



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

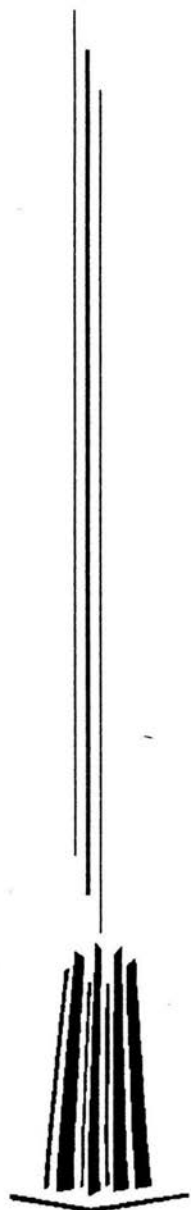
CAMPUS ARAGÓN

**UN HÉROE HASTA LOS HUESOS:
UNA MIRADA HACIA NUESTRO
CINE DE ANIMACIÓN**

**R E P O R T A J E
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO
P R E S E N T A :
CATALINA MUÑOZ TÉLLEZ**

**ASESORA:
LIC. CELIA CÁNDIDA RODRÍGUEZ ESCOBAR**

SAN JUAN DE ARAGÓN, ESTADO DE MÉXICO 2004





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

- *Animar es dar vida, por ello,
gracias a todos los
que me animan cada día,
especialmente a...*

Mis padres, Aurelia y Amado, porque el apoyo incondicional de mi madre y el esfuerzo constante de mi padre, han sido mi mejor ejemplo.

Mis hermanos, con quienes comparto no sólo momentos inolvidables, también un cariño latente.

Mis amigos, quienes me alientan a dar el siguiente paso.

A la profesora Celia, porque su valiosa asesoría y amistad hicieron más placentero el camino.

Ray, por tu infinita paciencia y por ayudarme a extender las alas siempre que intento volar...

A todos ellos gracias por su confianza

Con todo mi cariño

Katy

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i
LLEGA EL CINE DE ANIMACIÓN A MÉXICO	5
EL NACIMIENTO DE UN NUEVO GÉNERO	7
RETROSPECTIVA DESDE SU ORIGEN HASTA LA DÉCADA DE LOS 80	12
<i>México caricaturiza al comunismo</i>	16
EL RESURGIMIENTO DE LA ANIMACIÓN	30
PRODUCCIÓN 1990-2003 Y SUS RECONOCIMIENTOS INTERNACIONALES	32
LOS OBSTÁCULOS DE LA PRODUCCIÓN	47
Escasez de recursos a los cineastas	48
<i>La generación se anima sola</i>	50
<i>¿Crisis en el corto?</i>	51
Insuficiente difusión	54
¿Es un género elitista?	56
PROYECTOS DE DIFUSIÓN	58
De tripas corazón y otras historias	59
En corto chavos!!!	59
Cortos somos y... en el cine andamos	61
Cortometraje más que un instante	63
<i>Primera etapa</i>	63
<i>Segunda etapa</i>	65
EL FUTURO DE LA ANIMACIÓN	67
LA NUEVA GENERACIÓN DE CREADORES	68
<i>La 'Carrera' de Carlos</i>	69
<i>Jonard y las comunidades marginadas</i>	70
<i>La plastilina en manos de René</i>	71
<i>La Malapata de Ulises Guzmán</i>	72

<i>Un mexicano en Hollywood</i>	73
Perfil del animador	74
Animación tradicional vs tercera dimensión	76
Los futuros animadores	77
ESCUELAS Y TALLERES DE ANIMACIÓN	81
NUEVOS FILMES	85
<i>Magos y Gigantes</i>	88
A MANERA DE CONCLUSIÓN	90
FUENTES DE CONSULTA	94

INTRODUCCIÓN

A siete años de egresar de la carrera de Comunicación y Periodismo y después iniciar por lo menos tres intentos de tesis tradicional, sin contar con el tiempo para su investigación, el *Curso Taller en Trabajo Periodístico Escrito* representa una opción para cerrar — ¡por fin!— el ciclo universitario. Esta modalidad establece un compromiso con nuestra “alma mater”, con el asesor asignado, pero sobre todo con uno mismo. El asistir nuevamente al aula y revivir la experiencia del aprendizaje y la retroalimentación es, sin duda, el motor que impulsa a concluir de la mejor manera posible la encomienda.

Así que, una vez asistido a la plática de presentación y posteriormente a la evaluación vino lo más difícil: elegir el tema. Sabía que el hecho a investigar tendría que motivarme, pero también que debía aprovechar la experiencia en la industria cinematográfica nacional y que sobre todo aportara algo nuevo a los lectores, a mi universidad, al cine y a mí misma.

Hay que confesar que durante el proceso de selección varias ideas se hicieron presente: desde entrevistas de semblanzas con directores reconocidos hasta crónicas sobre el rodaje de alguna película. Mientras se reflexionaba sobre las intenciones planteadas y al tiempo que el cortometraje *Hasta los huesos* se adjudicaba por lo menos una presea en cada festival al que asistía, observamos que las películas animadas mexicanas eran poco conocidas en nuestro país, por no decir totalmente desconocidas.

En la actualidad se habla del nuevo cine mexicano como el resurgimiento del séptimo arte que en un tiempo fue considerado como *La época de oro*. En el empedrado camino que nuestro cine empieza a retomar, existen algunos títulos que han logrado permanecer en nuestra memoria, ya sea por su calidad, éxito en taquilla o temática. *Como agua para chocolate*, *El callejón de los milagros*, *Sexo, pudor y lágrimas*, *Amores perros* y recientemente *El crimen del Padre Amaro*, son

películas familiarizadas con el público mexicano, pero no las únicas que en estos últimos años se han producido.

Cierto es que estos largometrajes obtuvieron premios internacionales y compitieron durante su época en los cines con varios títulos extranjeros, casi en igualdad de circunstancias. También es cierto que han sido de las pocas producciones nacionales que tuvieron la oportunidad de ser estrenadas y promocionadas con grandes campañas publicitarias, permitiendo atraer a un público más amplio.

Sin embargo, como ya se mencionó, no fueron las únicas películas realizadas en nuestro país. Y si la mayoría de ellas fueron efímeras, qué decir de las desconocidas producciones de animación hechas en México. Pero, ¿acaso existe el cine de animación en nuestro país? Por difícil de creerlo sí y ha existido desde hace mucho tiempo.

El tema ya estaba decidido: un reportaje sobre el cine mexicano de animación. Pero, ¿qué hablar de él?, ¿cómo informar de la filmografía realizada por nuestros compatriotas?, ¿de sus múltiples reconocimientos?, ¿de su difusión y escuelas?, una lluvia de interrogantes inundó mi mente.

Es triste reconocer nuestra escasa producción en este género, pero es más lamentable que nadie sepa que existe, pues las pocas realizaciones son invisibles ante la gigantesca presencia de las películas animadas extranjeras, principalmente las estadounidenses que se han adueñado de nuestros cines y espectadores.

Aunado a lo anterior, es insuficiente la documentación que al respecto se tiene sobre las técnicas, escuelas y corrientes; de hecho ni siquiera se registra la filmografía producida a la fecha, lo que debilita más su presencia. Sólo existen dos textos formales: "Cronología del desarrollo de los dibujos animados en México", de Carlos Sandoval Bennett y la "Retrospectiva de cine mexicano de animación", del investigador de cómics Juan Manuel Aurrecochea. Algunas tesis profesionales y el libro *Historia de la animación en México*, realizado por Manuel Rodríguez, del cual

sólo hay sólo 20 ejemplares, ya que su edición a cargo del Fonca no se ha efectuado. Eso sí, una gran cantidad de artículos periodísticos que tratan algún aspecto del género.

Así, este reportaje informará al lector sobre la producción cinematográfica animada que se ha realizado en nuestro país, misma que a pesar de no ser muy vasta y conocida por la mayoría de nuestros compatriotas ha obtenido, por su gran calidad, importantes reconocimientos nacionales e internacionales.

En el primer apartado *Llega el cine de animación a México*, se apunta sobre el arribo del género a tierras aztecas, precursores, desarrollo, producción, estudios creados para este fin y algunas anécdotas que ayudan a comprender la situación de aquel entonces. Asimismo, se verá que esta actividad ha sido desarrollada desde 1930.

El rubro *El resurgimiento de la animación* informará sobre la filmografía animada de 1990 a la fecha, así como los obstáculos que ha sorteado en este tiempo y los proyectos implementados para su difusión. En este capítulo se incluyen testimonios de realizadores, productores y directivos cinematográficos, que aportan una visión más cercana a la problemática de su producción.

Por último, *El futuro de la animación*, permitirá que el lector conozca un poco más acerca de algunos realizadores. Cabe señalar que a pesar de ser un gremio relativamente pequeño —500 personas aproximadamente— se seleccionó a los directores que con sus obras han conquistado un lugar especial en el grupo. También se presentan las escuelas y talleres que instruyen el género, así como los filmes que se están realizando y que, ojalá, en futuro no muy lejano, podamos apreciar.

Hay que precisar, para su mayor entendimiento, que el cine puede ser documental —cuando se realiza sobre hechos y personajes reales—, de ficción —la historia es concebida y actuada por actores profesionales— o animación —en donde los

personajes son dibujados, muñecos, de plastilina, látex, recortados y creados en computadora y posteriormente animados—. Y que cada film será clasificado según su duración en cortometraje (hasta 25 minutos), medimetraje (de 26 a 45 minutos) y largometraje (más de 46 minutos).

A la postre, sólo queda comentar que este esfuerzo es el resultado de una investigación aunada a siete años de experiencia en la cinematografía nacional, la cual me permitió conocer que cualquier aportación que se haga es valiosa, sobre todo porque en México siempre se nada contracorriente en pro del séptimo arte y esperamos un día llegar a la otra orilla.



Llega el cine de animación a México

“Imaginarse ante un papel vacío con el reto de escribir una simple carta puede ser una experiencia atemorizante; pero enfrentarse a una hoja para hacer brotar entre líneas y tinta un ser con alma, equivale a hacer magia. Por eso, quien se dedique a hacer dibujos animados debe ocuparse de la magia que nutre al cine”.

Bob Godfrey
Cineasta y animador

Desde el momento de su invención, la aventura del cine ha estado presente en nuestro país. A pocos meses de su exhibición inaugural en París ya se encontraba en tierras aztecas, allá por el mes de agosto de 1896. La primera escena apreciada fue la llegada de un tren a la estación. El presidente Porfirio Díaz se mostró tan complacido con la novedad que aceptó ser filmado caminando, convirtiéndose en el primer personaje del cine nacional.

Con el Cinematographe Lumière nació no sólo el cine, sino también el interés de un público masivo acomodado en butacas, ante imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla, desde atrás de los espectadores. En este contexto, los mexicanos iniciaban la producción de su cine, incursionando en todos los géneros posibles. Para 1902 ya había en la nación 300 salas cinematográficas y mil exhibiciones por año, consigna Jorge Alberto Lozoya en el libro *Cine Mexicano*. Nadie podía permanecer indiferente ante la fascinación del cine.

De aquel entonces hasta nuestros días, el cinematógrafo ha evolucionado de una manera asombrosa. Las técnicas, el lenguaje, la tecnología, todos sus componentes han experimentado avances y cambios significativos. Lo que hoy vemos en pantalla es el resultado de un largo proceso de descubrimientos y de motivaciones.

Sin embargo, este progreso constante al que ahora nos hemos acostumbrado, hubiera causado expectación a nuestros ancestros. Seguramente los primeros espectadores, al contemplar esas escenas reproduciendo la vida real, no imaginaron que en el futuro el cine sería considerado “una fábrica de sueños”; menos aún, que podría mostrarnos un mundo irreal, el de la animación en el que todo es posible.

EL NACIMIENTO DE UN NUEVO GÉNERO

Desde las pinturas rupestres hasta el primer largometraje animado, la humanidad ha tenido una afición por narrar historias a través de ilustraciones. Carlos Sandoval Bennett apunta en su "Crónica del desarrollo de los dibujos animados en México", publicada en la revista *Pantalla* de 1992, que el entusiasmo creció en el país con la llegada de las películas de caricaturas estadounidenses. Los cuentos en blanco y negro del *Conejo Osvald*, *El Ratón Mickey*, *El Gato Félix* y *Mutt y Jeff*, que incorporaban el sonido en la industria cinematográfica.

Su éxito, asegura, se basaba en los sucesos absurdos que imperaban en estos dibujos, donde los personajes podían atentar contra cualquier ley física de la forma más inverosímil. Poco a poco estas caricaturas fueron cambiando, se introdujo primero la escala de grises, y después la fotografía a color. Las películas de "muñequitos" llegaron a ser en esa época el relleno imprescindible de los cines, entre otros cortos que se proyectaban.

El interés de los compatriotas por el cine de animación surgió propiamente en los años treinta. Aunque se tienen noticias de que en 1927, un camarógrafo de nombre Miguel Ángel Acosta hizo las primeras películas animadas con figuras articuladas, recortadas de papel, que se iban moviendo, cuadro por cuadro, al ser tomadas por la cámara. Estas producciones duraban de tres a cuatro segundos y se proyectaban en los intermedios de los cines. Dos años después, un señor de apellido Alcorta realizó los primarios intentos de dibujos en movimiento. No obstante, de los ensayos realizados por Acosta y Alcorta no se registra más información.

Conviene recordar que los efectos de la Primera Guerra Mundial hicieron estragos en Estados Unidos y en varios países europeos, obligándolos a limitar los recursos de la producción de cine y destinarlos a asuntos prioritarios. En estas circunstancias México logró un desarrollo cinematográfico, inmortalizó su carácter nacionalista, sus canciones

y tradiciones. Las condiciones permitieron a nuestros dibujantes incursionar en el cine de animación.

En los años treinta del siglo XX se dieron varios intentos de fundación de estudios de cine animado. Algunos de ellos fueron obra de jóvenes mexicanos que habían pasado por la industria norteamericana del *cartoon* (dibujos animados) en la década de los veinte, y que quisieron aprovechar la experiencia. Carlos Manríquez, Alfredo Ximénez, Salvador Pruneda y Bismark Mier fueron algunos de los fundadores de estos estudios.

Manríquez, quien provenía del estudio de Walt Disney en Hollywood, junto con Ximénez, que había colaborado con Max Fleischer en Nueva York, quisieron trasplantar al México posrevolucionario la gran aceptación que tenían las películas de caricaturas estadounidenses. Pensaron que bastaba imaginación, conocimiento técnico y ganas de vencer las dificultades para imitar el fenómeno Disney. Sin embargo, no quedó vestigio de su intento. Carlos Manríquez pronto regresó a Los Ángeles, donde permaneció hasta los años cincuenta.

Por su parte, en 1932 Pruneda y Mier emprendieron la tarea de llevar al cine a los personajes de la historieta *Don Catarino y su apreciable familia*, creados por el mismo Pruneda para el periódico *El Nacional*. Salvador adoptó su personaje principal, un rancharo de Guanajuato, eliminó los elementos campiranos y los sustituyó al estilo Disney por un cuerpo de manguera. Este experimento de dibujos animados constó de ocho a 10 segundos, ya que no fue posible su conclusión. Aunque, cabe señalar, que aparece como trabajo terminado en el *Índice cronológico del cine mexicano*, de Moisés Viñas.

Cuando estaban produciendo este cortometraje, les encomendaron una película que llevaría como título cualquiera de los siguientes: *Revista musical Goodrich Euzkadí*, *La virgen de la canción* o *Multicolor mexicano*. Ésta sería una secuencia en la que se caricaturizaría a los cómicos Roberto Soto y Joaquín Pardavé. Una vez iniciada la

producción, la llantera advirtió que los costos de producción rebasarían el presupuesto previsto y retiró su patrocinio. Razón por la cual Pruneda y Mier no concluyeron ninguna de las dos realizaciones y, poco tiempo después, rompieron su sociedad.

Así que, como lo señala el historiador de cómics Juan Manuel Aurrecochea, en "Retrospectiva de Cine Mexicano de Animación", el nacimiento del cine mexicano de animación tuvo que esperar hasta mediados de los años treinta, cuando el doctor Alfonso Vergara Andrade abrió un estudio en su Clínica de Regina, ubicada en la calle del mismo nombre. Él junto con Antonio Chavira, productor de casi todos los títulos de las películas mexicanas y Francisco "Panchito" Gómez, fueron los primeros en revelar fotografía a color en México, en el año de 1936. Se especula que posiblemente de esta amistad nació el interés en el otorrinolaringólogo Vergara por aventurarse en los dibujos animados.

El estudio en el que trabajaban se llamaba Ava, que son las siglas del médico. Para descifrar el misterio de la técnica, celosamente guardado por los americanos, estudiaban revistas y artículos sobre animación de Estados Unidos y veían con atención las películas que llegaban, empezando a experimentar.

El doctor Alfonso Vergara Andrade, aficionado al dibujo, cine, pintura y fotografía, es considerado por todos los animadores el iniciador y promotor de los dibujos animados en México.

Le adaptaron a una cámara Pathé de manivela un motor de 1/8 de caballo. Construyeron mesas de madera que tenían una luz cuadrangular cubierta con un vidrio e iluminada por un foco, cuyo calor impedía trabajar algunas veces. Convocaron a dibujantes formados en el periodismo, la publicidad o la historieta, como Jorge Aguilar, Roberto Marín y Leopoldo Zea Salas, para hacer las primeras películas mexicanas de animación. Más adelante colaboraría Ranulfo López y César Berra.

Entre las innovaciones que implementaron fue la de utilizar clips en las series de dibujos, para lograr un mejor registro y secuencia de imágenes. Más tarde descubrieron en una revista que las mesas de los estudios americanos tenían unos pivotes en los cuales, mediante perforaciones, registraban los dibujos en secuencia que se iban haciendo. Fue entonces cuando improvisaron esos pivotes o clavijas especiales.

Las condiciones en las que trabajaban eran francamente precarias —aclara Carlos Sandoval— y recuerda que el mismo médico realizaba la dirección, producción y argumento de sus animaciones. También describía las acciones de los personajes e incluso indicaba cuántos cuadros debería abarcar cada una de ellas. En una hoja de exposiciones determinaba cada movimiento y posteriormente se la entregaba a los dibujantes para que lo animara. Sus indicaciones quedaban así:

Paco Perico da tres pasos (de 8 dibujos cada paso) hasta llegar a la ventana de Catita (usar el recorte de la ventana cerrada).

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

Paco Perico pega en la ventana (4 dibujos) al llamar (dejar 4 cuadros fijos al final de esta acción). P. Perico hecha la mano hacia atrás (usar en reversa los 4 dibujos anteriores)...

En “Crónica del desarrollo de los dibujos animados en México” de Carlos Sandoval B., se destaca que el doctor aportaba los ingresos que obtenía como médico en su consultorio. En estas circunstancias se produjeron casi cinco minutos de *Catita y Paco Perico*, una pareja de cotorros dibujados en el mismo estilo que entonces se usaba para Mickey y Minnie Mouse.

De igual forma, se explica que gracias a un paciente de Vergara, empleado de la empresa que distribuía películas en México, Columbia Pictures, pudieron obtener prestadas las cintas de Charles Mintz. Las analizaron con una lupa cuadro por cuadro, desentrañaron el arte del movimiento y dedujeron los procesos que habían seguido los animadores estadounidenses. Pero lo más importante fue que descubrieron que ¡podían tomar dos cuadros consecutivos de un mismo dibujo! Con esta revelación

ahorrarían la mitad del trabajo. Sólo en casos especiales se tomaba un cuadro y tuvieron que descubrir cuándo y por qué.

Tras un año de receso, el doctor Vergara se asoció con Roberto A. Morales, productor de la película *Allá en el rancho chico*. En aquel tiempo se estrenó en México otro éxito de Disney: *Los tres cochinitos*. Esto alentó la producción de la primera película a colores *Los cinco cabritos y el lobo*, razón por la cual el estudio cambió de nombre a Ava-Color. Para esta producción, Vergara capacitó como animador al dibujante coahuilense Bismarck Mier. Tuvo como ayudantes a Luis Aguilera, dibujante de *El Nacional*, Rubén Galván Arias, Víctor Laverde y al mismo Carlos Sandoval.

Aurrecochea registra en "Retrospectiva de Cine Mexicano de Animación", desde entonces y hasta 1939, al menos nueve cortometrajes producidos por Ava: *Paco Perico en première*, *Noche mexicana*, *El tesoro de Moctezuma*, *La cucaracha*, *Un jaripeo*, *La vida de las abejas*, dos cintas publicitarias del digestivo Sal de Uvas Picot, protagonizadas por Chema y Juana y la mencionada película. Esta producción era considerada como un importante logro para una industria en vías de desarrollo. Sobre todo en comparación con la estadounidense, pues los estudios más importantes, como el de Walt Disney y el de Max Fleischer, realizaban aproximadamente 15 cortos anuales.

Al igual que el intento de Pruneda, las películas de Vergara ofrecieron humor y escenografías mexicanistas como elementos de novedad y diferenciación del cine extranjero con el que pretendieron competir, por lo menos en nuestros mercados, apelando al orgullo nacional y a la identificación con el público. Sin embargo, por razones que nadie conoce, los estudios Ava-Color se disolvieron, justo cuando ya habían tomado el impulso que, quizá, lo hubiera conducido a la consolidación. El doctor continuó incursionando en la fotografía y laboratorio, en donde obtuvo diversos premios y reconocimientos por sus aportaciones.

Pese a su prometedor nacimiento, durante las siguientes décadas se crearon rápidamente varios estudios de animación, de la misma forma que se extinguieron. En la mayoría de los casos el factor económico fue determinante para su desaparición, pues los procesos requerían de mucho tiempo y pocos se arriesgaban a financiarlos.

Y es que, a pesar de que en este largo periodo se produjeron cintas de este tipo, su historia transcurrió en penumbra. No obstante, el género de la animación había llegado a México para quedarse.

RETROSPECTIVA DESDE SU ORIGEN HASTA LA DÉCADA DE LOS 80

Después del primer estudio formal Ava o Ava-Color, entre 1941 y 1942 se creó una compañía de publicidad para cine y dibujos animados, Producciones Don Quijote. Era un proyecto del español Julián Gamoneda, en el cual se realizaron sólo algunas escenas de *Una corrida de toros en Sevilla*, y *El charro García*, animadas por Bismark Mier y Carlos Sandoval, pero los proyectos nunca se concretaron y la compañía se esfumó sin rastro alguno.

La Segunda Guerra Mundial continuaba, y por esa época llegó a México el chihuahuense Ernesto Terrazas, formado en Los Ángeles, California. Este animador enlazaría a la animación mexicana con la americana durante las tres décadas siguientes, participaría en la fundación de varios estudios, traería al país importantes contratos, invitaría a muchos animadores americanos a trabajar en México y llevaría a los compatriotas más destacados en el oficio a colaborar en las compañías hollywoodenses.

El historiador de cómics, Juan Manuel Aurrecochea comenta que en diciembre de 1942 Terrazas acompañó a Walt Disney a México para preparar la producción de *Los tres caballeros*, la famosa fantasía panamericanista del padre de Mickey Mouse, con un



largo episodio dedicado a nuestro país. En éste, el gallo *Pancho Pistolas*, diseñado por él, sirve de anfitrión y guía de turistas al *Pato Donald* y a *Pepe Carioca*, a quienes muestra las danzas, las canciones y los paisajes del 'México típico'. Poco tiempo después de esta experiencia, Terrazas se instaló en la ciudad de México y colaboró con Richard K. Tompkins en la fundación del estudio Dibujos Animados, S.A.

Mientras tanto, hacia 1943 Santiago Reachi, quien fuera socio de Cantinflas y Juan Gelma, fundaron un estudio de dibujos animados al que se bautizó con el nombre de Caricolor. Trajeron a un equipo de técnicos de animación, entre ellos, Manuel Mario Moreno y Rudy Zamora –quienes habían laborado muchos años en los estudios Disney–, el primero fungió como director de animación, además de Peter Burness y Carl Urbano, de la Metro Golden Mayer.

Como elementos locales convocaron a los caricaturistas Ángel Zamarrita "Facha", Antonio Campuzano, Claudio Baña, Ignacio Batalla Rentería y nuevamente a Carlos Sandoval; el camarógrafo fue Leobardo Galicia.



Cartel promocional de *Los tres caballeros*.

Los técnicos americanos capacitaron al personal mexicano con el fin de hacer la primera película en technicolor. Manuel Mario Moreno creó al personaje básico de Caricolor, un rancherito desbarrigado y bigotón del Bajío llamado *Pelón*, con una inseparable guitarra y un perro escuálido con el irónico nombre de *Majestad*. Su primera aventura se tituló *Me voy de cacería*. Esta cinta hacía homenaje a los efectos pacifistas del tequila, ya que finalizaba con una borrachera en la que cazadores y presas terminaban conviviendo alegremente al calor del embriagante líquido.

Carlos Sandoval recuerda que los estudios se veían en la necesidad de enviar sus negativos a Hollywood para su revelado especial. El rendimiento de Caricolor era en promedio de un corto por 12 días laborados. La sonorización se llevaba a cabo en los Estudios Clasa y la voz del *Pelón* corría a cargo del actor cómico Armando Soto la Marina, mejor conocido como el "Chicote".

Asimismo –Sandoval–, anota que otras dos aventuras del *Pelón* se planeaban pero no se concluyeron. A medio proceso se quedó *Vacilón Azteca*, en la que el *Pelón* "era el guía en un museo mexicano de historia, en el cual conduce a unos turistas gringos, a los que se les aparecen algunos personajes aztecas, suscitándose las más cómicas escenas".

Del cortometraje *Torero en quince días* sólo se hizo la preparación. En este episodio el *Pelón* sería el maestro y sus ayudantes Lorenzo Garza y Silverio Pérez, obviamente en caricatura. La interrupción de estos trabajos se debió a que, después de un año de ser fundado, Caricolor cerró sus puertas, pues Estados Unidos requirió a sus animadores para cubrir su servicio militar en la Segunda Guerra Mundial. Aunque algunos creen que la verdadera razón fue que el enorme éxito de *Cantinflas* absorbió por completo la energía empresarial de Santiago Reachi.

Carlos Sandoval ha estado presente en cada etapa del cine de dibujos animados en México. Se enamoró del género y se dejó llevar. Trabajó con todas las compañías que surgían, vivió de todo con tal de impulsar la animación: ilusiones, satisfacciones, carencias, enojos, angustias...

El entusiasmo por la animación ya había contagiado a varios. En 1947 Claudio Baña, Leobardo Galicia, Jesús Sáenz Rolón y el exequipo de Caricolor crearon Caricaturas Animadas de México. A un precio simbólico le compraron al señor Reachi el mobiliario de trabajo y la cámara de Caricolor. Poco a poco se incorporaron Fernando Castro Carreño, Ricardo Fernández y Ernesto López Bocanegra.



Entre otros trabajos, realizaron un *Noticiero Cómic* en el cual su protagonista, el “reportero estrella”, comentaba los acontecimientos de forma chusca. Pero cuando salió al aire las noticias ya no eran vigentes.

En “Crónica del desarrollo de los dibujos animados en México” se comenta que la nueva empresa creó al mosquito que hacía travesuras e incomodaba a los protagonistas de la película de acción viva *El diablo no es tan diablo*, producida por Alfredo Ripstein.

Este fue el primer montaje de dibujos animados con cinta de acción real. Pero antes de que fuera concluido, el estudio se incendió debido a una colilla de cigarro que por descuido fue arrojada a un bote de basura que contenía acetatos, el fuego se propagó rápidamente y casi consumió el edificio. El trabajo encargado por Ripstein se perdió en el incidente y aunque estaba prácticamente liquidado, decidió pagarlo otra vez con tal de contar con la escena del mosquito animado en su filme. Sin embargo, por escasez de capital, el estudio dejó de ver la luz y sus integrantes se acomodaron, en el mejor de los casos, en revistas de historietas.

Al respecto, Sandoval Bennett confiesa que los conocimientos, experiencia y técnica que obtuvieron los colaboradores de Caricolor por parte de los extranjeros fueron muy importantes, pues cimentarían la base del desarrollo de la animación en nuestro país.

Por lo tanto, en 1952, Sandoval pone en práctica el aprendizaje adquirido al hacer un piloto de 30 segundos, sobre la canción de *La ardilla con su sombrilla*, un tema de Francisco Gabilondo Soler “Cri-Cri”, a quien no le agradó y prefirió dejarla enlatada. No obstante, de esta realización surgieron animadores que, por su calidad, posteriormente trabajaron en Estados Unidos, como Arnulfo “Gallito” Rivera Palacios y Eduardo Olivares Fuentes.

México caricaturiza al comunismo

En diciembre del mismo año —1952— se inició Dibujos Animados, S.A., dirigida por el señor Richard K. Tompkins, quien era gerente en aquel entonces de los Estudios Churubusco. Gracias a la ayuda de Edmundo Santos y Ernesto Terrazas, Tompkins obtuvo un contrato con Estados Unidos para producir 12 películas animadas, de ocho minutos cada una. El contenido sería de tendencia antisoviética, luego de que la guerra fría había comenzado entre Estados Unidos y la Unión Soviética. ¡Ahora sí había recursos económicos!

Al respecto, el animador Carlos Sandoval narra que Terrazas se encargó de reunir a todo el personal experimentado en México. Llegaron al país los discos para animar, los tableros de registro, una cámara Acme —considerada en ese entonces de lo más moderno en la tecnología cinematográfica— y algunos aparatos de medición para los desplazamientos. Además, trajo algunos de los más notables talentos de la industria estadounidense de esa época, tales como Emery Hawkins, Pat Mathews y Tom McDonald, quienes instruyeron a la primera generación profesional de animadores mexicanos.

Los instructores habían formado parte de la United Productions of America (UPA) el estudio que revolucionó la animación hollywoodense, al apartarse de las pautas de Disney y proponer un dibujo más moderno, al incorporar las lecciones del arte abstracto. Haciendo propaganda anticomunista y con la guía de aquellos artistas, en Dibujos Animados, S.A. se formaron prácticamente todos los animadores y técnicos de la industria de la animación mexicana, mismos que en los años siguientes se desempeñarían en la publicidad y en la maquila de series norteamericanas de televisión.

La desconfianza en el otro, la seducción socialista en intelectuales y pacifistas, las falsas promesas de igualdad prometidas por agitadores y los paranoicos llamados a

incrementar las medidas de protección ante la amenaza comunista, son algunos de los temas abordados en la serie realizada en nuestro país entre 1952 y 1956. La creación de los personajes principales estuvo a cargo de Ernesto Terrazas, quien dio vida al ingenuo gallito *Manolín*, al burrito *Bonifacio*, al perverso cuervo *Armando Líos* y al *Lobo Chente*.

Aurrecochea, en el artículo "Descubren once cortos de animación de la época marcantista", publicado en la revista *Proceso* de 2001, describe la tendencia anticomunista en una de las cintas:

Manolín inventa una nave espacial y junto con *Bonifacio*, el cual es un reportero, hacen un viaje interplanetario. Llegan al Planeta Rojo, donde los quieren eliminar, pero al darse cuenta que son de la prensa, les enseñan su "magnífico" planeta. Entonces les ponen unos lentes con los cuales todo se ve muy bien. Ven a fuertes trabajadores vestidos de blanco, haciendo ejercicios gimnásticos, su uniforme lleva una hoz y un martillo, pero en realidad son jornaleros flacos y explotados haciendo un riel. Cuando se quitan los anteojos descubren que es un mundo de explotación, miseria y abuso.

Los medios de comunicación de la época consideraron a Dibujos Animados una fuente promisoriosa de trabajo, se requería de 70 personas en trabajo constante, 30 semanas y 12 mil dibujos para elaborar cada cinta desde su concepción hasta su exhibición final. El proceso para su revelado se llevaba a cabo en los laboratorios de Hollywood. En los primeros ocho meses de trabajo se produjeron seis de las 12 cintas fijadas en el contrato, en su elaboración se invirtieron un millón y medio de pesos, incluso se planeaba distribuir las cintas en la República Mexicana y hacer versiones en francés.

Además de estas películas, continúa Aurrecochea, hicieron comerciales y el documental *El hombre y el poder*, de casi 25 minutos de duración, patrocinado también por el gobierno estadounidense. El estudio continuó haciendo dibujos animados para comerciales hasta 1965 bajo diversas razones sociales. Más tarde, el señor Tompkins se dedicó a otras áreas de la cinematografía haciendo a un lado la animación. Todas las cintas de aquel contrato quedaron en Estados Unidos, donde eran enviadas tan pronto como se producían.

Respecto al tema, es importante comentar que el realizador Leopoldo Best y Aurrecochea, localizaron 11 cintas en el mes de mayo de 2001, en los Archivos Nacionales de Washington y se trajeron una copia en VHS. En México no hay copias, por lo que suponen que tal vez existían en la Cineteca anterior y que en el incendio de 1982 se perdieron. A pesar de que las copias son versiones en inglés, creen que los originales estaban en español, ya que los créditos y letreros que aparecen en ellas se escribieron en nuestro idioma. Incluso contienen el escudo nacional y la frase Hecho en México.

Además, argumenta el historiador de cómics, que probablemente los animadores no sabían lo que en realidad hacían, ya que la animación se realiza por partes; es decir, alguien hace los personajes, otros los fondos, un editor arma la historia. En agosto de 2001 los investigadores reunieron en la Cineteca Nacional a los animadores que trabajaron en estas películas para mostrarles las cintas recuperadas.

Muchos confesaron nunca haberlas visto terminadas. Estos animadores comentaron al historiador Aurrecochea que un matrimonio miembro del Partido Comunista de Estados Unidos ingresó a Dibujos Animados, se dieron cuenta del proyecto anticomunista e intentaron sabotear las películas pero no lograron su propósito porque los despidieron.

Entre 1955 y 1956 el género entró en una etapa de auge, misma que fue aprovechada por los animadores para formar su propia asociación en el Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica (STIC), Rama de Dibujos Animados, Sección 49. El Secretario General fue Ramón Villarreal y contó con 200 miembros aproximadamente.

En 1957 el ingeniero Gustavo Valdés R. y el arquitecto Jesús Martínez G. crearon los Estudios Val-Mar, S.A., dirigidos en lo artístico y lo técnico por Terrazas. Aquí se produjo, con duración de ocho minutos, *El cucaracho*, el cual fue difundido en las salas. Por sus amplias relaciones comerciales y financieras, el ingeniero Valdés se

relacionó con Producers Associates Of Tv Inc, de Nueva York y consiguió un contrato para producir varias series animadas para la televisión de Estados Unidos.

Para cumplir con las exigencias de este acuerdo se reunió prácticamente a todo el personal experimentado que había en México. La razón social cambió a Gamma Productions, S.A. de C.V. Esta compañía fue una de las más grandes hasta entonces, ya que su nómina contaba con más de 170 empleados.

Cada semana debían producir de 30 a 35 minutos terminados, por lo que necesitaron simplificar la animación. Requirieron la intervención y el consejo de diversos técnicos americanos que supervisaban la producción. Entre sus principales realizaciones se cuentan: *Rocky y sus amigos*, *Dudley, de la policía montada*, *Cuentos de hadas resquebrajados*, *Los Beagles*, *Profesor Hoopy*, *Hopity-Hop*, *Waldo y el Oso Filmore*, *Mr. Peabody*, *Tuzas a Go-Go*, *Las fábulas de Esopo* y otras más. Este estudio funcionó hasta 1966, año en que terminó el contrato, que había sido renovado varias veces.

A la par de Gamma funcionaron otras compañías. Hacia 1958 se asociaron Roberto Behar y Fernando Ruiz para iniciar un estudio de animación que nunca tuvo nombre; lo más relevante fue la realización de un montaje de dibujos animados con acción viva, para la película *El duende y yo*, producida por A. Matuk y protagonizada por *Tin-Tán*. En 1961, Ruiz ya solo, fundó Producciones Omega que elaboraba comerciales para la televisión.

Tiempo después, en 1965, se creó el estudio de Animación Internacional, dirigido por Harvey Siegel, diseñador de Gamma Productions. Si bien su principal actividad eran comerciales y documentales educativos para Estados Unidos, también hicieron numerosos anuncios nacionales. Más tarde Siegel regresó a su país y el estudio quedó a cargo de José Luis Padilla y Alberto Martínez.

Por su parte, Adolfo Garnica realizó con muñecos de artesanía mexicana un cortometraje animado titulado *Viva la muerte*. Con él ganó el primer lugar en el Primer Festival Internacional Guadalajara de Cine de Cortometraje, promovido por el estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Bellas Artes.

Situados en 1966 conviene recordar a Gamma Productions, tanto por su peculiar adiós como por marcar el inicio de otro estudio. César Cantón, colaborador de esta empresa, declaró en entrevista para la revista *Estudios Cinematográficos* de 1999, que un día la empresa envió de vacaciones a todo el personal por 15 días; y cuando regresaron ya no había compañía, idesapareció sin pagarles indemnización! De hecho, no les pagaron nada. Sólo dejaron las cámaras y sus burros de cuatro toneladas y cuatro metros de alto, pero lo demás, el nombre principalmente, se lo llevaron, todo se esfumó.

***[...] éramos puros jefes y nada de indios. Había una mentalidad poco participativa, decían: “como yo soy camarógrafo, la cámara me corresponde; usted no entra, usted su lápiz y papel. Se creían los dueños del estudio pues la cámara era lo más caro”,
César Cantón***

En dicha entrevista, Cantón comenta que estaban asociados al Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC), por lo que inocentemente recurrieron a éste y ellos fingieron sorprenderse. Así que con el material que dejaron, crearon la cooperativa Producciones Animadas, S.A.

El sindicato les costeó un local y les daba 10 mil pesos mensuales que, según él, apenas y les alcanzaba. Entre los que se quedaron surgieron problemas y no se conseguía trabajo. Después de un año, el sindicato les dijo que ya no podía seguir apoyándolos y que quería que le pagaran lo que les había dado, aproximadamente 120 mil pesos; pero como no podían solventar la deuda les quitaron las cámaras.

Entre 1967 y 1972, realizaron *Los supermachos*, con duración de tres minutos. Pero estos tres años de trabajo no fueron recompensados, ya que fue censurada por el entonces presidente Gustavo Díaz Ordaz. Basada en un texto de Rius, la película hace una clara crítica a la forma en que el gobierno rinde sus informes.

Cabe señalar que el tiempo que estuvo funcionando la cooperativa también realizaron algunos comerciales para marcas como Kellogg's, y una serie de *spots* para una compañía americana que no saldó su cuenta al terminar el trabajo. Sin embargo, después de cinco meses de esfuerzos y debido a la falta de relaciones en el medio publicitario, de financiamiento serio y de organización, Producciones Animadas sucumbió.

Por otra parte, en 1968, con motivo de los Juegos Olímpicos, Fernando Ruiz presentó en televisión un documental animado llamado *El deporte clásico*. Casi un año tomó realizar los 24 minutos que resumen la historia de las competencias.

Hacia 1969, los historietistas Antonio Gutiérrez, Leonel Araiza, Julio Guerrero y Carlos Sandoval, elaboraron un corto de *Memín Pingüín*, personaje de color creado por Yolanda Vargas Dulché, la muestra a colores y musicalizada duró tres minutos. Para su presentación se invitó a diversas personalidades de la prensa, el cine y la publicidad, mismas que le brindaron un buen recibimiento. Se tenía planeado un largometraje con este personaje, aunque por razones monetarias y supuestos problemas de índole racial se descartó el proyecto.

Cabe destacar que en los años sesenta, México fue uno de los primeros y principales destinos de la *runaway animation*, procedimiento mediante el cual los estadounidenses maquilan en el extranjero las fases más costosas de la producción de animación. Durante casi 20 años, la gran mayoría de los animadores mexicanos consagraron su talento a las series de televisión norteamericana o trabajaron en la publicidad.

Aunque los nombres de Carlos Sandoval, Ernesto López, Arnulfo Rivera, Miguel García, Daniel Burgos y los hermanos César y Ángel Cantón sean prácticamente desconocidos para el público, todos los televidentes de aquella época vieron alguna de las "caris" de Hanna-Barbera, tales como *Los picapiedra*, *Batman*, *Superman*, *La mujer maravilla* y otras en las que plasmaron su huella.

Hoy no hay quien no recuerde a *Pancho Pantera* o los anuncios de la Sección Amarilla que ellos crearon. No obstante, la animación nacional no lograba distinguirse con marca propia: el primer largometraje animado mexicano estaba por venir y muchas sorpresas más.

A principios de la década de los setenta, los animadores continuaban aún con aliento, varios se consolidaron y otros jóvenes, paulatinamente, se dejaban envolver por el fantástico mundo. Surgieron proyectos tanto estudiantiles como de animadores experimentados. Algunos de ellos se quedaron sólo en el intento por no contar con un financiamiento que les permitiera producirlos o concluirlos.

En 1970, Fernando Samprieto, alumno del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), realizó con dibujos animados *La oveja negra* y otras fábulas. Por otra parte, Fernando Ruiz se aventuró a la realización de *La familia Tele miau*, una serie de seis cortos de 15 minutos cada uno, que nunca fue transmitida en televisión como originalmente se previó.

Tiempo después surgió Kinema S.A. fundada por los hermanos Cantón y otros extrabajadores de Gamma Productions. Este estudio obtuvo un contrato con Hanna-Barbera para hacer en México, primero durante tres años y finalmente por una década, todo el proceso de algunos de los trabajos más importantes como *Los súper amigos*, *Los picapiedra* y *Scooby-Doo*. Cuando se terminó el contrato, el estudio que se había expandido, se redujo y siguió con la producción de comerciales. Asimismo,

Juan Ramón Arana realizó *Juárez*, un cortometraje sobre la vida del Benemérito en conmemoración del centenario de su fallecimiento.

Esta década fue de cosecha para la animación mexicana. Por fin en 1974 Fernando Ruiz, formado en la escuela de cine de la Universidad Iberoamericana, realiza el primer largometraje de dibujos animados: *Los tres reyes magos*, producida durante dos años por la empresa estatal Conacine, Ruiz, Cfa y Cinsa, con duración de 80 minutos. Esta película se estrenó el 24 de junio de 1976. El público la recibió con agrado, y se puede decir que continúa dando utilidades a sus productores. Inclusive, el filme todavía es solicitado para ser programado en cinematecas o casas de cultura estatales, en donde cada invierno es exhibido a los niños a propósito del 6 de enero.

Por otro lado, Carlos González experimenta, en 1975, una técnica poco usada hasta entonces, con el apoyo de Producciones L. A. y basada en la historia de Homero realiza *La odisea de los muñecos*, la cual es protagonizada por muñecos tridimensionales.

En este lapso, el productor cinematográfico Anuar Badín obtuvo, de los herederos de Germán Butze, los derechos para producir una película animada de *Los supersabios*, una historieta cómica de aventuras que se publicó casi durante 20 años. Anuar invitó a Kinema a la realización de este largometraje.

Al respecto, César Cantón relató en la entrevista de *Estudios Cinematográficos*, que la propuesta de Badín les llamó mucho la atención, pues en Kinema sólo hacían la maquila de las series; de hecho sus nombres no aparecían en los créditos de éstas. Así que les pidieron a los de *Rocky y sus amigos* que sus nombres aparecieran o los acusarían con el sindicato. Entonces, pusieron sólo nombres gringos, y a ellos los agruparon como *And a bunch of brothers*. Con los de Hanna-Barbera el contrato estipulaba que no aparecerían en los créditos. Por tal motivo, y puesto que en la película les darían el debido reconocimiento, aceptaron el ofrecimiento de Anuar.

Cantón evoca que el filme costó 6 millones de pesos, un presupuesto muy bajo, y que a pesar de su aceptable calidad, se le destinó poco dinero a su promoción. Trabajaron un año en la película e intervino en ella todo el estudio.

Tocante al tema, el crítico de cine Gustavo García precisó en el artículo “Historia del desanimado cine de dibujos animados en México”, publicado en *El Nacional*, que:

Los supersabios traían una enorme tradición, porque durante muchos años sus personajes fueron conocidos por la historieta del mismo nombre, que aparecía cada semana; ahora esa tradición se ha perdido porque no se han reeditado las historias... El peligro de llevar una historieta al dibujo animado es que en ésta, el lector aporta mucho al personaje; imagina la voz, el ritmo, el tono, va contando la historia...”

Y añade que para 1978, año en el que se estrenó la película, ya no eran conocidos.

El productor Jorge Pérez difiere de García, opina en este mismo artículo que, por un lado, no le dieron el apoyo publicitario adecuado, y por otro, sus dueños al ver las migajas que les daban por ella, se desilusionaron y no la quisieron vender, dejándola enlatada.

El Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), también se animó y le entró al género. En su *Catálogo de Ejercicios Fílmicos Escolares de 1963-1988* registra varios cortometrajes colegiales como *Y si eres mujer*, dirigido por Guadalupe Sánchez y *Día de Puerto Rico* de Francisco López, el primero de cinco minutos y el segundo con menos duración.

Por otra parte, el estudio de Fernando Ruiz iniciaba en 1975 la producción del largometraje *La oruga Pepina*. El productor Jorge Pérez comenta en el artículo citado, que ésta sería financiada por Conacine, pero concluyó el sexenio de Echeverría y la nueva administración, encabezada por Rafael Baledón, la consideró no rentable. Tiempo después la dueña de la idea, Silvia Roche, consiguió un financiamiento con

Televisión. La producción de *Katy la oruga*, como finalmente se tituló, estuvo a cargo de los Estudios Moro de España y se estrenó en 1981.

En 1976 Mark Millar, colaborador de *Los tres reyes magos* y posteriormente de *Crónicas del Caribe*, realizó de manera independiente un cortometraje llamado *Las tripas del grifo*. Dos años más tarde, México fue invitado a colaborar con el Unicef en la producción de la película *Los diez derechos del niño*. Para este film, se comisionó a una decena de países para que cada uno realizara un episodio de seis minutos y posteriormente unirlos como largometraje. Según Laura Núñez, la participación de nuestro país estuvo a cargo de Fernando Ruiz. La premiére se celebró en el Festival de Cannes de 1979, en donde obtuvo una mención honorífica. Desafortunadamente en México no se proyectó.

Este mismo año se produjo el cortometraje *La persecución de Pancho Villa*, dirigida por el Grupo Cine Sur, el cual obtuvo el Premio Coral en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano en La Habana. Al mismo tiempo, Fernando Tamés hizo *Blap*, también de producción independiente. Éste fue un trabajo hecho a mano directamente sobre la película con motivos geométricos.

A finales de los setenta y principios de los ochenta el CUEC continuó con los cortos de animación como ejercicios académicos, entre los que destacan *Chahuistle*, *Chapopote* y *Charrotilán*. Aunque son películas de acción viva, en algunas partes se emplea la animación para explicar algunos datos. En cambio *Jorobita* y *Cuentos de ciudad* son cortos completamente animados.

Los ochenta también vieron nacer estudios de animación. Se creó Filmographics S.A. de Juan Fenton y Marco Antonio Ornelas, quienes fueron contratados por Hanna-Barbera para hacer *Los jóvenes Picapiedra* (1980-1981), *Astro y los perros espaciales* (1981-1982) y *The Gary Coleman Show* (1982-1983), aunque después se les retiró el contrato, al parecer por la poca calidad en el trabajo.

Por su parte, en 1981 Fernando Ruiz buscó el apoyo del Arzobispado de la Ciudad de México para producir *El gran acontecimiento* sobre el milagro del Tepeyac. La realización de sus 32 minutos tardó siete meses, presentándose por televisión el 12 de diciembre de 1980 con motivo del 450 aniversario de la aparición de la Virgen de Guadalupe. Debido a su gran aceptación Televisa compró los derechos.

Alentado por el éxito de esta producción y basándose en la novela de Charles Dickens, Ruiz inició en 1982 *El pequeño ladronzuelo*, que luego cambiaría de nombre a *Las aventuras de Oliver Twist*. La falta de liquidez retrasó su realización hasta 1987. Ya con el apoyo económico de Mundo Animado, la cinta fue concluida. Se exhibió sólo en la Reseña Cinematográfica de Acapulco, donde se le concedió un premio.

Hacia 1982 se forma el Taller de Animación de Coyoacán. Su propuesta fue una cinta de bajo presupuesto titulada *Crónicas del Caribe*, dirigida por Emilio Watanabe, excolaborador de Ruiz y Francisco López. El medimetraje con tintes políticos tuvo una duración de 35 minutos. Obtuvo el Premio Gran Coral a la mejor película de dibujos animados, en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano, celebrando en La Habana, así como un Ariel especial. Igualmente en ese año, dirigida por Fernando Durán Rojas, se produjo *Tohui, el pequeño panda de Chapultepec*, una película que combina acción real con animación.

Por su parte, Filmographics decidió en 1983 producir una película animada de 45 minutos, llamada *Me-sí-no*, la cual pretendía ser una crítica socio-político-burocrático del funcionamiento de la Ciudad de México. Según Héctor Arellano, excolaborador de Filmographics, el filme era un encargo de Producciones Concord, que pretendía comercializarla en video.

El tema principal serían los vicios del mexicano, sin diálogos, lo único que decían los personajes sería *sí y no* a diferentes situaciones de la vida del Distrito Federal. Esta producción no fue terminada por falta de liquidez. A pesar de ello, el estudio produjo

dos series muy importantes para el programa de *Plaza Sésamo*, que sumaron casi 45 minutos. Después el estudio continuó trabajando en la elaboración de comerciales.

Siguiendo los pasos de la animación independiente, en este mismo lapso se producen los cortometrajes *Vamos recio*, de Jaime Cruz y Luis Fuentes y *Ligia Elena*, codirigido por Francisco López y Abdías Manuel, en una coproducción México-Puerto Rico. En 1984, Filmographics participó en el *Homenaje de los cincuenta años de Cri-Cri*, escenificando *El baile de los muñecos* en tres dimensiones. Los títulos y créditos del programa también fueron realizados en dibujos animados.

También se produjeron, de forma independientemente, *El hijo pródigo* dirigido por Carlos Carrera y *A toda costa*, de Jaime Cruz. En 1985 el animador francés radicado en México, Dominique Jonard, inició una serie de tres cuentos purépechas: *El carero de Don Chi*, *Itziguari* y *Tembucha xepiti (El novio flojo)*.

En éstos colaboraron niños indígenas; con ellos hacía los guiones, los personajes y escenarios. Estas producciones fueron realizadas en 16 mm con la técnica de recorte, pero su proceso se vio afectado por falta de liquidez. El único recurso monetario provino del Instituto Nacional Indigenista (INI), y las cintas se terminaron hasta 1990.

Más adelante, Filmographics y el Taller de Animación de Coyoacán, sumaron esfuerzos en 1986 para hacer la parte animada de *Ulama, el juego de la vida y de la muerte*. Este documental en acción viva dirigida por Roberto Rochín, trata acerca del juego de pelota. La parte animada tuvo poco presupuesto y pasó inadvertida, aunque la realización en conjunto impactó en ese año.

Asimismo, Enrique Escalona dirigió en 1987 un medimetraje documental sobre los códices españoles titulado *Tlacuilo*. A pesar de que la animación fue limitada, mereció un Ariel especial ese año. A propósito de ésta, Escalona precisó en "Historia del desanimado cine de dibujos animados en México", que el sentido de colaboración de

las personas que trabajaron en él ayudó a que el proyecto tuviera un feliz término. Los animadores, diseñadores y músicos contribuyeron cobrando por su trabajo cantidades ridículas, algunos inclusive no recibieron un centavo.

Para este año Carlos Carrera ya había producido tres cortometrajes en 16 mm de manera independiente. El primero fue *Malayerba nunca muere* comenzado en 1984, cuando todavía estudiaba en el Centro de Capacitación Cinematográfica. Con él se hizo merecedor de varios galardones: la Carabela de Plata y el premio a la Animación Cinematográfica en el Festival de Cortometraje en Bilbao (1988); Mejor Cortometraje de Animación en el Festival de Grandes Escuelas del Cine del Mundo en Montreal y premio Kodak en el Festival de Tel Aviv (1989), Coral de Animación en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano en La Habana y segundo lugar en Animación en el Festival Internacional de Escuelas de Cine en México (1990). Posteriormente realizó *Un muy cortometraje* en plastilina. *Amada* fue el último de estos cortometrajes y se hizo con dibujos animados.

A finales de la década, la compañía japonesa Sakura Motion Company junto con la empresa mexicana Kinam, S. C. L., productora de películas educativas, e Institución Mexicana de Educación Familiar, realizaron un proyecto de películas de enseñanza sexual. Fueron dirigidas por Carlos Carrera, proyectándose en escuelas y grupos comunitarios con el apoyo de un asesor, llegando a difundirse por varios lugares del mundo. Estas producciones son *La paloma azul* (1989) para niños, *Música para dos* (1990) dedicada a los adolescentes y *Los mejores deseos* (1991) dirigida a adultos.

En la investigación "El cine de animación en México" de Laura Núñez, Carrera comenta que lo importante de estas películas no fue tanto la técnica ni el aporte al terreno de la animación, sino la posibilidad de experimentar, de hacer películas educativas de animación. Les sugirió a los japoneses cambiar la manera tradicional de explicar el tema por uno innovador. Argumentó que era más interesante un film que tuviera otro tipo de acciones y personajes, y en donde además, estuviera el mensaje



didáctico implícito. Estas películas fueron creadas para que existiera un asesor en la proyección, siendo un pretexto para la retroalimentación con él.

Para terminar esta retrospectiva, en 1989 aparece José Ángel García Moreno, quien realiza *Abrimos los domingos*, hecha con la técnica de recorte y una duración de dos minutos y medio. Ésta fue producida durante su estancia en Checoslovaquia gracias a la obtención de una beca de animación.

Estas animaciones, realizadas algunas en el anonimato, si bien permitieron el despliegue del gran talento de muchos mexicanos y dieron trabajo y sustento al gremio, no le dieron ni fama ni gloria, lo que ha generalizado la idea de que en México nunca existió ni cine ni industria de la animación. Sin embargo, Caricolor, Caricaturas Animadas de México, Estudios Val-Mar, Dibujos Animados, Gamma, Producciones Animadas, Producciones Omega, Kinema y Filmographics son sólo algunos de los nombres de los estudios nacionales que, entre los años cuarenta y los ochenta, produjeron anuncios, maquilaron series gringas y emprendieron sus propios proyectos creativos.

Seguidores heroicos del legendario doctor Vergara, los encontramos a partir de los años treinta del siglo pasado. Fueron muchos los que tuvieron fe en que se podía “inventar” el cine mexicano de dibujos animados y se empeñaron en cristalizar sus sueños, a veces prácticamente sin recursos. A esta corriente hay que sumar una significativa producción de cortos producidos por escuelas cinematográficas como el CCC, el CUEC y la Universidad Iberoamericana. Pese a estos intentos, la crisis económica que vivió el país en los ochenta no permitió el despunte de la generación y sería hasta la década de los noventa cuando la animación nacional viviría su renacimiento.



El resurgimiento de la animación

El renacimiento e interés por el cine mexicano de animación se asocia simbólicamente con el triunfo de *El héroe*, el cortometraje sobre la pesimista fantasía urbana de Carlos Carrera que obtuvo la Palma de Oro en el Festival de Cannes de 1994.

El héroe es, en muchos sentidos, un parte aguas, es la primera de una considerable producción de cintas del género apoyada por la Dirección de Cortometraje del Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine), mismas que han permitido el surgimiento y florecimiento de una generación de animadores que ha dado muestras de calidad con sus trabajos, cosechando un sinnúmero de premios en los festivales internacionales especializados. En ella participan, entre otros, Rita Basulto, Eric Beltrán, René Castillo, José Ángel García Moreno, Ulises Guzmán, Dominique Jonard, Juan José Medina, Rigoberto Mora, Jorge Ramírez, Guillermo Rendón, Lourdes Villagómez, Jorge Villalobos, Antonio Urrutia y el propio Carlos Carrera.

Al respecto, la investigadora Gloria Reverte citada por Arturo Jiménez en el artículo "El cine de animación en México, una larga y precaria existencia", publicado por *La Jornada* el 11 mayo de 1999, comenta que esta generación de realizadores creció con los medios audiovisuales y absorbió la cultura de las caricaturas como una respuesta generacional a toda la información recibida desde los años sesenta con el cine y la televisión.

Ya con una técnica y con un dominio de los procesos de animación tradicional, el manejo de marionetas, el collage, la plastilina, el recorte o los procedimientos digitales, en la animación mexicana de los noventa nacen nuevas preocupaciones, tanto formales como de contenido. Así, se muestra un retorno a los temas nacionales o mexicanistas: el trauma de la conquista, la herencia prehispánica, la tradición indígena, la muerte jocosa, la rutina, angustias e infortunios de la vida moderna y la migración hacia Estados Unidos, vistas ya como un fenómeno de cultura popular.

PRODUCCIÓN 1990-2003 Y SUS RECONOCIMIENTOS INTERNACIONALES

El primer trabajo de animación de esta década se le atribuye a Dominique Jonard. En 1990 con apoyo del INI, concluye la trilogía iniciada en 1985 de cuentos purépechas en los que intervinieron niños y artesanos de Morelia y Pátzcuaro. Estas fábulas son *El carero de Don Chi*, *Itziguari* y *Tembucha xepiti* (El novio flojo). Cabe señalar que los dos primeros obtuvieron una mención honorífica en el Primer Festival Internacional de Video del Caribe (1991).

Por otro lado, Laura Núñez apunta en su investigación "El cine de animación en México" la participación en 1992 de Artemisa Baena, egresada del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), quien realizó *El árbol de la chicoca* y *Mi querido diario*, con dos minutos de duración cada uno, mismos que fueron producidos por el Centro de Ayuda a Mujeres Violadas, A. C. (CAMVA).

Para entonces, el Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine), creado en 1983, fungía como la productora o coproductora estatal. Carlos Salinas de Gortari, presidente de México, nombró en 1988 a Ignacio Durán Loera como director general del instituto. Hecho que congratuló a la industria cinematografía cuando éste presentó el plan institucional que regiría al instituto, y el cual se enfocaba en dos vertientes: la cultural y la industrial. Bajo estos preceptos, Durán hace un llamado a la industria para que se produzca más y mejor cine mexicano, es decir, un cine de calidad.

Así, con el apoyo a la producción y coproducción de cortos, el Imcine convocaba a guionistas, realizadores y estudiantes de cine al concurso de guiones para este formato: los trabajos ganadores serían producidos por la instancia.

En la investigación "El papel del Instituto Mexicano de Cinematografía en la producción de películas mexicanas (1988-1998)", realizada por Lizbeth Pérez, se subraya que para Pablo Baksht, director de cortometraje de esa época, la iniciativa propició la apertura

de un departamento de promoción del corto en el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) ya que los trabajos escolares tomaban fuerza y participaban en festivales. Con esta medida se comprobaba que en las escuelas había un futuro prometedor. Durán, por su parte, reafirmaba lo anterior al considerar que la calidad de los cortos daba una idea de talento y la creatividad de esa nueva generación era digna de ser incentivada.

Fue necesaria la explicación sobre los objetivos del Imcine, porque ellos permitieron que durante el periodo de Durán (de 1988 a 1994) el instituto sembrara esperanzas en el cortometraje, algunos de los cuales le permitieron cosechar triunfos de resonancia mundial.

Con estos nuevos lineamientos, en 1992 el Imcine en colaboración con la Dirección de Actividades Cinematográficas de la UNAM y The Rockefeller Foundation coproducen *Selva adentro* de Jonard. El trabajo se terminó en 1993 con duración de 10 minutos.

Un año después sale a la luz *Las brocerías de Brozito*. Esta película de siete minutos, fue dirigida por Héctor Arellano y José de Jesús Durán, bajo el sello de Nimática. Los excolaboradores de Producciones Animadas, Kinema, Filmographics y Visiographics, se basaron en *Brozo*, personaje caracterizado por Víctor Trujillo para contar su relato. Al contrario de las historias contadas por el 'payaso tenebroso' en televisión, esta versión contiene un mensaje ecológico dirigido a los niños.

Pese la producción realizada y los reconocimientos obtenidos hasta el momento, la historia de la animación en México se forjaba entre sombras. Desde el primer largometraje *Los tres reyes magos* —en 1974— que entusiasmó al gremio sin los resultados esperados, ninguna otra producción había dado tanto optimismo como el cortometraje realizado por Carrera.

En 1994 y después de varios títulos galardonados, Carlos Carrera pone de manifiesto la existencia y calidad del cine de animación nacional al presentar *El héroe*. Con el apoyo de Imcine, dedica dos años de arduo trabajo. El corto animado se cuele por el ojo de la cerradura y desconcierta a propios y extraños por las particularidades de su producción.

Mario Noviello, vicepresidente de la compañía Visiographics, comenta en entrevista realizada por Gloria Reverte y Luis Manuel Rodríguez para el ejemplar de Animación de la revista *Estudios Cinematográficos*, que se tenía previsto terminar el cortometraje en año y medio; sin embargo, la producción se veía interrumpida pues Carrera dirigía la película *La vida conyugal* y ellos se ocupaban en otros proyectos comerciales. Aclara que acordaron colaborar en él mientras no hubiera trabajo, pues aquí no es como en otros países, en los que el realizador se puede pasar dos años concentrado sólo en su proyecto gracias al apoyo que recibe.

El héroe, durante sus cinco minutos, logra involucrar al espectador en una historia trágica de nuestra cotidianeidad. En ese mismo año se hizo acreedor a diversos galardones internacionales. México reconoció su calidad al otorgarle el Ariel al Mejor Cortometraje y una Mención Especial de la Revista *Dicine*, en la IX Muestra de Cine Mexicano realizada en Guadalajara. En la capital de Cuba se le entregaron dos: el Coral de Oro al Mejor Cortometraje del Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano y el Primer Premio en el Festival de La Habana. De igual forma ganó el Premio Pitirre a la Mejor Animación en el San Juan Cinemafest, celebrado en Puerto Rico.



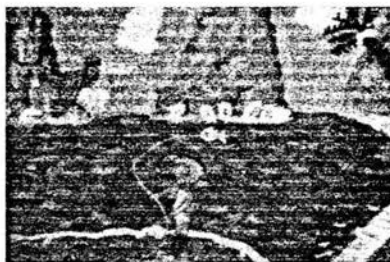
El héroe de Carlos Carrera

Pero, sin lugar a dudas, lo que lo colocó en los cuernos de la luna fue la Palma de Oro al Mejor Cortometraje entregada en el Festival Internacional de Cine de Cannes,

Francia. Cabe señalar que México nunca había recibido este premio por un largometraje, y por corto menos.

La categoría y la inesperada boga mundial de este film le dio no sólo prestigio a la animación mexicana, también le abrió las puertas a becas y mayores apoyos gubernamentales. Por ello, *El héroe* es considerado como la punta de lanza de la nueva camada de animadores, además su eco internacional animó a algunos jóvenes a participar en el género y alentó a los experimentados a continuar en él.

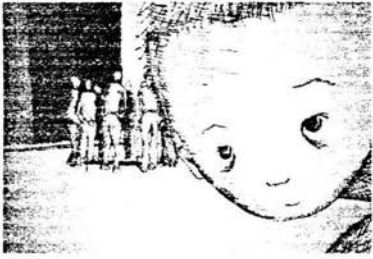
Tal es el caso de Dominique, quien ese mismo año aporta dos "peliculitas": *¡Aguas con el Botas!* y *Rarámuri, pie ligero*. La primera narra la historia de *Canal*, un niño Maruata, quien sale a pescar y cazar iguanas por la noche en busca de huevos de tortuga en la playa. Pero por ahí merodea *El Botas*, el ladrón del pueblo y los militares. Este cortometraje de casi 12 minutos de duración, coproducido por el Imcine, el INI y Tiempo de Niños, logró el Premio Pitirre por Mejor Cortometraje en el San Juan Cinemafest, Puerto Rico, 1995. La segunda es un cuento creado por los niños tarahumaras del albergue de Hierbabuena del municipio de Batopilas, en Chihuahua y por él, el director galo recibió el Ariel a la mejor animación en 1995.



Arriba: *¡Aguas con el Botas!*
Abajo: *Rarámuri, pie ligero*
Dominique Jonard

Ese mismo año, nuevamente Artemisa Baena es apoyada por el CUEC y realiza *Los castigos del amor*, un montaje de animación con acción viva. En el trabajo, Baena plantea como una pareja de ancianos que durante todo su matrimonio han vivido juntos, comienzan a conocer sus vidas ocultas a través de los sueños. Esto los lleva a la desconfianza mutua y a la destrucción.

En esta época el Imcine estrena nuevo director general: Jorge Alberto Lozoya (1995-1996) quien continúa apoyando a los cortometrajes. Así, el instituto y la Universidad Iberoamericana suman esfuerzos para producir *Cuatro maneras de tapar un hoyo*, cortometraje codirigido por Jorge Villalobos y Guillermo Rendón.



Cuatro maneras de tapar un hoyo.
Jorge Villalobos y Guillermo
Rendón

El trabajo en blanco y negro, con duración de aproximadamente ocho minutos, participó en varios eventos internacionales. En 1996 integró la Selección Oficial en el 49 Festival Internacional de Cine de Cannes, Francia y se laureó con el Jaguar de Oro al Mejor Cortometraje durante el Festival Internacional Cinematográfico de Cancún; el Tercer Coral de Animación, en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana, Cuba;

Mención Especial de la OCIC (Organización Católica Internacional de Cine) en la XI Muestra de Cine Mexicano en Guadalajara. Todavía en 1998 cosechó el premio a la Mejor Música Original, en el Primer Festival Internacional de Cortometraje Expresión en Corto, de San Miguel de Allende, Guanajuato.

Si bien el Imcine buscaba alianzas con otras instancias para la coproducción de estas cintas, la producción independiente seguía latiendo. Por su parte, Rigoberto Mora, después de conocer a Guillermo del Toro —director de *Cronos* y *El espinazo del diablo*, entre otras—, realiza con él algunos efectos visuales y ejercita sus primeras animaciones en plastilina.

Simultáneamente, en 1994 y 1995, la Universidad de Guadalajara y el Rochester Institute of Technology imparten un curso de animación sólo para personas que consideraban tenían interés en desarrollar este arte. En este taller se realizó *Ángeles del fin del milenio*, con duración de cinco minutos, dirigido por Trino Camacho, José Ignacio Solórzano (Jis) y el mismo Rigo.

El objetivo de este curso era que los alumnos se convirtieran posteriormente en maestros de las nuevas generaciones. Lamentablemente el proyecto no continuó por cambios en la política interna de la universidad. Asimismo la compañía María Negra Producciones realizó *Los changuitos*, animación de Rendón y Villalobos, con menos de dos minutos de duración.

En el verano del mismo año, Jonard, Luis Téllez, Alejandra Ávila y Ulises Guzmán colaboraron en una cinta para el Festival de Video Erótico. El corto se tituló *Mis sentidos en tu espera* y aunque se filmó en formato de 35 mm, su postproducción se hizo en video.

Por su parte, Ulises Guzmán hizo en súper 8 el *Mounstrito*. Lamentablemente el mal estado de la cinta no permite su copiado. Estos ensayos le aportaron a Ulises una cierta experiencia, la cual se reflejaría más adelante al realizar su cortometraje *Malapata*.

Ya para entonces el género había abarcado el formato de video. En 1996, Héctor Pacheco dirige *Demostración de la ley de causa y efecto*, con duración de tres minutos. Al siguiente año, Paul Leduc, con apoyo de la SEP y el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa, realiza *La flauta de Bartolo o la invención de la música*, el cual tiene una duración de casi media hora.

Por su parte, el experimentado Fernando Ruiz continúa animando al cine. En este periodo filma en video los 30 minutos de *La señal*. Mientras Rigoberto Mora realiza *Cómo preparar un sándwich*. A diferencia de los anteriores, los dos minutos de éste fueron en formato de cine.

Con apoyo del Imcine, The John D. and Catherine T. Mac Artur Foundation y The Rockefeller Foundation, Dominique Jonard presenta *Desde adentro*. La película, ahora realizada con menores infractores del Albergue Titular de Morelia, cuenta su propia historia: la de los niños que viven en la calle, conviviendo con la violencia, el 'chemo'

y el enfrentamiento no sólo a las bandas contrarias, sino a su misma marginación.

Este cortometraje obtuvo en 1996 el premio a la Mejor Animación en el Festival Internacional de Cortometraje de Santiago de Chile; y en 1997 una mención en el Festival de Cine Latinoamericano de La Habana, Cuba, y Mejor Animación en el Festival Internacional de Cine de Seúl, Corea.

Su siguiente trabajo fue *Santo Golpe*. Dominique y los niños tzotziles y tzetzales de Zinacatán y otras comunidades de Chiapas, cuentan la aventura de un mestizo que roba una esfinge religiosa de la comunidad. Cabe destacar que la historia y los diálogos fueron sugeridos por los niños, quienes además de dibujar a los personajes —como en todas las realizaciones de Jonard— también prestaron sus voces.

Para esa fecha el Imcine ya había visto pasar a Diego López Rivera como su director general (1996-1997) y era el turno de Eduardo Amerena Lagunes (1977-1999). La instancia satisfecha con los reconocimientos del *El héroe* y otras producciones sigue apoyando nuevos proyectos. Tan sólo en 1998 coprodujo cinco cortometrajes: *La degénesis*, *Largo es el camino al cielo*, *El muro*, *Pronto saldremos del problema* y *Sin sostén*. Este mosaico de historias, nos permite apreciar diversas técnicas, desde dibujos animados hasta el empleo de la plastilina como un recurso más para la expresión.

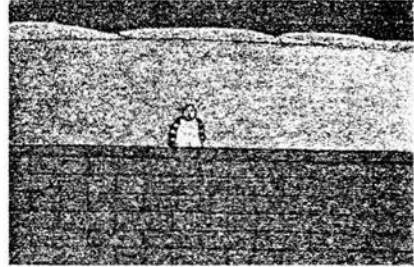
Así, Jonard crea *La degénesis* a partir de los personajes del arte popular del pueblo de Ocumicho, Michoacán, como lo son *Adán y Eva*, *Dios*, *el diablo* y otros, filmaciones de tipo fantástico con los que reconstruye un mundo imaginario. Después de una Génesis poco común, se va describiendo una sociedad que va rumbo a su autodestrucción. Todo explota quedando como ganador *Satanás*. La película tiene una duración de 10 minutos.

En cambio, José Ángel García Moreno, a lo largo de ocho minutos nos relata la rutina de la vida citadina. *Largo es el camino al cielo* nos demuestra como el tiempo es un



monstruo que todo lo devora, la producción corrió a cargo del Imcine y Corazón de Melón.

Asimismo, *El muro* formó parte de este quinteto. Sergio Arau, con el apoyo del Imcine y Art-Nacció Industries fue responsable de los seis minutos de la película. En ella, un hombre de traje rayado camina hasta encontrarse con un muro que no le permite continuar. Desesperadamente, intenta vencer este obstáculo sin darse cuenta que la solución es más fácil de lo que se imagina.



El muro de Sergio Arau

Arau derribó los muros de nuestro país y conquistó en 1999 varios premios. En España logró una mención especial del Jurado en el XXVII Festival Internacional de Cine de Huesca. Durante la segunda edición del Festival Internacional de Cortometraje Expresión en Corto celebrado en San Miguel de Allende, Guanajuato, se llevó el tercer lugar en la categoría de mejor película. También se laureó con el segundo premio para Cortometraje de Animación al participar en el Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana; y por último, el premio Mayahuel al mejor cortometraje entregado en la XIV Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara.



Pronto saldremos del problema, de Jorge Ramírez Suárez

También en este periodo, el Imcine, Beret Films, Liquid Light Studios y E Film hicieron mancuerna y apoyaron la realización de *Pronto saldremos del problema*. Jorge Ramírez basándose en un personaje de Mauricio Castillo, nos transporta a una zona de la ciudad de México, en la que se realiza un duelo a muerte entre una mosca y un gordo. Sus cuatro minutos y medios le valieron a Ramírez, en 1998, el premio a la Mejor Animación

en el Primer Festival Internacional de Cortometraje Expresión en Corto de San Miguel de Allende, México, Diosa de Plata al Mejor Cortometraje, México, y una Mención Honorífica en el Festival de San Juan Cinemafest, Puerto Rico.

Por otro lado, Antonio Urrutia —director del cortometraje de ficción *De tripas corazón* nominado al Óscar en 1997— y René Castillo codirigen *Sin sostén*. El proyecto participó en el concurso de guiones de cortometraje, organizado por el Imcine en 1996, en donde no ganó, pero convenció tanto a sus realizadores que deciden emprenderlo pese a todo.

Con este ímpetu, los tapatíos irrumpieron en el género al emplear la plastilina y dar vida a sus personajes. El cortometraje fue producido por Imcine, Salamandra Producciones, el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Fonca) y Sin Sostén (compañía creada para este fin).

Sin sostén trata un problema poco explorado. En una ciudad hostil, un hombre insignificante decide quitarse la vida. En su caída al vacío es rescatado y seducido por los superfluos encantos del mundo publicitario.



Sin sostén, de René Castillo y Antonio Urrutia

Un suicidio, cuatro minutos, los espectaculares en una noche de cualquier ciudad y el particular humor de los codirectores, se adjudicaron 11 once preseas. En 1998 obtuvo el Premio de la Crítica Internacional al Mejor Cortometraje, en la XIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara; Mejor Fotografía en el Primer Festival Internacional de Cortometraje Expresión en Corto en San Miguel de Allende, Guanajuato; The Golden Space Needle Award como el Mejor Cortometraje, en el Seattle International Festival de Washington, Estados Unidos; Colón de Oro al Mejor Cortometraje y del

Público, en el XXIV Festival de Cine Iberoamericano de Huelva, España; Premio del Público, en el Sao Paulo International Short Film Festival, Brasil; Pitirre a la Mejor Animación, en el San Juan Cinemafest, Puerto Rico; y en 1999 el Ariel al Mejor Cortometraje de Animación.

Después del auge alcanzado en el año anterior, durante 1999 sólo se realizan dos filmes. Por un lado, el Imcine y la Secretaría de Comunicaciones y Transportes coproducen el cortometraje *Cocktail molotov*, el cual estuvo a cargo de José Ángel García. Éste, de dos minutos, es un mensaje preventivo sobre la combinación del alcohol y el volante: si bebes y manejas, brinda por tu adiós y para siempre, brinda con un cocktail, un cocktail molotov. En el Festival Internacional de Cine de la ciudad de México de ese mismo año logró una mención especial.

Durante 1999 y 2000, el Fideicomiso para la Cultura México-Estados Unidos apoyó la producción de la película *Crónicas de Manhatitlán*. Ésta fue realizada en video con una duración de siete minutos, bajo la dirección de Felipe Galindo.

El inicio del 2000 trajo consigo cambios trascendentales. Por un lado, Los Pinos reciben al primer Presidente panista: Vicente Fox, al tiempo que en el cine se dan nuevas aportaciones. Se concluyen algunos títulos empezados en el siglo pasado y se inician otros que más tarde lograrán atraer las miradas internacionales.

El francés Jonard, trata un problema cotidiano en nuestra frontera del norte. Preocupado por la situación de los compatriotas que buscan “el sueño americano” y apelando a las sugerencias de niños de Tijuana y San Diego, dirige *Un brinco pa'allá*. En 20 minutos narra la aventura de don Ramón, misma que pudiera ser la de cualquier mexicano que busca la fortuna fuera de nuestro país. Ramón junto con otros amigos cruzarán la frontera ilegalmente y una sorpresa los llevará más lejos de lo previsto...

De Dominique hay que reconocer, no sólo su empeño y aportación al género, sino el interés por una cultura ajena. Además, involucra a integrantes de diversas comunidades para hacerlos participe de sus películas, pues con ellos crea el argumento, los dibujos e inclusive usa sus voces para los personajes de las historias! *Un brinco pa'allá* fue producido por el Imcine, Alas y Raíces a los Niños, Background Production y Movim, compañía de Jonard.

Por otro lado y después de varios trabajos, Ulises Guzmán dirige el cortometraje *Malapata*, producido por el Instituto Mexicano de Cinematografía y María Negra Producciones y nominado al Ariel en 2001. Este corto muestra imágenes tortuosas y alucinantes, las cuales denotan una fuerte influencia en Guzmán del director Carlos Carrera.



Malapata, de Ulises Guzmán

Tiene como protagonista a un *Chamán* quien, debido a que posee una fórmula que da vida a cosas inertes, se ve confrontado con los altos jerarcas de la Iglesia, en tiempos de la colonización efectuada en el siglo XVI. Primero, es apresado por un grotesco *Cardenal*, debido a sus actividades supuestamente herejes. Después, el Tribunal Eclesiástico le condiciona su libertad a cambio de que con la pócima reanime las prótesis de madera del máximo jerarca, *Su Excelencia*. El *Chamán* acepta, aplica unas gotas y éstas cobran vida por unos minutos. El *Cardenal*, decepcionado y enfurecido, se apropia del resto del líquido mágico para verterlo por completo en las piernas de palo, las cuales cobran vida propia, obligando a que *Su Excelencia* realice acrobacias inusitadas que contrastan con su torpe y envejecido cuerpo.

Malapata, anteriormente intitulado *Alquimia*, fue ganador de un apoyo por parte del Fonca en su octava emisión, así como del tercer lugar en el Concurso Nacional de Guiones de Cortometraje, realizado en 1995, en el que participaron más de 400 trabajos.

Tras haber obtenido este tercer lugar —en el que por cierto fue miembro del jurado Carlos Carrera—, se concibió bajo la técnica en plastilina. La investigación inicial estuvo a cargo de Carrera y Guzmán, pero luego la idea cambió a dibujos, tal como quedó.

El trabajo se realizó mediante el sistema de *cell animation*, esto es, cuadro por cuadro, y se emplearon más de 30 mil dibujos. La filmación fue a través de micas en siete niveles: hay un fondo y seis micas más con dibujos móviles; para darle movimiento y color, filmaban una vez sobre los dibujos, luego regresaban la cinta de la cámara y volvían a filmar, así hasta siete veces, lo que requiere de una gran precisión.

Esta intensa labor tardó seis años para animar 15 minutos, duración del corto. Su recompensa fue una Mención Honorífica en el Festival Internacional de Cortometraje en Darma, Grecia, 2001.

Por otro lado, *El octavo día*, de 15 minutos, fue realizado por Juan José Medina y Rita Basalto, egresados de la Escuela de Artes Plásticas de Guadalajara. El guión de Medina relata que al término de la jornada, el Creador se refugió en un oscuro calabozo. Obsesionado por trascender manipula la vida hasta el extremo y trata de engendrar al ser perfecto que lo inmortalice. En entrevista, Juan José Medina comentó que querían plantear la idea de la creación de una forma distinta, hacerla más mundana y visceral. El Imcine, JJMD, Fonca, Universidad de Guadalajara y Pemex fueron las compañías productoras.

Si durante la década de los noventa el cine de animación emergía, casi de la nada, y *El Héroe* había sido la luz del túnel para todos los simpatizantes del género, en el 2001 René Castillo pondría el nombre de México en todo lo alto y penetraría, literalmente hasta los huesos, en todos los espectadores al presentar su película.

Hasta los huesos es la historia de un hombre y su llegada al mundo de los muertos; poco a poco el difunto descubre que, salvo algunos inconvenientes, estar muerto no es

tan malo. Incluso parece ser la segunda parte de *Sin sostén*, donde el personaje suicida es ahora sepultado. En su descenso al inframundo en forma de cabaret, encuentra otros que corrieron su misma suerte: esqueletos inspirados en los grabados de Posada.

Con una animación impecable, detallada al máximo, música original de *Café Tacuba* y la canción de *La Llorona*, interpretada a capela por Eugenia León, Castillo logra dar en casi 12 minutos, una singular visión muy mexicana sobre la vida después de la muerte. El ambiente nacional a más no poder sale a relucir, así como la sangre tapatía que corre por las venas del director.

Bajo la producción de Alejandra Guevara y René Castillo, nuevamente la coproducción del Imcine, Calavera Films, Roberto Rochín, Videocine, San Pedro Post y el apoyo de la SEP, Lotería Nacional, Fonca, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) y la Universidad de Guadalajara, *Hasta los huesos* da la vuelta al mundo.

Las múltiples condecoraciones internacionales a las que se ha hecho acreedor, justifican los tres años de esfuerzo. *Hasta los huesos* es a la fecha el cortometraje de animación mexicano más laureado. Durante el 2001 y 2002 consiguió más de 60 premios! De hecho, obtuvo siempre uno en todos los festivales en los que se presentó. Nuestro país le entregó en 2001: Mejor Cortometraje en la XVI Muestra de Cine Mexicano en Guadalajara; Mejor Cortometraje en el Festival Internacional de Cortometraje Expresión en Corto Guanajuato; Mejor Ficción durante el Festival Pantalla de Cristal; y en 2002, Diosa de Plata al Mejor Cortometraje de Animación y Ariel al Mejor Cortometraje de Animación.



Hasta los huesos de René Castillo

Otros países no escaparon a su fascinación, también en el 2001 se honró con primeros lugares en países como Francia, España, Estados Unidos, Alemania, Cuba, Chile, Corea, Argentina, Checoslovaquia, Chipre, Ucrania y Croacia, por citar algunos.

Punto y aparte es la incursión de Televisa al género. Después de realizar *Serafín*, primero en telenovela y después en teatro, José Alberto Castro se lanza a la aventura de llevar a la pantalla grande este singular ángel de la guarda.

En el artículo “El arte de la fascinación”, publicado por *El Universal*, el 12 de julio de 2001, Alejandro Cárdenas apunta que para su productor el “güero Castro”, el objetivo de hacer de *Serafín, la película*, una estrella de cine era asumir el reto de crear personajes con capacidad de exportación. Su mensaje es de amor y solidaridad entre los niños con un halo mágico. Y reconoce que durante años hemos importado iconos como Micky Mouse que tienen 50 años y sigue vigente, por lo que considera que ya es tiempo de crear nuestros propios héroes.

Con una inversión cercana a los 2.5 millones de dólares y filmada en formato de video digital, con una cámara HD900 del mismo tipo que usó George Lucas para su trilogía *La guerra de las galaxias*, que graba a una velocidad de 24 cuadros por segundo, al igual que el formato de cine tradicional, se estrenó el 13 julio de 2001. Con ella, Videocine daba batalla a las películas extranjeras que cada verano acaparan a nuestro público infantil.

Aunque la historia del filme y el elenco principal no se diferencian con la trama de la telenovela, *Serafín* aporta no sólo una moderna técnica al conjuntar acción viva y animación tridimensional, sino también la posibilidad de enfrentar en las mismas circunstancias —en cuanto a promoción se refiere— a una producción extranjera.

Pese a este intento, el “Anuario de la Industria del Cine en México 2001”, editado por ACNielsen, nos deja claro que hay mucho camino por recorrer. Las tres películas más



taquilleras durante el 2001 fueron de corte infantil, las cuales por cierto, registraron arriba de 2 millones de espectadores cada una. Sin embargo, durante su exhibición en los cines, *Serafin* reportó solamente 884 mil 720 asistentes y se midió durante su estreno, con cintas como *Shrek* (4 millones 619 mil 961 personas), *Atlantis* (3 millones 108 mil 163 espectadores) y *Como perros y gatos* (2 millones 680 mil 934 asistentes).

Por último y de regreso a los cortos de animación, hacia 2002 se presenta la realización en blanco y negro de *Fosfenos*, codirigido por Erwin Neumaier y Erick Beltrán y producido por el Imcine, Conaculta y Sendel Producciones. Durante casi tres minutos se retratan las sensaciones y aproximaciones de una persona hacia sus circunstancias: dos autos se alejan en sentidos opuestos en una carretera. ¿A cuál seguir para entender la naturaleza del camino?

La mayoría de los temas tratados en la filmografía de los noventa están unidos con un hilo invisible: las inquietudes de un mundo globalizado que vive la desesperanza de la individualidad colectiva. No es casualidad que el personaje de *El héroe* se asemeje al suicida de *Sin sostén*, quien a su vez, parece continuar su travesía más allá en *Hasta los huesos*; aunque son físicamente diferentes al hombre que libra una batalla con una mosca en *Pronto saldremos del problema*, así como con el protagonista de la rutinaria existencia de *Largo es el camino al cielo*. Pero estas historias traslucen una preocupación latente en esta generación: el panorama urbano, deprimido y atormentado de nuestras vidas.

El aumento en las realizaciones, la calidad y el reconocimiento internacional al que se han hecho acreedores los cortometrajes de animación nacionales, pueden forjar falsas ilusiones en la comunidad cinematográfica respecto al nacimiento de una industria en este género. Pese a ello, la producción de éstos se ve impedida por diversos factores, los cuales, después de casi 70 años, aún no permiten su pleno lucimiento.

LOS OBSTÁCULOS DE LA PRODUCCIÓN

Después del apogeo que el cortometraje mexicano tuvo al inicio de los noventa —con proyectos sustanciales de apoyo a la producción por parte de la Dirección de Cortometraje del Imcine, cuando estuvo encabezada por Pablo Baksht, 1988-1994— este género, semillero de cineastas, se enfrenta a serios inconvenientes.

Durante el inicio del siglo XXI, en la Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, se presentaron varios cortometrajes en los cuales, a decir de la crítica especializada, se percibió una falta de rigor y creatividad de los realizadores que ha dado como resultado productos de menor calidad.

Aunado a esto, los múltiples cambios administrativos del Imcine han afectado la continuidad así como el nivel de exigencia para determinar qué proyectos apoyar. El presupuesto para producir y exhibir cortometrajes también ha sido drásticamente reducido. Por citar un ejemplo, en el 2000 el Imcine sólo contó con 1 millón 170 mil pesos para la producción en este rubro, lo cual significó una disminución del 70 al 20 % de su participación en el total de cortos que se produjeron en México, con sólo 12 producciones.

Ante este panorama el más afectado es el cine de animación, enfrentando dos obstáculos fundamentalmente: el financiamiento y la preparación académica. Por un lado, la realización de estas películas requiere de una fuerte inversión, pues el tiempo de filmación se prolonga y, por consecuencia, aumenta el costo o la renta del equipo necesario. Por otro, en nuestro país no hay escuelas que fomenten el género, tan sólo uno que otro curso o taller que surge por iniciativa de los propios animadores, interesados en compartir sus conocimientos.

Por ello, la producción de esta clase se reduce a realizaciones independientes o producciones apoyadas por diversas instancias. En otros países existen financiamientos



gubernamentales a las artes, pero en tierras aztecas no. Los animadores saben de la dificultad de contactar gente interesada en desarrollar un trabajo tan esmerado y especializado; así como personas que se atrevan a financiar un filme de este tipo.

Cierto es que en México se han realizado muy pocas cintas de dibujos animados, argumentando altos costos, subdesarrollo tecnológico, falta de argumentos y apoyo estatal. No obstante, la animación tiene una firme base, si no de las instituciones que cambian sus políticas por vaivenes sexenales, sí en la capacidad de sus practicantes para difundirla y crearla, el gremio toma o imparte cursos, forma grupos y se enfrenta al problema de la producción y difusión.

Escasez de recursos a los cineastas

Una vez que *El héroe* obtuvo la Palma de Oro, coinciden los animadores entrevistados, las becas y apoyos gubernamentales aumentaron para el cortometraje animado, pero ahora va en descenso. Por lo tanto, el principal problema que frena el desarrollo del cine de animación nacional es la falta de financiamiento, de gente que apueste por él. El presupuesto de estos filmes se incrementa porque el material es caro y son pocos los estudios que cuentan con un equipo de animación, por lo que se alquila a precio comercial, aunque la película tenga fines artísticos más que lucrativos.

Por otra parte, el trabajo requerido es sumamente especializado, las producciones pueden llevar años en realizarse y en recuperar su inversión más —si es que algún día lo hacen—. Este panorama desalienta a los inversionistas. Carlos Sandoval observa que “nadie quiere invertir en esto, el capitalista mexicano quiere aventar un peso y que le retachen 10 inmediatamente”.

La productora de *Hasta los huesos*, Alejandra Guevara —conocida en el medio como Hanna—, reafirma lo anterior:

El costo se eleva mucho por el tiempo de filmación, pues se realiza cuadro por cuadro. *Hasta los huesos* se hizo con dos cámaras por un año siete meses, por lo que la renta del equipo se incrementó considerablemente. No es como una ficción que puede llevarte siete semanas de rodaje si es un largo, o días si es un corto. Aunado a que en México no hay apoyo para las animaciones, pues tienes que conseguir dinero, poner tu trabajo gratis y obtener todo lo que puedas regalado.

De acuerdo al Programa de Fomento, Apoyo y Coinversión Cultural del Fonca, se financiaron entre 1989 y 2000, 21 proyectos de animación en cine y video; y ocho animadores han podido estudiar en el extranjero, becados por el gobierno.

Ese apoyo ha sido crucial, reconocen los realizadores; sin embargo, una buena parte del financiamiento de los proyectos independientes proviene de "las inversiones familiares de quienes trabajamos por amor al arte", aclara Ulises Guzmán. Los realizadores, en la mayoría de los casos, trabajan simultáneamente en otros proyectos para obtener recursos y financiar los personales.

Al respecto, Hanna evoca las dificultades sorteadas durante la producción del corto de René Castillo:

Muchas veces me sentí desolada, por eso hasta se me salen las lágrimas, soy muy sentimental. El ver la pobreza en la que vivían mis compañeros, me refiero a pobreza de no tener para comer, de no poder comprarse unos tenis; incluso el saber que Luis Téllez necesitaba lentes y no tener 'lana' para comprárselos, porque prefería invertirla en el proyecto y seguir trabajando, me mueve y me conmueve. Entonces dije, si ellos se dedican de esta manera, pues yo tengo que esforzarme el doble y siempre conseguí dinero. Veía su tesón y me hacía tocar más puertas y conseguir lo que fuera necesario.

El Imcine apoyó la realización de *Hasta los huesos*; sin embargo, durante los dos últimos años no se ha coproducido ningún otro título. Este panorama entristece al gremio, pero Hanna que colaboró durante un tiempo en el instituto entiende la problemática:

... ahora ya no puede apoyar animaciones porque no son viables, porque tardan tanto tiempo en producirse. También las ficciones a veces se prolongan, pero en el caso del dinero que viene del gobierno, comprendo la problemática: el dinero que te dan para apoyar las producciones se tiene que gastar en ese mismo año y eso es irrealizable, sobre



todo cuando liberan el dinero en junio, y tú tendrás acceso a él hasta agosto. Recuerdo que algunas veces entregábamos el dinero en septiembre y teníamos que forzar la producción a terminar en diciembre, iese es imposible hasta en la ficción! Además limita que se produzca con calidad, máxime en una animación. Le propuse a Alfredo Joskowicz y Patricia Coronado —director general y subdirectora de Producción del Imcine, respectivamente— que nos apoyaran en animación durante tres años; en el primero para el desarrollo y preproducción; en el segundo en la producción (el rodaje); y en el tercero en la postproducción. Me dijeron que iban a tomar propuestas independientes y entre ellos verían la posibilidad de patrocinar a los de animación. Pero no veo que haya interés en apoyarlo, aunque el reconocimiento que tiene México a través de esas animaciones es mucho, no lo están tomando en cuenta. No es importante, supongo. Pero para nosotros sí lo es, porque gracias a ello podemos acceder a dinero de otras instancias y diversos gobiernos que favorecen nuestras producciones, y que lamentablemente no tenemos en nuestro propio país.

Gerardo Bellido, director de Difusión de la Cineteca Nacional (1997 a 1999) y director de Promoción Cultural Cinematográfica del Imcine (1999 a 2002), comenta al respecto:

Considero que en todo momento el Estado, a través del Imcine, apoyó a todos los cortometrajes. Más bien hubo un filtro para los largos antes que para éstos. Todos los cortos se apoyaron en mayor o menor medida. Cada uno de los muchachos que llegaba a solicitar recursos para un cortometraje, se basaban fundamentalmente en la postproducción y en algunas ocasiones para producción. Pero sobre todo, lo que más pedían de instituto era ese gran canal que tiene de difusión a nivel internacional.

Sin apoyo gubernamental y con recursos propios de los realizadores, el cine de animación disminuye su paso, pero no lo detiene.

La generación se anima sola

Otra dificultad para su auge es la formación de animadores. Ni el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) ni el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) contemplan materias para su instrucción. La mayoría de nuevos realizadores se han iniciado de manera autodidacta, y posteriormente cursan talleres que sus compañeros imparten, algunos viajan al extranjero a instruirse o se impregnan de los conocimientos de los más experimentados.



Este débil impulso en las escuelas ha unido más a los realizadores. René Castillo declara que han permanecido en la oscuridad trabajando muy duro por años y aunque en Guadalajara son pocos, todos se ayudan. Él mismo ha iniciado en esta ciudad a un centenar de muchachos que se han interesado por esta actividad.

Aunque es una minoría los que se ocupan del oficio de la animación, nadie duda de la capacidad artística de nuestros compatriotas. Gustavo García, crítico de cine, apunta en el artículo “Historia del desanimado cine de dibujos animados en México” publicado por *El Nacional*, que:

México ha sido un país de dibujantes, de grandes caricaturistas; de lo mejor que puede haber en el mundo. Podemos ver un buen dibujante gringo, francés o inglés, pero nunca serán mejor que un mexicano. Hay una tradición estética que se ha desaprovechado, se ha desperdiciado; por eso no creo que haya algún logro en dibujos animados en nuestro país; lo que tuvimos fueron como destellos, breves momentos, falsos arranques, hasta ahí.

¿Crisis en el corto?

Durante casi una década, el cortometraje nacional adquirió relevancia artística y prestigio internacional. Ante la escasa producción de largometrajes se llegó a decir que el corto era el que sostenía al cine mexicano, no sólo por la cantidad sino por la calidad de las cintas. De 1988 a 1997 se realizaron alrededor de 70 producciones, a partir del impulso que dio la administración de Ignacio Durán y Pablo Baksht, al frente de la Dirección de Cortometraje del Imcine.

Al respecto, Marién Estrada en el artículo “El cortometraje se somete al juicio del gran público” publicado por *Milenio* en octubre de 2000, entrevista a Antonio Urrutia, codirector de *Sin sostén*, quien reconoce que “ha disminuido el rigor y el compromiso de los creadores de cortometraje para con su obra”. Reconoce que Baksht fue pieza clave en lo conseguido por el cortometraje en los noventa: “Pablo exigía más en cuanto a guión y producción. Era una especie de maestro. En la XV Muestra de

Guadalajara, de los 16 cortos que se presentaron se puede decir que la calidad fue muy pobre. Tantos cambios en el Imcine, tantos problemas, eso definitivamente influye”.

Pero no sólo se habla de crisis cualitativa, sino cuantitativa, por lo menos en lo que a producción estatal se refiere. Urrutia señala que el deber del Estado es el de promover la cultura de un país y en este caso, el cine es la plataforma de difusión más significativa. Pero considera que más importante aún es el compromiso individual de los creadores. “El deber de cualquiera que esté inmerso en el proceso creativo es investigar, trabajar con esfuerzo y cariño. Ése es el deber primordial. Antes que la responsabilidad del Estado, es un asunto de compromiso personal”.

Asimismo, Juan José Medina, pone en duda la originalidad de las propuestas de los jóvenes. Considera que en muchos casos se retoma la “formulita” que tiene éxito en los festivales extranjeros: la del pueblito pintoresco con una historia completamente lineal y personajes con sombrero. Lo cierto es que buenos cortometrajes tuvieron los apoyos institucionales que se requerían. Aunque si las instituciones fallan, fracasan las bases.

Para Medina, el apoyo gubernamental al corto es fundamental: “El cine es reflejo de la época que estamos viviendo y el corto es semillero de directores que luego incursionarán en el largometraje. Si no hay apoyo, cómo se van a formar los cineastas que en 15 años van a estar dirigiendo, porque Ripstein o Carrera no van dirigir toda la vida”. También hace hincapié en que la animación es tres veces más cara y cinco veces más tardada que la ficción. Por eso el corto es la medida realista que se pueden dar los que hacen animación.

El mismo artículo, Ernesto Contreras, realizador del cortometraje de ficción *El milagro*, difiere de Urrutia y Medina. Reflexiona en el hecho de que no todos ganan premios, pero eso no significa que no sean buenos. Contreras explica la paralización de producción por parte del Imcine en la inminencia del fin de sexenio: “Es bastante



sintomático. No tiene caso arrancar nuevos proyectos cuando no sabemos quién va a quedar. Lo cierto es que es maravilloso el esfuerzo de lanzar los cortos a los cines, ya que filmas para que se vean tus trabajos”. Señala que en un estudio brasileño, el CUEC, de donde es egresado, es la escuela que más cortos produce en el mundo. Y recalca que se realiza mucho al margen del Imcine, “el problema es que sólo dos o tres se llegan a ver”.

Nombrada directora del área de Producción de Cortometraje del Imcine en enero de 2000, Georgina Balzaretti niega que la calidad del corto nacional haya disminuido. Sin embargo, acepta que el instituto ha dejado de producir en el ritmo en que lo hacía por falta de recursos.

Indica que ese año tuvieron un presupuesto mínimo de cerca de 1 millón 170 mil pesos. Además no contaron con los recursos etiquetados de dependencias como Pemex o la Lotería Nacional que los usaron para sus propias necesidades. Cabe señalar que estos aumentan siete veces el presupuesto de la Dirección de Cortometraje. Por si eso fuera poco, a su entrada al Imcine había 27 proyectos por concluir, incluyendo algunos rezagados desde 1995, así que fue muy poco lo que tuvieron para producir los 12 cortos que realizaron.

Pero no todo está perdido. Mario Noviello, vicepresidente del estudio Visiographics, argumenta en “Panorama de la animación en México. Conversaciones con sus protagonistas” publicado en la revista *Estudios Cinematográficos*, que quienes están en el género entienden que lo que se está ganando al hacer los cortometrajes es una posibilidad de prestigio y de logro, no de dinero, pues se gana más en los comerciales.

Por su parte, Juan José Medina codirector de *El octavo día*, sabe de la difícil situación por la que pasan los animadores: “Si vives en el Distrito Federal y tienes un par de contactos y no te importa prostituirte haciendo comerciales, tal vez podrías vivir como animador”.



Insuficiente difusión

En los últimos años, el cortometraje ha permitido que el nombre de México se sitúe en el primer plano del cine mundial obteniendo un alto prestigio. Ha demostrado calidad en sus relatos concisos, los cuales sorprenden e impactan en unos minutos.

Gracias a la difusión internacional, en especial del Imcine y de instituciones educativas, el corto nacional ha podido asistir a los foros fílmicos más importantes del mundo, con participación en más de 30 festivales al año.

Además, se han podido vender sus derechos de proyección a países como Italia, Estados Unidos, España, Finlandia, Holanda, Francia, Alemania, Canadá, Brasil, Perú, Puerto Rico, Noruega, Suiza, Australia y Japón. Por lo que se da la impresión que estas realizaciones son conocidas más en el extranjero que en nuestro país.

Sin embargo, y como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, el cortometraje en nuestro país adquirió cierta importancia a partir del *El héroe*, y posteriormente con otros títulos que brincaron las fronteras y se presentaron en diversos eventos cinematográficos. En este género, la presencia nacional ha sido constante en estos últimos años, especialmente en el Festival Internacional de Cine de Cannes, Francia.

Es necesario subrayar la importancia que tiene el hecho de competir y/o destacar en dichos festivales, pues no es fácil figurar en éstos. Por ejemplo, en Cannes, Francia, el comité recibe cada año más de 700 cortos de los cuales se seleccionan 14, por lo cual se puede decir que los elegidos son los mejores del mundo y México ha podido pertenecer al selecto grupo.

Por otro lado, se podría pensar que si bien no es fácil conseguir financiamientos, sí es sencillo comercializar el producto ya terminado, pero esto no es cierto. José Ángel García —realizador y profesor de animación en la Universidad Iberoamericana—

comenta que en México la gente no está educada para este tipo de producciones tan cortas y se muestra indiferente.

Argumenta que al no haber quien se interese en este tipo de proyectos de manera comercial, los realizadores se ven obligados a distribuirla personalmente. La producción es prácticamente marginal, pues la realización del cortometraje, en su mayor parte no tiene circulación, la difusión es mínima. Y todos podemos constatar la afirmación de Nelson Carro, la cual sentencia que en México los cinéfilos no pueden citar más de tres o cuatro producciones de animación nacionales.

Otro obstáculo que conoció de cerca Carlos Sandoval son las mafias de exhibidores, que ambiciosamente bloquean la distribución de producciones animadas nacionales, para dar paso a las extranjeras que manejan mayor publicidad y por consecuencia superiores ganancias. Por lo que puede comprobarse que en la animación no hay recuperación. Aunque algunos piensan que tal vez por otras vías se consiga algo. A pesar de esto, los animadores no lo conciben como negocio.

Por otra parte, las televisoras locales se interesan en la animación pero les sale más barato comparar series extranjeras que promover nuestra producción en el país. Recientemente, en el Canal 11 se han realizado cortos animados que duran de tres a 60 segundos para ajustar la programación. El trabajo de este equipo de animación podría dar paso más adelante a una realización en serie. Sin embargo, algunos consideran que la televisión mexicana es muy renuente a los cortometrajes pues este tipo de filmes son más un fenómeno cultural que comercial.

Gerardo Bellido, comenta que cuando *El héroe* fue premiado en Cannes:

...rápidamente Televisa y TV Azteca nos pidieron los cortometrajes para que ellos lo comercializaran. Entonces, nos dimos cuenta que ese producto tan importante, de muchachos que habían invertido mucho dinero y esfuerzo, sin esperar una recuperación económica, era muy valioso. Pedimos a las televisoras que nos pagaran por la transmisión de este cortometraje; sin embargo, se rehusaron totalmente.



Alejandra Guevara está consciente de esta desventaja:

En realidad sí hay apoyos, pero son muy pocos. Sobre todo en cortos, que desgraciadamente en México, al no ser comerciales no se recupera su inversión. Se venden poco en la televisión nacional, si es que se venden. Más bien nos lo piden prestados y los facilitamos porque nos da gusto que se difundan, ganemos o no. Porque sabemos que lo que invertimos en ese trabajo no se va a reintegrar en dinero.

¿Es un género elitista?

Si la producción de películas animadas es costosa y no hay instancias que la financien y enseñen formalmente, entonces, quiénes y cómo se producen.

Ante la ausencia de escuelas en las instituciones de educación superior, los amantes del oficio deben buscar el conocimiento en el extranjero. Este recurso ha sido el de varios mexicanos que han ido a formarse a Europa, Estados Unidos y Canadá.

Tal es el caso de José Ángel García Moreno, director de *Largo es el camino al cielo*. Gracias a una beca del Ministerio de Cultura Checoslovaco viaja en 1987 a estudiar a Praga, todavía bajo la administración del último gobierno socialista y antes de la división del país. Para José Ángel la animación es un planteamiento estético, con posibilidades enormes y su objetivo era realizarla lo más cercana a la animación europea o canadiense; es decir, quería hacer cine de autor. Por tal motivo se fue a instruir allá ya que aquí, según él, la animación es vista como algo secundario o algo de niños que juegan haciendo “monitos”.

Por su parte, Lourdes Villagómez egresada de la carrera de comunicación de la UAM Xochimilco en 1991, cursa un diplomado de fotografía que le revela su interés por la animación. Un año después consigue media beca de la Fundación Fullbright, y convence al Banco de México de la importancia de tener un animador formado en el extranjero. Éste le otorga un crédito por dos años, el cual ella debe reponer. Con esta “beca” vuela hasta Norteamérica para instruirse en la Cal Arts, de California, la escuela de Walt Disney.



Asimismo, Enrique Navarrete, exalumno también de la Universidad Iberoamericana, conoce Canadá como alumno de la escuela Sheridan Collage. Navarrete recomienda a la gente interesada en hacer animación que si tiene los recursos para irse al extranjero lo haga, sino, que estudie entonces diseño, dibujo o pintura y que haga animación en algún estudio.

En los noventa, regresan los jóvenes que se habían instruido fuera del país y se incorporan otros formados por la autodisciplina de la animación, se rescatan animadores de generaciones anteriores y otros más que siempre han estado ahí, sin dejar de producir.

Sin embargo, una de las escuelas de nivel superior que presenta un apoyo constante a la animación es la Universidad Iberoamericana. En 1995 crea un Taller de Animación, que coproduce *Cuatro maneras de tapar un hoyo*, realizado por sus egresados Jorge Villalobos, José Luis Rueda y Guillermo Rendón.

De igual forma, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) y la Universidad de Guadalajara han apoyado constantemente al género. Prueba de ello son las múltiples coproducciones en las que han participado, y el constante aliento brindado a cada animador.

Otros como Ulises Guzmán, Dominique Jonard y el mismo René Castillo, han tenido la oportunidad de ampliar sus conocimientos en España, Estados Unidos o Francia. Lo cierto es que todos ellos han regresado a tierras aztecas, a culminar sus sueños y plasmarlos en pantalla, a instruir a nuevos jóvenes y luchar por una misma causa: la animación mexicana.

PROYECTOS DE DIFUSIÓN

Considerados por muchos como “peliculitas”, lo cual injustamente resta méritos a este tipo de trabajos, los cortometrajes son parte importante del quehacer cinematográfico nacional desde hace varios años, puesto que de la realización de algunos de ellos han surgido directores, guionistas, actores y camarógrafos que después se incorporan a las filas de la producción de largometrajes.

Alentado por la calidad artística de los resultados y la obtención de múltiples premios, el corto como propuesta artística en México ha crecido en la última década; sin embargo, la inversión que requieren para su producción es desproporcional a su exhibición comercial.

Algunas instancias se han esforzado por difundir el cortometraje mexicano. La Cineteca Nacional, por ejemplo, programó durante algunas ediciones de la Muestra Internacional de Cine —su evento más importante— la exhibición de éstos antes de las películas participantes. Con esta iniciativa, los cortos pudieron ser vistos por públicos de las ciudades que presentaron este festival.

Asimismo, durante el 19º Foro Internacional de la Cineteca Nacional, la instancia conformó un programa con cinco cortometrajes, incluyendo dos de animación. Pese a ello, estos esfuerzos no son suficientes, ya que su exhibición estaba delimitada por estos programas. Los cortometrajes tienen, al igual que los largos, un valor propio que merece ser conocido y reconocido.

El Instituto Mexicano de Cinematografía, consciente de la necesidad de exhibir estos trabajos de corta duración, pero no por ello de menor importancia, ha implementado varios proyectos para difundir en el país estas obras de gran valor artístico.

De tripas corazón y otras historias

Con este nombre, el Imcine inició en 1997 la difusión del cortometraje nacional. Este programa unió a los filmes: *Ponchada*, *Paty Chula*, *De jazmín en flor*, *Peor es nada*, y por su puesto *De tripas corazón*.

Su exhibición se llevó a cabo en 14 cines de la capital mexicana y en 29 del interior de la República. Durante su recorrida, sumaron 32 mil 840 espectadores.

A pesar de que este programa no contempló ningún cortometraje de animación, es importante mencionarlo porque fue el primer intento de difusión que realizó el Imcine en pro del formato corto.

En corto... chavos !!!

En el invierno de 1999, nuevos cambios se avecinaban en el Imcine. Con la llegada de Alejandro Pelayo, en la Dirección General y Gerardo Bellido en la Dirección de Distribución, se buscó continuar con la promoción de los cortos mexicanos.



Imagen promocional de *En corto... chavos !!!*

Así, en julio del siguiente año, el instituto desempolva varios filmes producidos desde 1994 e impulsa *En corto... chavos!!!*, la primera intención de la nueva administración por promover títulos infantiles. En 68 minutos se presentaban siete filmes, cuatro de animación y tres de ficción. Los niños son la esencia de las “mini películas”, ya sea porque intervienen, están dirigidos a ellos o participaron en su realización.

Por medio de un comunicado de prensa, el Imcine informó este esfuerzo argumentando que el cortometraje, por su economía tanto en la narración como en la producción, es uno de los trabajos que más se impulsa en el país. Sin embargo, una de las temáticas menos abordadas y conocidas es la infantil, agravándose esta situación en el interior del país. Además, con dicho evento se pretendía lograr un mayor acercamiento y conocimiento de las propuestas que existen para el público “pequeño” dentro del reciente cine nacional.

El programa se integró con las animaciones *Pronto saldremos del problema* dirigido por Jorge Ramírez Suárez; *Rarámuri, pie ligero*, *Desde adentro* y *Santo golpe* realizados por Dominique Jonard y las ficciones *En el espejo del cielo* de Carlos Salces; *Adiós mamá* de Ariel Gordon y *El árbol de la música* codirigido por Sabina Berman e Isabelle Tardán.

Para su exhibición en las ciudades de Guadalajara, Monterrey, Cuernavaca, Querétaro, Mexicali, Ensenada, Tijuana, Guanajuato, Puebla, Villahermosa, Oaxaca y por su puesto, el Distrito Federal, se elaboraron postales promocionales para ser obsequiadas a los niños en las taquillas. Éstas los invitaban a presenciar el programa, a través del siguiente mensaje:

Pst, pst, aquí *desde adentro* ¿Estás aburrido? Pues *pronto saldremos del problema*: el Instituto Mexicano de Cinematografía te invita a reflejarte *en el espejo del cielo*, a subirte al *árbol de la música* –aunque luego te des un *santo golpe*–. Dile un rato *adiós a mamá*, o mejor invítala y recuerda es: *en corto chavos !!!*

El evento estuvo programado de forma itinerante de julio a diciembre de 2000, en 12 ciudades, con una asistencia de más de 3 mil personas.

Sin lugar a dudas, este esfuerzo hizo palpable la preocupación del Instituto por la difusión de nuestro cortometraje. Esta iniciativa fue el primer paso de la nueva era del Imcine; no obstante y según el propio instituto, esta vez, la promoción del film corto iba en serio...



Cortos somos y... en el cine andamos

Con *En corto... chavos !!!*, el Imcine había cumplido su objetivo al llegar a un público abandonado por la cinematografía nacional. Pero, qué acciones emprendería para cautivar a los jóvenes y adultos.

Es por esto que, firme en su empeño de difundir el trabajo creativo de los realizadores mexicanos, y sin recursos pero con voluntad, el Imcine presenta *Cortos somos y... en el cine andamos*, un programa de cortos que, enlazados en formato de largometraje, iniciaba su corrida comercial el 27 de octubre de 2000, en un circuito nacional.

Aunque el Instituto siempre ha reconocido la necesidad de exhibir comercialmente los cortometrajes, el presupuesto del último año del sexenio priísta sólo alcanzó para hacer dos copias de cada una de las ocho cintas que conforman el citado programa, el cual, por cierto dura una hora y media.

Este programa está conformado por los cortometrajes: *El milagro* de Ernesto Contreras; *El aguacate* dirigido por Germán Lammers; *La historia de I y O* realizado por Valentina Leduc; *Las olas del tiempo* de Carlos Salces; *Los maravillosos olores de la vida* de Jaime Ruiz Ibáñez; y de animación *Sin sostén* codirigido por René Castillo y Antonio Urrutia y *El octavo día* de Juan José Medina.

Al respecto, Gerardo Bellido aseguraba en conferencia de prensa que este programa no estaría destinado a la marginalidad. Su exhibición se programaría en la capital mexicana, así como en el interior de la República. Sin embargo, a pesar de que el intento fue bien recibido por la comunidad cinematográfica, en especial por los directores de los cortometrajes seleccionados, hubo algunas discrepancias sobre la difusión de éstos.

Tal fue el caso del crítico e investigador Rafael Aviña, quién comentó durante la presentación del proyecto, realizado el 27 de octubre de 2000 en la Cineteca Nacional, que el problema de *Cortos somos y... en el cine andamos* está en proyectar los cortometrajes en paquete, pues considera que exhibirlos de esa manera no es una idea muy afortunada. Reflexiona en el hecho de la selección: "Aquí entran ocho cortos, cuando la producción de escuelas y del Imcine suman 50. ¿Por qué dejar fuera a los otros 42? Sería más prudente conseguir exhibirlos antes de cada película como se hacía antes con los viejos noticieros. Ni siquiera creo que al público le guste ver los cortos así".

Autor de diversos libros sobre cine, el más reciente *Tierra Brava, el campo visto por el mexicano*, Aviña acepta que el corto ha perdido fuerza, pero aclara que lo que más ha perdido es capacidad de difusión: "De pronto tengo la oportunidad de ver los cortos del CCC y no son obras maravillosas como otras, pero son trabajos decorosos que no pueden verse porque hoy, con el creciente lanzamiento de largometrajes mexicanos en cartelera, el público perdió interés".

Cortos somos y... en el cine andamos contó también con la promoción de carteles, postales y *pressbooks* para apoyar su exhibición. El programa estuvo programado del 27 de octubre de 2000 al 26 de noviembre del siguiente año. Periodo en el que tuvo la oportunidad de recorrer, además del Distrito Federal, los estados de Morelos, Guanajuato, Jalisco, Baja California, Nuevo León, Chihuahua, Veracruz, Hidalgo, Durango y Mérida.

Pese al empeño puesto en el proyecto, durante su programación, apenas logró ser visto por poco más de 5 mil personas. Sin lugar a dudas el Imcine, después de estos intentos debía idear otra forma de difusión que lograra llegar a un mayor público, a ese público de los grandes complejos cinematográficos. *En corto... chavos !!!* y *Cortos somos y... en el cine andamos* fueron sólo dos cimientos para el proyecto de difusión más importante, que en materia de cortometraje ha concebido el instituto.

Cortometraje más que un instante

Primera etapa

Los esfuerzos para la difusión del cortometraje mexicano habían resultado insuficientes. Los 5 mil espectadores no eran un aliciente para un tercer programa. La intención de Imcine esta vez era mayor, llegar a más salas en toda la República, involucrar a instancias culturales y privadas, y lograr que el público conociera y aceptara los cortometrajes. Obviamente lo anterior suponía también un esfuerzo superior.

En nuestro país, el cortometraje no solamente representa un ejercicio realizado por los estudiantes y los egresados de las escuelas de cine, significa una manifestación creativa, donde un relato, con duración de unos cuantos minutos, nos hace experimentar diversas emociones. En un suspiro, pasamos de la alegría al llanto, o del gozo a la reflexión. El valor del cortometraje radica en su poder de contar en breves instantes, grandes historias de manera concisa e inteligente y, en algunas ocasiones, de forma atrevida y divertida.

Este impulso conjunto tiene como finalidad exhibir antes del inicio de la proyección de cada largometraje, en el mayor número de salas posibles, varios cortos para que el público conozca y disfrute la gran variedad de propuestas filmicas existentes en nuestro país. La aproximación del espectador a este formato es importante, pues éste entenderá que una historia no necesariamente debe durar dos horas para conmover, sino se encontrará con la grata sorpresa de que en pocos minutos se puede emocionar, inquietar, perturbar y, hasta excitar, todo por el mismo precio.

Con este proyecto en favor del cine mexicano, el Imcine cumple con su tarea de apoyar al talento nacional, hecho que motiva a la comunidad filmica a seguir desarrollando proyectos de cortometraje con el aliciente de que sus trabajos tendrán espacios de exhibición en toda la República Mexicana.

Así, con el nombre *Cortometraje más que un instante*, el instituto puso en marcha a partir del 30 de enero de 2002 el proyecto de reexhibir en salas comerciales películas cortas. El programa busca crear cultura en los cinéfilos para que antes de cada función puedan admirar y criticar el trabajo de jóvenes cineastas nacionales.

El arranque del circuito de exhibición cultural cinematográfica incluyó cinco copias en 35 mm de los 11 cortometrajes siguientes: *Azar*, de Oliver Castro; *Sr. X* dirigido por Valentina Leduc; *El valor de la amistad* de José Luis Aguilar; *Rogelio* de Guillermo Arriaga; *Noche de bodas* y *Me la debes* de Carlos Cuarón, *Malos hábitos* realizado por Tony Wakefield; *La mesa servida* de Kenya Márquez, *Benjamín* dirigido por Julio Fons; *Malapata* de Ulises Guzmán, *Un brinco pa'allá* de Dominique Jonard; estos dos últimos de animación.

Las cadenas exhibidoras participaron en esta etapa fueron: Cinemark CNA (4 salas); Cinemark Polanco (1 sala); Cinemark Pedregal (1 sala); Cinemark Bosques (1 sala); Cinemark Periocoapa (1 sala); Cinemex Masaryk (5 salas); Lumiere Reforma (2 salas) y Cineteca Nacional (2 salas), en total 17 salas del Distrito Federal.

Cortometraje más que un instante, se extendió al interior de la República gracias a la participación de universidades, cinetecas municipales, secretarías, consejos e institutos de cultura, en las siguientes plazas: Durango, Guadalajara, Cuernavaca, Monterrey, Xalapa, Mérida, Campeche, Guanajuato, Pachuca, Puebla, Querétaro y Ciudad Victoria. Además, Cinemark participó en 11 plazas del interior: Irapuato, Hermosillo, Ciudad Juárez, Cancún, Querétaro, Aguascalientes, Mexicali, Tijuana, Monterrey, Chihuahua y Xalapa.

Este intento definitivamente dio mejores resultados. Con 34 semanas de exhibición, en 37 salas del país, logró sumar 214 mil 475 asistentes. Por fin, con este plan se lograba poco a poco llegar al público mexicano. Los alentadores resultados dieron paso a una segunda fase.



Segunda etapa

La respuesta favorable por parte del público permitió que los objetivos de este proyecto se cumplieran cabalmente. El cortometraje ha ido ganando espacios de exhibición en varias salas del país. Esta inmejorable situación también ha propiciado que los espectadores lo hayan adoptado como parte integral de las funciones de cine, además de que sus creadores (productores, directores, guionistas, fotógrafos, músicos, actores) se han visto recompensados al poder ver el fruto de su trabajo en las pantallas.

El éxito de la primera etapa representa un compromiso con la comunidad cinematográfica para continuar y acrecentar los alcances del proyecto. La segunda parte del programa cuenta con la participación, entre otros, de los trabajos ganadores del Primer Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje, que ha entregado en su primera edición excelentes obras que merecen ser apreciadas.

Estos son: *A la otra* de Sandra Solares; *De Mesmer con amor o té para dos* codirigido por Salvador Aguirre y Alejandro Lubezki; *Día de suerte* de Guillermo Ríos; *El agujero negro del sol* de Julio Quezada; *El columpio del diablo* realizado por Enrique Rentería; *Encrucijada* de Rigo Mora; *Espías en la ciudad* de Tony Macías; *Gertrudis Blues* de Patricia Carrillo; *Juego de niños* de Carlos Cuarón; *La suerte de la fea... a la bonita no le importa* dirigido por Fernando Eimbcke; *Malos presagios* de Tania Tinajero; *¿Qué me va a hacer?* realizado por Alejandra Cordero; *Una bala* codirigido por Edgar San Juan e Ibon Antuñano; *Veneno* de Monterrat Larqué; y las animaciones *Hasta los huesos* de René Castillo y *Fosfenos* de Erwin Neumaier.

El Instituto Mexicano de Cinematografía en un esfuerzo por mantener y consolidar la exhibición de este formato se congratuló en presentar la segunda etapa del programa *Cortometraje más que un instante*.



El corto, sin temor a equivocarnos, había dejado de ser una realidad enlatada para convertirse en el alma de la cinematografía mexicana. *Cortometraje más que un instante* es un ejemplo de cómo, al unirse varias instituciones culturales y empresas de exhibición de la iniciativa privada, se pueden obtener excelentes resultados en beneficio del séptimo arte. El Imcine, consciente de la necesidad de otorgar espacios a la creación fílmica ha logrado mantener viva la magia del cortometraje y, sobre todo, ha permitido que el público nacional pueda seguir disfrutando de grandes momentos en pocos minutos.

El segundo ciclo de *Cortometraje más que un instante* inició el 30 de agosto de 2002 con la misma mecánica que la anterior, pero con más títulos y salas para ofrecer a los amantes del cine.

Esta vez participaron las cadenas exhibidoras Cinemark, Cinemas Xochimilco, Cinemex y su exhibición alcanzó las ciudades de Campeche, Durango, Guanajuato, Pachuca, Cineteca Nacional, con un total de 37 pantallas en el Distrito Federal y al igual que la anterior, Guadalajara, Cuernavaca, Monterrey, Puebla, Querétaro, Ciudad Victoria, Jalapa, Yucatán, Cancún y Aguascalientes. El resultado obtenido en esta período fue aún más alentador con 396 mil 133 espectadores.

Las dos fases de *Cortometraje más que un instante* desarrolladas durante el 2002 y el primer trimestre del año siguiente, han sumado 610 mil 608 asistentes. Sin lugar a dudas, el mayor número alcanzado en los diversos proyectos implementados. No obstante, si consideramos que anualmente en México se reportan aproximadamente 125 millones de espectadores; entonces, el programa efectuado ha llegado a casi el .5 % de los cinéfilos.

Innegable es que al menos con estos intentos, se cierra el círculo de cualquier película: su producción y posterior exhibición. Al fin y al cabo es lo que los artistas piden: que sus trabajos se vean en las pantallas grandes, pues para eso se realizaron.



El futuro la animación

“Los animadores son alquimistas... transmutan la materia, la crean, la mueven, hacen que rebote, que pierda peso o que pese mil veces más, están modificando la materia, es impresionante”.

Enrique Escalona
Director de *Tlacuilo*

Luis Manuel Rodríguez, investigador y profesor del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), indica en el artículo “Aún sin industria, la creatividad fílmica sobrevive” publicado por *El Financiero*, que 500 personas en México subsisten, directa o indirectamente, de los dibujos animados. Colaboran en las seis u ocho producciones que se realizan anualmente, casi todos cortometrajes y, a pesar de ser todavía una minoría, han logrado que su trabajo sea demandado por un público creciente, mayoritariamente joven. Estas condiciones presentan una oportunidad de afianzar al género y profesionalizarlo, pero aún queda por resolver la deficiente penetración a nivel comercial que enfrenta el cortometraje cinematográfico y la animación publicitaria.

LA NUEVA GENERACIÓN DE CREADORES

Si la animación ha florecido en algún lugar del país con verdadero vigor, ha sido en la perla tapatía, que concentra una alta actividad económica y cultural, por lo que es considerada la capital cultural de occidente. Desde hace más de una década la Universidad de Guadalajara ha favorecido las actividades de estudios, enseñanza y difusión de la cultura cinematográfica. De la misma forma, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), ha procurado brindar un conocimiento vanguardista en cuanto a medios audiovisuales se refiere.

No es casual que los cineastas que han mostrado mayor inclinación hacia la animación radiquen en Jalisco. Sobre todo cuando puede considerarse como consecuencia de una infancia cercana a diversas actividades audiovisuales, así como a la curiosidad por comprender y desarrollar un medio de expresión. Tal es el caso de Rigoberto Mora,



René Castillo, Luis Téllez, José Medina, Rita Basulto y Cecilia Navarro, que si bien no todos son originarios de Guadalajara, han realizado su actividad en esa capital.

Ellos al igual que José Ángel García Moreno, Ulises Guzmán, Eric Beltrán, Jorge Ramírez, Guillermo Rendón, Jorge Villalobos, Antonio Urrutia, Dominique Jonard, Carlos Carrera, Lourdes Villagómez y Enrique Navarrete, forman la nueva camada que junto con los pioneros del género empujan, cada vez con más fuerza, la animación mexicana.

Sin lugar a dudas, todos estos realizadores han demostrado su talento en cada producción. Conozcamos más de algunos de ellos.

La 'Carrera' de Carlos

Pasada la década del llamado "nuevo cine mexicano" el saldo puede parecer negativo. De la nueva generación de directores mexicanos, sólo unos cuantos lograron mantener vivas sus carreras durante estos años de incertidumbre y descalabros económicos. A este pequeño grupo habría que restarle aquellos que emigraron a Hollywood buscando nuevas oportunidades y que, posiblemente, tardarán mucho en regresar si es que algún día lo hacen.

Ante el panorama tan desolador, el trabajo de Carlos Carrera es digno de ser reconocido. Su formación cinematográfica lo sitúa en un lugar especial dentro del gremio. Es animador y realizador, conjunción que no siempre se encuentra en un mismo individuo, lo que le aporta una visión más amplia del quehacer cinematográfico. Su obra en el género de ficción ha dejado ver el manejo del oficio y un nivel narrativo poco frecuente en el cine mexicano.

Desde su primer trabajo, *Un muy cortometraje*, Carrera se hizo acreedor a diversos premios, augurio de una promisoriosa filmografía. A poco más de 10 años de su debut en el largometraje —*La mujer de Benjamín*, 1991—, Carrera se perfila como el único

director de su generación que ha logrado desarrollar en nuestro país una trayectoria importante, sin abandonar suelo mexicano ni depender del financiamiento extranjero.

Sus logros no han sido pocos: cinco largometrajes, un premio en el Festival de Cannes, otro en el Festival de Montreal, el Ariel al mejor guión en 1991, el mismo galardón al mejor cortometraje en 1994, así como mejor película y dirección en 1996, y por si fuera poco, una nominación al Óscar. El triunfo de *El héroe* en Cannes, convirtió a Carlos en el único director mexicano honrado con La Palma de Oro.

Con temas cotidianos, entendiendo la psicología del mexicano y sin rodeos, Carlos ha plasmado su huella, lo mismo en el laureado cortometraje *El héroe* que en la polémica película *El crimen del Padre Amaro*. Con estos dos trabajos, de animación y ficción, respectivamente, ha puesto el nombre de nuestro país en los niveles más altos del séptimo arte internacional.

Jonard y las comunidades marginadas

El caso de Dominique Jonard no es menos singular. Su origen francés, su peculiar trabajo con niños de comunidades marginales, sus temas, técnica de recorte y enamoramiento en el género, le han dado un lugar especial en la comunidad. Por si esto fuera poco, es a la fecha el animador más prolífico, por lo menos con nueve cortometrajes en su filmografía.

Estudiante de biología, llega a tierras aztecas a finales de 1977, la estancia de unos cuantos días se convierte en meses y luego en años, cuando se da cuenta ha pasado más de la mitad de su vida entre nosotros.

En la Casa de la Cultura de Campeche se desarrolló como maestro de pintura y fue aquí donde trabajó por primera vez con niños y empezó a experimentar con la animación. A través de este acercamiento, Dominique percibe las facultades expresivas propias de la infancia. Respecto al tema, comenta en *Historia de la animación en*

México: “Hay en el arte infantil un valor tremendo, que está justamente en la no formación académica, ahí radica su importancia, ver cómo resuelven ellos los problemas...”.

Después de la ciudad amurallada arriba a Morelia y coincide con la apertura del Sistema de Televisión Michoacano. Tiempo después propone y realiza, con alumnos de diversas escuelas del estado, 24 cortometrajes de animación en video.

Posteriormente, viaja a Estados Unidos. En Los Ángeles toma un curso de animación en el California College of Art and Crafts, en Oakland, California. De regreso en México trabaja un tiempo en Pátzcuaro y desarrolla su trilogía de cuentos purépechas.

En entrevista, Jonard expone sus razones para trabajar con comunidades indígenas mexicanas: “La dinámica del taller funciona como si se tratará de un revelador de su cultura, es muy difícil expresar éstas cuando son marginadas, lo mejor es ir a trabajar con ellos. Los niños indígenas nos ofrecen el testimonio de una cultura fuerte, a la que hay que ayudar frente a la invasión cultural y a la globalización”.

La plastilina en manos de René

Por otro lado, René Castillo ha hecho palpable su calidad, primero codirigiendo *Sin sostén* y posteriormente con *Hasta los huesos*.

Desde niño mostró interés por el modelado en plastilina, años más tarde, mientras trabaja en una agencia de publicidad, cursa un taller organizado por la Universidad de Guadalajara de sólo seis días. Un mes después realiza su primer trabajo de animación en VHS. *Gitamorfoxis*, de cuatro minutos, fue exhibido en la Bienal de Video. De ahí en adelante produce varios *spots* para la Feria del Libro, ensayando varias técnicas de animación como dibujo, recorte y computadora.

Asimismo, mientras estudia en el ITESO dirige el corto, también en video, *Ojo por ojo*. Éste fue visto por Antonio Urrutia, quién lo invitó a colaborar en el proyecto de *Sin sostén*, incursionando por primera vez en formato de cine. Este corto era, hasta entonces, de una complejidad no vista en la animación mexicana.

Años posteriores, con el afán de escalar un peldaño más en cuanto a las técnicas de animación y pese a todos los obstáculos, realiza *Hasta los huesos*, con el cual demuestra un gran avance en el nivel de producción.

El diseño de los personajes, el máximo cuidado en los detalles, la historia y la sincronización de imagen y sonido, le valieron a este cortometraje imás de 60 premios internacionales!

Su trabajo ha dejado boquiabiertos a sus espectadores y a otros animadores que han reconocido y aplaudido su gran esfuerzo. Incluso algunas compañías extranjeras han tratado de sumarlo a su personal. Tal es el caso de la prestigiada compañía inglesa Aarman, creadora de la serie *Wallace y Gromit* y de *Pollitos en fuga*, que de inmediato mostró interés por su trabajo.

René Castillo considera a la historia como la columna vertebral, ella marca la pauta de cómo son los personajes y a partir de ahí empieza a construirlos, sin dibujarlos. Para él, la escenografía y los protagonistas deben funcionar para la historia y no al revés.

La Malapata de Ulises Guzmán

Egresado del CUEC, Ulises Guzmán, director de *Monstruito*, *Mis sentidos en tu espera* y *Malapata*, se interesa por la animación por una causa justa, darle vida a las cosas inanimadas que para él deberían tenerla: "Es un sentimiento que te aproxima poco a poco a lo divino, dar vida a algo que no la tiene como un dibujo".

En el CUEC no imparten animación, así que aprovecha su participación en un festival de Barcelona y toma un curso del género allá. Luego se instruye con Dominique Jonard y cuando empieza su cortometraje de *Malapata*, dice orgulloso, “aprendí con el master Carlos Carrera”.

Precisamente este corto le ha dejado la satisfacción de haberlo cumplido, pese a todas las dificultades. “Esta producción fue como un repaso de toda la carrera, una maestría, cada cuadro lo sufrí, lo realicé; cada uno tiene sangre, alma y corazón”.

Al respecto, comenta en entrevista, que los cinco años de producción de *Malapata* fueron como un viaje, aunque confiesa que lo padeció mucho. Parte de la idea de hacer un cortometraje de la manera más inocente y no esperando gran cosa. En el transcurso conoce a gente interesante, amante del cine, así como a personas que hacen las cosas esperando algo, una retribución que quizás no se dé porque no hay una industria en México. De todos ellos aprendió mucho; sin embargo, el precio que pagó por él es invaluable, pues “me costó de todo, dinero, cosas morales, materiales e inclusive un divorcio”, señaló.

Un mexicano en Hollywood

Un caso diferente es Enrique Navarrete. Concluyó la licenciatura de diseño y luego fue en busca de su verdadera vocación. Después de lamentar la falta de escuelas en el país, se instruyó la escuela Sheridan Collage en Canadá. Al término de la carrera de animación, que dura tres años, se realiza una presentación en la que cada alumno expone sus dibujos y película. Al evento son invitados los estudios más importantes del mundo: Disney, DreamWorks, Pacific Data Images, Pixar, ILM, Phoenix Animation, Nirvana y Animation House, entre otros.

Al mostrar su obra —en 1995—, Navarrete recibe la oferta de cinco estudios que se interesan en su trabajo, entre ellos DreamWorks. Este estudio le da la oportunidad de

capacitarse con artistas de Disney, así como de participar en los largometrajes norteamericanos *El príncipe de Egipto*, *Shrek* y *Antz*.

A su regreso a México y después de colaborar en algunas empresas, funda en 1988 su propia compañía, La mamá de Tarzán, dedicada a la animación tradicional, la técnica de segunda y tercera dimensión, desarrollando principalmente proyectos publicitarios.

Pese a su experiencia en el medio y debido a la difícil situación económica del país y por consecuencia, del mercado de la publicidad, Navarrete se ve forzado a cerrar el estudio en agosto de 2000.

Emprende un viaje con destino a España y a su regreso, el animador de príncipes, ogros y hormiguitas, no se desmorona y abre nuevamente las puertas de su estudio en 2001.

Perfil del animador

Estos ejemplos son sólo una muestra de diferentes personalidades que buscan expresarse a través de la animación. Pero, ¿cuál es el perfil de un animador, debe ser un soñador, mago, ilusionista, idealista, dibujante, ingeniero en sistemas, o un demente...?. En entrevista, Jonard, declara:

La primera vez que filmé con una cámara Oxberry, cuando le indicaba al operador camarógrafo que un cuadro, que dos, que tres, que otra vez uno, me dijo: "dicen que para hacer animación no se necesita estar loco, pero si ayuda". El asistente de producción que estaba presente dijo uuuhhhh, Dominique, tienes ventaja. Pues sí ayuda estar loco, hay que estar obsesionado por conseguir lo que quieres en pantalla. Debes amar el trabajo, es como participar en un maratón, no te duele correr 20 kilómetros, en la animación lo que buscas es el resultado. Y la verdad no duele, siempre es un placer ver las cosas que adelantas, es un gusto estar clavado ahí. Por otro lado, también debes ser paciente: con prisa no adelantas, retrocedes. Es como una terapia, hacer todo con calma.

René Castillo reafirma el punto de vista de Dominique:

Para que un animador realmente sea animador tiene que aprender las bases, pero también enfrentarse por lo menos a uno o dos proyectos para que se den cuenta



realmente de lo que se trata, no es nada fácil. Si aguantas levantar dos proyectos y todavía quieres seguir haciendo animación entonces sí creo que no te van a dejar a la mitad. Ves que algunos tienen mucho talento, pero sus aspiraciones son otras, no tiene realmente esa paciencia, pues como dice Rigo Mora 'es como ver crecer el pasto'... Hay que ser realmente masoquista para dedicarse a la animación.

Por otra parte, en la entrevista "Panorama de la animación en México. Conversación con sus protagonistas", realizada por Gloria Reverte y Luis Manuel Rodríguez para la revista *Estudios Cinematográficos*, César Cantón expone que se necesita gente que conozca el manejo de las computadoras e, idealmente, que sea también buena para el dibujo. Reconoce la dificultad para encontrar esta conjunción en los animadores, por lo que debe mantenerse a cada elemento en su área: al animador ponerlo a animar, que se olvide la computadora, y ya que están los dibujos el especialista en la computadora debe encargarse del escaneo, colorearlo y demás. Por ello considera que en una escuela de animación se tendría que fomentar la especialización en las diversas áreas.

Asimismo, declara que quien desee dedicarse a esta actividad tiene que olvidarse del dinero; pues la animación sólo deja dinero –en algunos casos– al productor, por lo que para empezar a trabajar se deben conocer los espacios donde hay probabilidades para ello, y el hecho es que no hay mucha demanda de animadores.

Igualmente, Margarita Maza y Gustavo Medina, animadores de Canal 11, refieren que la animación es una actividad compleja, no sólo es cuestión de aprender los softwares, ya que hay gente que los maneja bien, pero carece de los conocimientos primordiales de cinematografía, composición y estética. Por tal motivo, consideran que la formación ideal de un animador sería alguien con principios de diseño gráfico e industrial, así como de cinematografía y fotografía. Estos elementos permiten saber cómo usar el color, texturas, estética, iluminación y sobre todo manejar el tiempo en la acción; posteriormente, deben aprender a usar el software o las técnicas tradicionales de animación.

Sin embargo, saben que en la mayoría de los casos es un aprendizaje autodidacta, o se busca la manera de capacitarse en el extranjero.

Animación tradicional vs tercera dimensión

La recurrente utilización del software en la animación, si bien reduce tiempo y presupuesto, no deja satisfechos del todo a algunos animadores. Guillermo Comín, director de Filmographic, hace hincapié de esta diferencia en la citada revista *Estudios Cinematográficos*:

La animación tradicional y la tercera dimensión (3D) (como se le conoce a la hecha en computadora), no tienen nada que ver. La 3D implica el trabajo de miles de personas que laboren en sistemas. Pero ésta nunca va a poder conseguir las expresiones, da un acabado maravilloso; sin embargo, cualquier movimiento fuera de lo normal se tiene que realizar a mano, cuadro por cuadro. De igual forma, si en la animación tradicional se quiere conseguir un terminado de oro, no se va a lograr nunca. Por lo que la combinación de ambas da un efecto estupendo.

El héroe me pareció una maravilla; y no por el hecho de que haya ganado un premio, sino por la paciencia en el dibujo; en cualquiera de los cuadros que te detengas, si lo ves en video, cualquiera de ellos es un trabajo extraordinario de ilustración... Estos son trabajos que valen la pena, cualquier persona que haya participado en ese proyecto, cualquier que haya hecho aunque sea una rayita con un lapicero, tiene que sentirse muy orgullosa de ello. No obstante, quien tenga un acabado de una manzana de oro porque usa un sistema computarizado, puede decirse que lo único que hizo fue apretar una tecla, ésta es la gran diferencia.

Y no sólo es el único que está consciente de este contraste. Para César Cantón la tercera dimensión nunca va a conseguir la frescura de un dibujo a mano; “no se puede comparar *Toy Story* con *Roger Rabbit*, Roger está vivo; en cambio los personajes de Toy parecen plásticos, tiesos”.

No obstante, los nuevos animadores están más abiertos a esa opción. Ulises Guzmán admite no tener ningún prejuicio al respecto, porque finalmente es un medio y la importancia radica no en cómo lo hagas, sino en cómo lo utilices y qué mensaje lleve al final. “Yo utilicé la animación tradicional un poco por inconciencia, porque pensé



que iba a ser más sencillo, y además hace cinco años todavía no me gustaba la animación en computadora, era mucho más torpe, más dura. Ahora ya se hacen cosas muy logradas”.

Los futuros animadores

A lo largo de este reportaje, hemos conocido —o al menos esa ha sido la intención— a los pioneros y actuales animadores. Pero ¿cuáles serán y dónde están los futuros animadores mexicanos?

Sin temor a equivocarnos, podemos decir que los animadores actuales siembran semillas de gusto e interés por el género. En cada taller que imparten, en cada proyecto que emprenden e involucran a más gente, y en cada espectador que contempla su trabajo, pueden estar los nuevos realizadores que en el futuro, quizá no muy lejano, renueven votos por la animación mexicana.

Por su parte, Dominique Jonard ha trabajado con ahínco, sin ser su principal objetivo, en la formación de nuevos animadores en dos sentidos: primero, impartiendo talleres a cineastas interesados como René Castillo y Ulises Guzmán y segundo, involucrando en la realización de sus cortometrajes a niños de comunidades marginadas.

A propósito de esto último, Jonard expone en *Historia de la animación en México*, de Luis Manuel Rodríguez, que al estar con los niños veía claramente una lucha o defensa cultural pues hay una transculturación tremenda por medio de la televisión. Jugando es la manera en que ellos podían proponer algo más acerca de su cultura.

Por ello, confiesa que para sus producciones a veces parte de una idea —aunque trata de no hacerlo—, o la obtiene de los mismos niños, según el caso, por que no puede llegar y decirle al niño “quiero que me hagan esto...”, eso no funciona.

Cuando estoy con los niños no sé que historia surgirá, y para ayudarme a mí mismo les muestro dos o tres ejercicios en donde ellos se dan cuenta del movimiento, es algo que los motiva. Obviamente tienen que ver material parecido, porque desconocen que no va a ser un dibujo sino un muñeco y que necesito varios brazos para las articulaciones. Cada niño dibuja una cartulina con el personaje de frente, de perfil, de espalda, con los brazos en diversas posiciones, luego yo los recorto. La gracia infantil es algo tan serio que no se puede dejar en manos de los niños, hay un trazo que apenas les sale y hay que estar recortando para que quede bien. Igual, si no cuidas al niño, si no le quitas el dibujo a tiempo, en 10 minutos te lo echa a perder... Más bien es propiciar todas las facilidades para que la mano de ese niño, ya más controlada, dé un producto que no logro hacer yo, porque no puedo dibujar como niño.

Por otro lado, Liset Cotera, directora de La Matatena, A.C. y el Festival Internacional de Cine para Niños y no tan Niños, ha canalizado sus energías de los últimos ocho años en pro del cine infantil. Miembro del Centro Internacional de Film para la Infancia y la Juventud (CIFEJ por sus siglas en francés) realiza en 1995 la primera edición del festival, el cual tiene como objetivo acercar a los niños a un cine de calidad. En este evento se pueden apreciar las producciones infantiles más recientes de países como Noruega, Dinamarca, Alemania y Canadá, entre otros. En entrevista Liset apuntó:

El festival ha sido durante este tiempo una base para generar una cultura cinematográfica en los niños. Es un espacio para que los 'chavitos' sepan que hay otras opciones que son muy interesantes y que vale la pena que empiecen a pulir sus gustos. Si les dan siempre una probada de lo mismo; entonces, no tienen variedad para decidir si se quedan con lo mismo, o hacen una combinación.

A partir de 1998 crea La Matatena como una asociación civil, que promocionaría el cine infantil después del festival y hasta su siguiente edición. Sin embargo, se dieron cuenta de que era importante que el evento contara, como en otros festivales internacionales, con un jurado infantil, pues al ser destinado para niños, ellos mismos deben indicar la pauta a seguir, qué les gusta y qué no. Además de votar en sala y dejar sus comentarios por escrito, había que preparar un jurado, por lo que fue necesario crear el taller de apreciación cinematográfica "... y se apagan las luces". Algunos de los niños que lo cursan, son elegidos para participar como jueces.

Después, en el marco del cuarto festival, la directora Christina Shindler ganadora de dos Prix Jeunesse —un premio que se otorga en Munich en Alemania, equivalente a los Oscars pero para materiales hechos para niños—, llegó dispuesta a impartir un curso de animación. Fue el primer taller de animación que se dio y la experiencia resultó impactante pues los niños, al estar con Christina y ver su trabajo en pantalla, se sorprendían y aplaudiendo pedían que se volviera a exhibir una y otra vez.

A partir de entonces y considerando la magnitud de que los chicos sepan cómo los profesionales hacen su trabajo, se imparte siempre un taller que inicia simultáneamente con el festival, y en la ceremonia de clausura de éste se entrega el premio otorgado por el jurado infantil y se exhibe el cortometraje que se realiza en el taller de animación.

El taller titulado *Cuadro x cuadro* es impartido por Jorge Valdés y se manejan la técnica de plastilina y *cut out* (dibujos recortados). El grupo está conformado por 15 a 20 niños de 14 a 15 años.

Respecto al tema, Liset comenta:

Los niños son disciplinados, tiene que venir ocho sábados consecutivos de las 10 a las 14 horas. La prueba de fuego es que regresan a la siguiente sesión, y vienen a la tercera, a la cuarta, a la quinta y a la sexta. Cuando menos se lo esperan ya están en el proceso de la filmación, dándole movimiento a los muñecos que modelan, eligiendo su historia en colectivo —y haciendo la escenografía, es toda una 'talacha'. Hacer animación es un trabajo de mucha paciencia, incluso artesanal, no trabajan con computadora, están aprendiendo como lo hace un animador tradicional.

Saben que van a tener una premier en Cinemanía, en donde pueden invitar a todos sus cuates, primos, tíos, etcétera. Ese día la entrada es libre. Es muy enriquecedor llegar a la premiere y cuándo vemos todo lo que está en pantalla, pues nos sorprende —dice emocionada—. Los niños se ríen y gritan: ¡yo hice esto!, ¡yo le moví los ojos!, ¡yo armé la casita!, y ¡a mí me tocó mover el ratón!... lo comentan, se ríen, les llama mucho la atención la reacción de sus espectadores, además el público los felicita! Se sienten muy orgullosos de su trabajo, de lo que están haciendo, también se les entrega un diploma. En fin, su autoestima sube.

Nosotros estamos creando un espacio en donde los 'chavitos' se pueden expresar a través del cine. Y que mejor que lo hagan por medio de sus dibujos o los muñecos que modelan. Incluso, si ves lo modelos de los niños, los ubicas, porque se muestran en éstos. Cuando ves al modelo y ves al niño se parecen.

Es un espacio en donde crean arte. Los niños nos están diciendo: esto es lo que yo te propongo.

La Matatena tiene una producción a la fecha de 22 cortometrajes de animación, la mayoría en plastilina y otros en técnica de recorte, además de nueve ficciones. En Cinemanía se programaron durante los fines de semana de abril. Cotera reconoce que faltó difusión porque no cuenta con dinero para ello. A pesar de la falta de promoción, confía en que Cinemanía les siga abriendo las puertas.

La calidad de los cortometrajes producidos en esta asociación es la misma que tienen las producciones profesionales. Por citar un ejemplo, *Fútbol Primitivo* participó en festival *Kids for Kids 2001*, celebrado en Tesalónica, Grecia. De 121 filmes de 25 países como Ucrania, Noruega e Inglaterra, ganó el premio a Mejor Animación Creativa.

Este año el citado festival se realizó en Bolonia, Italia, y escogieron, dentro de los 50 cortos que participaron, a cuatro cortos de animación y una ficción de La Matatena. Entre ellos, *El descubrimiento*, que ganó en la categoría de animaciones hechas por niños de seis a 12 años. De la misma forma, en el Festival Internacional de Cine de Chicago, que se efectuó del 23 de octubre al 3 de noviembre de 2003, compitieron tres cortometrajes. Además algunos se han exhibido en Uruguay, Venezuela, Argentina y España dentro del festival *Orson the Kids, todo hecho por niños*.

En nuestro país también se ha reconocido la intensa labor de La Matatena. Concuraron en Cuadro 2003 y seleccionaron unos cortos para el Primer Festival Internacional de Cine de Morelia.

Pero no todo es color de rosa en La Matatena. A pesar los buenos resultados obtenidos, no cuentan con el apoyo suficiente para mantener los programas, de hecho

el Festival Internacional para Niños y no tan Niños tuvo que suspenderse este año. Por tal motivo, si Liset pudiera hacerle una carta a Santa Claus pediría:

...que nos apoyaran con equipo. Necesitamos una cámara, aquí trabajamos con equipo de mini DV. Nos encantaría tener una 'islita' de edición, no lineal, porque si no andas pidiéndole ayuda a todo mundo: oye, ¿me echas una mano?, ¿me ayudas? Y a veces ni es así, tienes que pagarlo. Incluso, si no juntamos el cupo se tienen que cancelar los talleres, pues si no hay un determinado número de niños es imposible sacarlo adelante. Que por favor vengan y vean el trabajo, que vale mucho la pena, porque estamos haciendo una mini escuela con un gran esfuerzo, mucha iniciativa y pocos recursos. Se están haciendo cosas muy lindas y va haber una constancia de que en este periodo y hasta que La Matatena aguante, los niños venían.

Y la súper carta sería algo así como —casi suplicando—: apoyen al festival, requiere anualmente de un presupuesto asignado para salir adelante. Pero eso no lo entienden, es muy desgastante cuando la gente está en un proyecto tratando de sacarlo adelante y no cuenta con el respaldo suficiente, porque tiendes a languidecer. Por mucha lucha y entusiasmo que tengas, te consumes físicamente y esperamos que eso no suceda.

ESCUELAS Y TALLERES DE ANIMACIÓN

Bob Godrey (cineasta y animador famoso en todo el mundo, miembro del Royal Collage of Art de Londres) apunta en el referido ejemplar de *Estudios Cinematográficos* que “gracias a los gráficos de computadora, la animación está incursionando en la producción de largometrajes de primera línea, entre tanto —¡Dios no lo quiera!— mucha de la animación está comenzando a verse como acción viva”.

Siempre ha sostenido que la animación debe ocuparse de lo imposible, en otras palabras, de la magia. Al respecto Bob apunta:

Si un hombre camina por la calle y se quita el sombrero ante una mujer, esto es acción viva. Si se quita la cabeza, eso es animación. No existen fronteras, tienes todos los



sonidos y colores del mundo, además de todo el espacio del universo. La animación llega a partes donde otras formas no pueden llegar. ¿Cómo, entonces, enseñar este medio mágico?

La animación es, en cierto sentido, un arte introvertido porque nos sentamos de espaldas al público, agachados sobre una mesa de luz, realizando nuestros sueños. Nos guste o no, la animación forma parte de la cultura popular y los estudiantes deben preguntarse: ¿a qué público me estoy dirigiendo? Y atacarlo entonces. Por lo general, se enseña en las escuelas de arte y el arte animado no siempre es lo que uno busca. Todas estas otras actividades están implícitas de alguna forma en la animación: estamos tratando con el drama, la música y el sonido. El problema con la animación es que no existe absolutamente restricción alguna. Éste es el único oficio, que yo sepa, donde la única barrera es el dinero y tus propias limitaciones personales.

Como hemos expuesto la animación mexicana ha sido autodidacta, o compartida por los más experimentados. Los realizadores se apoyan entre sí e imparten cursos o talleres esporádicamente.

En todos está el deseo y la necesidad de formalizar la enseñanza y la creación del cine de animación en México. Sin embargo, en las principales escuelas mexicanas del séptimo arte —Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) y CUEC— no existe la materia de animación, sólo de vez en cuando algunos cursos.

El subdirector académico del CCC, Fabián Hofman, aclaró en entrevista que en el plan general del curso, que dura cuatro años, no existe algo específico de animación. Sólo hay en el primer año una materia de dibujo y perspectiva, de storyboard y de encuadre, que de alguna manera podrían considerarse las bases para dibujar un storyboard de una animación.

Reflexiona en que este género se debe instruir en una escuela de cine. En el CCC se imparten algunos talleres de animación, ya que por la característica del plan académico, si se le agregará algo formal sobre animación, habría que cursarse por lo menos dos años más. Hace tiempo hicieron una investigación y crearon un plan de estudios para un curso paralelo de dos años, pero todavía no lo han podido implantar.

El motivo, argumenta, es que por ser una escuela estatal, no tienen recursos para ciertas cosas y cambiar algo es muy difícil. Además, efectuar un seminario así implica cierta infraestructura, y no hay la movilidad necesaria para que eso se pueda hacer todavía; lo cual no significa que no se realice más adelante, de hecho, por algo hicieron ese proyecto, porque saben que es importante.

Por su parte, Moisés Jiménez, profesor del Centro Universitario de Estudios Superiores, coincide con la postura de Hofman. Asimismo, en las dos escuelas no se alienta ni se desalienta el género, asisten a los alumnos que muestran inclinación por él, y apoyan los proyectos que por su naturaleza lo requieran.

Los propios estudiantes saben que ni el CCC ni en el CUEC se impulsa la realización de animaciones. En el artículo "Aún sin industria, la creatividad fílmica sobrevive", publicado en *El Financiero*, Manuel Rodríguez, profesor de edición en el CUEC, precisa que la animación ni si quiera es considerada como cine. Es una sensación que también comparte Enrique Navarrete: "Si la animación es cine dibujado, ocurre que ni en Hollywood existe un premio para el mejor animador, que es el mejor actor en el lápiz. Siempre hemos sido un gremio incomprendido; pero amamos al cine aunque ellos no nos vean como sus hermanos".

Ante tal situación, Ulises Guzmán comenta: "Lo que aprendes, mal o bien, enséñalo a otros para que no pasen las penas que tú pasaste". Para él, es básico al menos hacer un ejercicio pequeño de animación, porque así se comprende la esencia del cine. Y enfatiza: "es paradójico que en estas escuelas se menosprecie la animación, porque finalmente de ahí nació el cine: del registro de imágenes inertes y cómo darle movimiento. Me parece una tremenda ceguera el no incluirla como parte de un plan de estudios.

Salvo algunas excepciones, las escuelas o universidades que imparten carreras como ciencias de la comunicación, artes y diseño, no contemplan la enseñanza de la técnica

de la animación; las que sí lo hacen como las universidades Veracruzana, de Guadalajara, de Monterrey y la Autónoma Metropolitana o la Escuela Nacional de Artes Plásticas, se limitan a pequeños talleres, de escaso equipo, en el que los alumnos hacen películas cortas, casi introductorias, dada la escasez de presupuesto disponible.

Por otra parte, la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM) abrió sus puertas al primer programa formal de estudios profesionales de animación. Lourdes Villagómez, su coordinadora, declaró en el citado artículo de *El financiero*, que está consciente del escaso mercado, pero el objetivo de preparar animadores es provocar que abran espacios donde no los hay, que generen más compañías independientes y muestren que vale la pena apostar en estos proyectos. Sin embargo, Enrique Navarrete es un tanto escéptico, pues ve difícil que los egresados se inserten pronto en una industria inexistente; aunque reconoce que también hacen falta profesionales.

No obstante, es notable que de un tiempo a la fecha se hayan abierto espacios, de instancias públicas o privadas, para instruirlos. Tal es el caso del Taller de Imágenes en Movimiento perteneciente al Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (Cenart).

Este taller tiene como fin acercar a los artistas a las nuevas tecnologías. En él se brinda apoyo a los becarios del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Fonca) y del Sistema Nacional de Creadores, así como a proyectos de coinversiones, y de la Fundación Rockefeller. Además, existen dos convocatorias anuales para aquellos que no entran dentro de estos rubros, los solicitantes llevan sus proyectos, se analizan, y seleccionan de acuerdo con los objetivos del trabajo y la disponibilidad del equipo.

Por otra parte, el ITESO sigue fomentando la animación con cursos, para las carreras de diseño y comunicación. Incluso, durante un taller que impartió René Castillo se realizaron algunos *spots* para la UNICEF que obtuvieron premios y reconocimientos.

De igual manera, Juan José Medina y Rita Basulto ofrecieron un curso abierto a todo público en el Centro de Arte Audiovisual. Con un grupo de 40 alumnos estudian las técnicas de la animación bidimensional y tridimensional.

Asimismo, algunas casas productoras se han dado a la tarea no sólo de colaborar con los animadores en sus trabajos, también los han instruido en los cursos que ofrecen.

NUEVOS FILMES

Las producciones cinematográficas animadas son costosas y tardadas, puede llevarse años realizar unos cuantos minutos. Aunado a esto, el apoyo brindado ha disminuido y por consecuencia su producción cada vez es menor.

Por un lado, el Instituto Mexicano de Cinematografía, que desde los 90 y hasta principio del nuevo milenio había sido uno de los principales coproductores de estos filmes, dejó ver en su reciente convocatoria de cortometrajes, que por el momento no les brindará más ayuda. Este hecho ha entristecido a la comunidad, pero no la ha vencido. A pesar del sombrío panorama, los cineastas no desfallecen, y poco a poco van cristalizando sus proyectos.

Por lo pronto, René Castillo tiene el proyecto de un largometraje animado. Para él lo más importante es el guión, pues confía en que con una buena historia el dinero y apoyo llegarán. Hanna, la productora, considera que en cinco años estará listo.

Igualmente, Carlos Carrera, financia con recursos obtenidos de otros trabajos, sus proyectos. Actualmente realiza tres cortos, el más adelantado es *El magias*, también tiene en mente una animación para 3D y uno a lápiz.

Por su parte, Jaime Cruz trabaja en el largometraje *Esquina Kosmos*, inspirada en un ambiente urbano, la anécdota se sitúa en un vecindario de la colonia Doctores. Uno de

los dos locutores de la radiodifusora de mala muerte HTKG, al no tener tema que comentar, inventa que el volcán Cacacatépetl, está en erupción. La noticia se propaga creando gran alarma hasta que se descubre la verdad. El locutor es encarcelado y gracias a un movimiento vecinal es liberado, como premio le conceden un programa con seis horas de duración.

Mientras tanto, Lourdes Villagómez continúa su cortometraje: *Síndrome de la línea blanca*. Éste reflejará la historia de una niña que muere atropellada y se imagina lo que hubiera sido su existencia si viviese. Se visualiza en un ambiente de puros juguetes —ya que tenía seis años cuando ocurrió el accidente—, en una casa de muñecas con su príncipe azul, por lo que decide regresar por ese final feliz que tanto le prometieron en la televisión y en los libros. Al regresar al lugar de los hechos, empieza a llover y la silueta de gis que marcaba el lugar en donde murió poco a poco va borrándose.

Dominique Jonard, aportó en el 2003 el cortometraje *Un poquito de...* En su clásica técnica, esta vez los niños de Almincingo y Hueyapan, Morelos, fueron los guionistas y dibujantes de esta historia. La anécdota es sobre un talamontes que con su labor ofende al volcán Popocatepetl, éste le avienta una piedra incandescente y del susto al talamontes se le va la sombra.

Además, planea realizar otro en Michoacán, siempre y cuando consiga todo el financiamiento antes de empezar. Posiblemente el gobierno del estado lo produzca, o a lo mejor recibe apoyo de Francia. Lo cierto es que no se quiere desgastar como en este último proyecto que hasta la fecha nada más ha terminado en video.

Pero eso no es todo, también contempla una historia personal, para la cual ya cuenta con apoyo francés para la postproducción. Ésta será en video digital y buscará recursos una vez que termine el storyboard. Es la que más me importa, “pero en la actual situación de México, está difícil ver una esperanza de apoyo”.



La perla tapatía también incrementará la filmografía del género. Juan José Medina y Rita Basulto preparan tres cortometrajes. Uno de ellos es de animación bidimensional, en técnicas mixtas, en donde se pretende no entrar en el juego de complacencias con el espectador, apostando al uso de imágenes fuertes.

Los otros dos llevarán por título *Gris y Revelación*, respectivamente. El primero es la relación entre una niña y una anciana, con la intención de ser una propuesta formal nada convencional y tratando de encontrar una estética surrealista. El segundo está pensado en la animación bidimensional y narrará la historia de la paradoja de unos ángeles de carne y hueso, que tienen una parte celestial y otra totalmente terrena.

Y pese a que después de concluir *Malapata*, Ulises Guzmán descartó la posibilidad de otro trabajo, recientemente filmó el cortometraje *XXXY*, “es un poco como el amor, cuando terminas y no quieres saber nada más de ello, pero después es una necesidad”. En él combinará animación tridimensional con ficción.

Todavía no veo resultados, estamos editando las tomas y luego se le incorporará la animación. Parece que va bien, aunque al principio se tenía previsto una duración de 10 minutos, ahora parece que podría llegar hasta los 15. Está basado en una noticia que rescate por ahí de 1985, en la que se narra que estaban sacando ruinas de un lugar derrumbado y encuentran una carta suicida pero no hallan nunca los cuerpos. Unos muchachos se meten a un hotel, van a suicidarse pero les es impedido por un temblor. Finalmente una niña encuentra una carta y la lee... es como un *flash back*. Es sobre las promesas fútiles que uno se hace de amor eterno, y cuando se presenta la muerte como tal, tu humanidad te lleva a la sobrevivencia.

Por otra parte, el estudio Quarzo de Fernando Ruiz tiene una ambiciosa aspiración: llevar a la pantalla grande 12 novelas de la literatura universal en dibujos, entre ellas *Ivanhoe* —que será la primera—, *El corsario negro*, *El jorobado de nuestra señora de París* y *El fantasma de la ópera*. La producción de cada historia requerirá dos años aproximadamente, no obstante, las realizarán en forma intercalada, es decir a la mitad del avance en cada filme se iniciará el siguiente. Ruiz considera que el periodo de producción será de 15 años aproximadamente.

También visualiza la posibilidad de exhibirlas primero en todo el mundo y posteriormente en México.

Magos y Gigantes

Pero sin lugar a dudas, el 20 de noviembre de 2003, la animación nacional se enfrentó a su máxima prueba de fuego: conquistar al público mexicano.

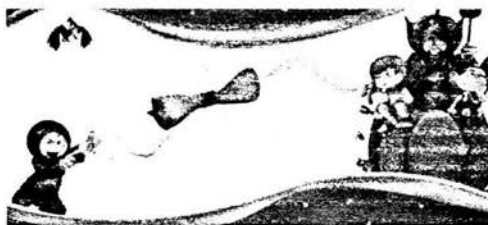
Hasta ahora, las historias animadas con gran presupuesto parecían imposibles en el cine nacional, pero *Magos y gigantes* llegó a las pantallas para "hechizar" al auditorio con una trama llena de conjuros mágicos, criaturas de fantasía y una moraleja positiva.

Esta producción, que marca el debut de la empresa mexicana *Ánima Estudios* en el mercado, traslada al espectador a la comunidad de Varita Quebrada, un reino nada común donde vive Gigante, un niño que no crece; Ada, un hada sin alas; Trafalgar, un mago más travieso que malvado, y Titán Caradura, un brujo que, sin querer, une a estos personajes para rescatar a la princesa Luna.

Más de un año de preparación se requirió para realizarla. Con tecnología computarizada de primer nivel y, según sus realizadores, su estreno en 250 salas del país, mostró que, si bien no existe competencia directa con firmas como Pixar, Disney y DreamWorks, este filme hecho por talento nacional no tiene nada que pedirle a los extranjeros.

"No habían existido intentos formales de producir cine animado en México, pero sentimos que llegamos en un momento adecuado para ofrecer un trabajo ciento por ciento mexicano y una historia completamente original. Si bien hay películas con mayor presupuesto y una gran tradición detrás, consideramos que lo primordial es contar con los recursos disponibles, una buena historia, que pueda atrapar a los niños pero también a los adultos", afirmó para *El Universal* Eduardo Sprowls, quien codirige el filme junto con Andrés Couturier.

El guión escrito por José Carlos García, Francisco Hirata y Adolfo Martínez fue convirtiéndose en imágenes digitales con la labor de más de 80 personas (entre animadores de los fondos, de composición, de efectos especiales y algunos dedicados al aspecto auditivo).



Magos y gigantes, producida por *Ánima Estudios*

Aunque existen expresiones netamente mexicanas en los diálogos como "zacarrácatelas" y "las trais", para De Fuentes, quien fue coproductor de *Katy la oruga*, animación mexicana que se concretó en España en 1984, las situaciones que se abordan son universales.

En un mundo de fantasía todo es posible y si bien hay niños con poderes mágicos y posibilidad de cambiar determinadas cosas, en el fondo el mensaje es sobre el valor de la amistad, sobre la relevancia de los sentimientos y no la imagen externa.

El director Andrés Couturier, los productores Fernando de Fuentes y Fernando Pérez Gavilán, José Carlos García Letona y Federico Unda informaron que esperan que su empresa *Ánima Estudios* produzca un filme por año. Llevan 70% de la segunda cinta, *Olmagino*, que deberá estrenarse en 2004.

Ojalá y este sueño pueda realizarse. Lo cierto es que todos debemos apreciar en su justa medida la labor de los animadores y esperamos que en ellos exista la misma consagración al trabajo que en los pioneros. Esperamos que la magia de la creación los siga llamando a dar vida a lo estático y a mostrarnos mundos irreales. Deseamos sinceramente que la animación forme parte del cine nacional, porque la naturaleza del cine de animación es ser un perpetuo movimiento y el movimiento implica cambio y el cambio siempre debe aspirar a la superación.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Desde el arribo del género de la animación en los treinta y hasta la década de los setenta, la producción nacional estuvo ligada a la estadounidense. Ya sea porque los realizadores norteamericanos vinieron a instruir a los nuestros —cimentando las bases para su proceso—, alentándolos a fundar sus propios estudios y más adelante porque los compatriotas, una vez capacitados, maquilaron series gringas para televisión e inclusive colaboraron, sin saber, en cortometrajes anticomunistas.

La mayoría de las compañías fundadas con el objetivo de propiciar la animación en el país se extinguieron por falta de recursos. Los más afortunados se mantuvieron en el gremio, recurriendo a la manufactura de publicidad para financiar los proyectos personales. Sin embargo, hasta hace unas décadas la filmografía mexicana parecía transcurrir entre las sombras, desarrollándose casi clandestinamente.

Después, algunos destellos como los primeros largometrajes *Los tres reyes magos* (1974) y *Los supersabios* (1978), los ejercicios académicos del CUEC y CCC, y el aumento significativo de producciones independientes, dieron la esperanza de una naciente industria. No obstante, no fue hasta los noventa cuando la animación mexicana salió del anonimato y con su calidad asombró al mundo entero.

Como ya se mencionó, el cortometraje de Carlos Carrera *El héroe*, distinguido con la Palma de Oro de Cannes, Francia, marcó un parte aguas en el género. Propició la apertura de más apoyo para las realizaciones siguientes, pero sobre todo ganó el reconocimiento de los mexicanos.

Con este hecho tan significativo, la animación retomó nuevos bríos. La nueva generación de animadores autodidactas experimentaron nuevas técnicas al tiempo que mostraban sus inquietudes, visiones por cierto muy mexicanas: la herencia prehispánica

la tradición indígena, el humor ante la muerte, rutinas, angustias e infortunios de la vida moderna.

A pesar de su probada calidad, el cine de animación siempre se ha enfrentado a la falta de financiamiento, instrucción formal y difusión. Por un lado, la realización de estas películas requiere de una fuerte inversión, ya que el tiempo de filmación se prolonga y, por consecuencia, aumenta el costo o renta del equipo. Por otro, ni el CCC ni el CUEC contemplan un plan de estudios específicos para instruir el género. Razón por la cual los animadores imparten cursos y talleres y se apoyan mutuamente, o parten al extranjero en busca de conocimiento. Sus numerosos problemas lo envuelven en un círculo vicioso en el que no hay un primer obstáculo a vencer, sino que se tiene que atacar por varios puntos a la vez.

De 1990 a 2003 se realizaron 33 producciones, generalmente cortometrajes —pues es considerada la medida a la que un animador mexicano puede aspirar—. Aunado a esto, el Instituto Mexicano de Cinematografía que había fungido como el principal productor de estas cintas, implementó desde el año 2000 diferentes programas para la difusión del corto. Asimismo, el film de René Castillo, *Hasta los huesos*, daba muestras del talento tapatío en cada festival al que asistía, convirtiéndose en la película nacional más laureada con más de 60 premios.

Por ello, el incremento en las realizaciones, su excelencia, reconocimiento internacional al que se han hecho acreedores y los espacios de exhibición ganados, forjaron falsas ilusiones en la comunidad cinematográfica respecto al nacimiento de una industria en este género.

No obstante, los múltiples cambios directivos en el Imcine, el acostumbrado recorte anual al presupuesto cultural, y la reciente amenaza del presidente Vicente Fox de desincorporar al instituto, Estudios Churubusco y el CCC, han aniquilado la mínima esperanza.

Ahora, el cine nacional animado vuelve a latir con pulso débil. Con pronunciamientos como las del máximo mandatario, las intenciones del realizador Dominique Jonard y los inagotables esfuerzos de Liset Cotera por estimular este arte en los niños y formar públicos críticos, desaparecerán al no contar con ningún apoyo e incentivo.

Mientras que la suerte del mismo quedará en manos de los realizadores que tienen el difícil trabajo de crear y preservar el interés de las nuevas generaciones en este arte que exige especial tenacidad. Los animadores que decidan permanecer en él apelarán, como siempre, a otras actividades para obtener recursos y poder cristalizar los proyectos individuales.

Por lo tanto, y aunque algunos realizadores consideren a la publicidad como una prostitución del arte, lo cierto es que ésta representará, como hasta ahora, el refugio para su sobrevivencia. Ya que los planes del Ejecutivo demuestran que por lo pronto no habrá institucionalmente una infraestructura estable para apoyarlo, producirlo y difundirlo a grandes públicos.

El futuro del cine de animación en México es incierto, aunque existe el interés sobre él. Por ello es necesario que sus simpatizantes tengan conciencia de la responsabilidad a la que se enfrentan y no den marcha atrás a su creatividad, por el contrario, que integren la calidad del trabajo artesanal y le den impulso aceptando nuevas técnicas (como la computación) ya que son recursos que disminuyen los costos de producción.

Así pues, históricamente el balance que arroja el cine animado mexicano es una saga que habla de creatividad, valentía, grandes decepciones, mucha desorganización, poca comunicación, periodos de extraordinarios resultados alternados con largos lapsos de aletargamiento y, principalmente, un trayecto callado de realizaciones con mucho que decir sin foros para expresarse.

Hoy en día, gracias a los productores, directores, estudiantes y académicos, este género cinematográfico en México tiene un sello propio y distintivo. Esperamos que *Ánima Estudios* no languidezca igual que sus antecesores. Que su película *Magos y Gigantes* sea la primera de muchas más, que la animación se instituya como carrera profesional, que haya más sensibilización y apoyo para el género, pero sobre todo, que los mexicanos conozcamos la diversidad de opciones que nos ofrece, quizá nos sorprendan y a la postre, exijamos su producción y difusión.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- Cardero, Ana María. *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*. México, UNAM, 1989.
- Ediciones El milagro e Imcine. *Antología de cortometrajes*. México, 1997.
- García Riera, Emilio (coord.). *Filmografía mexicana de medio y largometraje 1906-1960*. México, Cineteca Nacional, 1985.
- García Tsao, Leonardo. *Cómo acercarse al cine*. México, Conaculta-Fondo Editorial de Querétaro-Noriega Editores, 1989.
- González Reyna, Susana. *Manual de redacción e investigación documental*. México, Trillas, 4a. ed., 1994.
- Halas, John y Roger Manuell. *Técnicas del cine animado*. Madrid, Taurus, 1963.
- Mitry, Jean. *Diccionario de cine*. México, Larousse, 1963.
- Rodríguez, Luis Manuel. *Historia de la animación en México*. México, UNAM-Fonca, 2001.
- Viñas, Moisés. *Índice cronológico del cine mexicano (1896-1992)*. México, UNAM, 1992.

HEMEROGRAFÍA

- Ángulo, Jorge. "Un animador en Hollywood". *Cine Premier, Especial de Cine Animado*, 4 de junio de 2000, pp. 36-38.
- Aviña, Rafael. "Cortos del Imcine". *Reforma*, sección Gente, Primera Función, 21 de junio de 1996, p. 2.
- Badillo, Juan Manuel. "Carrera, El héroe y la Palma de Oro. El cortometraje menospreciado en México, premios fuera". *El Economista*, sección La Plaza, 25 de mayo de 1994, p. 2.



- Cárdenas Ochoa, Alejandro. "El arte de la animación". *El Universal*, sección ¡Por fin!, 12 de julio de 2001, p. 8.
- Catálogo de producciones Imcine 1989-1994. México, Conaculta-Imcine, 1994.
- CCC Catálogo 1975-1994. Conaculta-Imcine -CCC, México, 1995.
- Dávalos, Patricia. "Desde hoy, cortometrajes en las pantallas grandes". *La Crónica*, sección de Espectáculos, 1 de febrero de 2002, p. 30.
- Estrada, Marién. "El cortometraje se somete al juicio del gran público". *Milenio*, sección Cultura, 20 de octubre de 2000, p. 41.
- Fernández, Adelfo. "Cortometraje y documental: corta duración, extenso reconocimiento". *Somos*, Editorial Televisa, año 8, núm. 153, 1 de noviembre de 1997, p. 68.
- Franco Reyes, Salvador. "Exhibirán cortos antes de cada filme". *El Universal*, sección de Espectáculos, 1 de febrero de 2002, p. 13.
- Gallegos, José Luis. "Escasa difusión del cortometraje en México". *Excélsior*, sección Espectáculos, 12 de diciembre de 1993, p. 16.
- Godfrey, Bob (traducción: Leticia García Urriza). "Cómo enseñar este medio mágico". *Estudios Cinematográficos*, núm. 15, Animación, CUEC-UNAM, pp. 5-7.
- Jiménez, Arturo. "El cine de animación en México, una larga y precaria existencia". *La Jornada*, sección Cultura, 11 de mayo de 1999, p. 26.
- Jiménez, Raúl Fernando. "De tripas corazón impulsa exhibición de cortometrajes". *Novedades*, sección Espectáculos, 20 de marzo de 1997, p. 7.
- Martínez Velasco, Carlos. "Los cortometrajes cuentan con un espacio en las salas de cine". *El Heraldo*, sección Espectáculos, 1 de febrero de 2002, pp. 1 y 2.
- Monroy, Manuel. "Proyección de cortos en salas comerciales". *Excélsior*, sección Espectáculos, 1 de febrero de 2002, p. 10-E.
- Morgan Franco, Alba Lucía. "Historia del cine de animación en México". Tesis de licenciatura de artes visuales, México, Universidad Autónoma de Nuevo León, 1994.
- Murrieta, Rosario. "No existe en México la industria de la animación: Luis Carlos Carrera". *Novedades*, sección Espectáculos, 3 de junio de 1994, p. 1.

- Navarrete, Georgina. "Cortos somos y... en el cine andamos". *México Hoy*, sección Recreo, 26 de octubre de 2000, p. 9 B.
- Núñez Rodríguez, Laura y Martha Verónica Ocampo Franco. "El cine de animación en México". Tesis de licenciatura de periodismo y comunicación colectiva, México, UNAM-ENEP-Aragón, 1996.
- Pérez, Javier. "Tiene cortos su espacio". *Reforma*, sección Primera Fila, 2 de septiembre de 2003, p. 9.
- Piña Jarillo, Verónica. "Historia del desanimado cine de dibujos animados en México". *El Nacional*, sección Espectáculos, 2 de noviembre de 1989, pp. 11 y 12.
- Ponce, Ramón. "Desde hoy más apoyo a los cortos en cine". *El Universal*, sección Espectáculos, 1 de febrero de 2002, p. 25.
- _____. "Impulsa Imcine el cortometraje". *El Universal*, sección Espectáculos, 5 de septiembre de 2003, p. 2.
- Priego, Ernesto. "El héroe". *La Jornada*, sección Cultura, 3 de junio de 1994, p. 32.
- Rangel, Ivett. "Apoyan difusión de los cortos". *Reforma*, sección Gente, 26 de octubre de 2000, p. 15.
- "Retrospectiva de cine mexicano de animación". México, Cuadernos de la Cineteca Nacional, 2002.
- Reverte, Gloria y Luis Manuel Rodríguez. "Panorama de la animación en México. Conversaciones con sus protagonistas". *Estudios Cinematográficos*, núm. 15, Animación, CUEC-UNAM, pp. 55-72.
- Rosales Manjarrez, Pepe. "Reviven la tradición de los cortometrajes". *Ovaciones*, sección Espectáculos, 4 de septiembre de 2003, p. 5.
- Sandoval Bennett, Carlos. "Crónica del desarrollo de los dibujos animados en México". Revista *Pantalla* No. 17. Dirección de Actividades Cinematográficas de la UNAM, México, 1992, pp. 3-19.
- Solís, Juan. "De monos perdidos y cintas ign(h)oradas". *El Universal*, sección Cultura, 5 de junio de 2002, p. 3.
- Vértiz, Columba. "Carlos Sandoval y su recorrido por la animación". *Proceso*, 9 de septiembre de 2001, pp. 60-61.

_____. "Encargados por EE.UU. a mexicanos descubren once cortos de animación de la época marcantista". *Proceso*, 9 de septiembre de 2001, pp. 58-60.

Zanabria, Karla. "Aún sin industria, la creatividad filmica sobrevive. En 60 años de cine, sólo 56 cintas animadas en México". *El Financiero*, sección Cultural, 6 de marzo de 2001, p. 58.

FILMOGRAFÍA

Arau, Sergio. *El muro*. México, Imcine/Art-Naccó Industries, 1998, dur. 6 min.

Basulto, Rita y Juan José Medina. *El octavo día*. México, Imcine/JJMD/Fonca/Universidad de Guadalajara/Pemex, 2000, dur. 15 min.

Carrera, Carlos. *El héroe*. México, IMCINE, 1993, dur. 5 min.

Castillo, René. *Hasta los huesos*. México, Imcine/Calavera Films/Roberto Rochín/San Pedro Post/Lotería Nacional/Fonca/ITESO/Universidad de Guadalajara, 2001, dur. 11:47 min.

Castillo René y Antonio Urrutia. *Sin sostén*. México, Imcine/Sin sostén/Salamandra Producciones/Fonca, 1998, dur. 4 min.

García Moreno, José Ángel. *Cocktail Molotov*. México, Imcine/SCT, 1999, dur. 3 min.

_____. *Largo es el camino al cielo*. México, Imcine/Corazón de Melón, 1997, dur. 8 min.

Guzmán, Ulises. *Malapata*. México, Imcine/María Negra Producciones, 2000, dur. 15 min.

Jonard, Dominique. *¡Aguas con el botas!* México, Imcine/Tiempo de niños/Instituto Nacional Indigenista, 1994, dur. 10 min.

_____. *Desde adentro*. México, Imcine/The John D. and Catherine T. Mac Arthur Foundation/The Rockefeller Foundation, 1993, dur. 10 min.

_____. *La degénesis*. México, Imcine, 1998, dur. 10 min.

_____. *Un brinco pa'allá*. México, Imcine/Alas y raíces a los niños/Background Production / Movim, 2000, dur. 20 min.

Neumaier, Erwin y Erick Beltrán. *Fosfenos*. México, Sendel Producciones, 2001, dur. 3 min.



Ramírez Suárez, Jorge. *Pronto saldremos del problema*. México-Estados Unidos, Imcine/Beret Films/Liquid Light Studios/E Film, 1998, dur. 4:50 min.

Rendón, Guillermo y Jorge Villalobos. *Cuatro maneras de tapar un hoyo*. México, Imcine / Universidad Iberoamericana, dur. 7:30 min.

ICONOGRAFÍA

Rubio, Adrián. Septiembre 2003. Cartel promocional "23 Foro Internacional de la Cineteca Nacional". Color. Archivo Cineteca Nacional. México.

_____. Marzo, 1999. Cartel promocional "Panorama de cine latinoamericano". Color. Archivo Cineteca Nacional. México.

_____. Noviembre, 1999. Cartel promocional "XXXIX Muestra Internacional de Cine". Color. Archivo Cineteca Nacional. México.

Catálogo de producciones Imcine 1989-1994. México, Conaculta-Imcine, 1994.

FUENTES VIVAS

Alejandra Guevara, productora del cortometraje *Hasta los huesos*, entrevistada el martes 30 de septiembre de 2003.

Dominique Jonard, director de los cortometrajes *iAguas con el botas!*; *La degénesis*, *Desde adentro*, *Un brinco pa'allá*, entrevistado por internet el viernes 31 de octubre de 2003.

Fabián Hofman, subdirector académico del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), entrevistado el miércoles 22 de octubre de 2003.

Gerardo Bellido, exdirector de Promoción Cultural Cinematográfica del Imcine, entrevistado el miércoles 1 de septiembre de 2003.

Juan José Medina, codirector de *El octavo día*, entrevistado por internet el viernes 7 de noviembre de 2003.

Liset Cotera, directora de La Matatena, A.C. y el Festival Internacional de Cine para niños...y no tan niños), entrevistada el miércoles 8 de octubre de 2003.

Moisés Jiménez, profesor del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), entrevistado el martes 11 de noviembre de 2003.

Ulises Guzmán, director del cortometraje *Malapata*, entrevistado el jueves 23 de octubre de 2003.