<http://serpiente.dgsca.unam.mx/jornada/index.html>

Más de cien años de cine mexicano

http://www.mty.itesm.mx/dcic/carreras/lcc/cine_mex/

Pingu's page

<http://www.geocities.com/EnchantedForest/5681/pingu.html>

Pixar

<http://www.pixar.com>

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Technicolor.
<http://www.technicolor.com>

The Criterion Collection. Voyager Publisher of Interactive media Movies:
AKIRA. Crítica de la película Akira
<http://www.voyagerco.com/criterion/indepth/cgi?akira>

The Japan Times on the Web.
<http://www.japantimes.co.jp>

The official Betty Boop fan club
<http://www.geocities.com/drzdune/betty/>

Walt Disney Productions.
<http://www.disney.go.com>

FICHAS TÉCNICAS DE LAS PELÍCULAS CONSULTADAS.

Akira.

Dirección y Guión: Katsuhiro Otomo. Productor Ryohei Suzuki. Japón, 1989.

La granja de los Animales.

Título Original: *Animal Farm.* Dirección: John Halas. Basado en una historia de George Orwell. Productores: John Halas y Joy Batchelor. Inglaterra, 1954.

Los tres cochinitos.

Título original: *The Three little pigs.* Dirección: Walt Disney. Estados Unidos, 1933.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN