



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

POGRADO EN ARTES Y DISEÑO

**CUENTOS EN ANIMACIÓN DE LA COSMOVISIÓN ORAL NÁHUATL DE TLÁHUAC,
PARA LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS**

**TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRIA EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA:
YAZMÍN SAMANTHA RUÍZ HERNÁNDEZ**

**TUTOR
DRA. MARÍA TANIA DE LEÓN YONG
FAD-UNAM**

MÉXICO, DF. DICIEMBRE 2015



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.

Tuve la suerte de criarme en medio de la Naturaleza. Allí los rayos me enseñaron lo que era la muerte repentina y la evanescencia de la vida. (...) Por la noche los maízales crujían y hablaban en voz alta. Aprendí el sagrado arte del adorno personal engalanándome la cabeza con mariposas, utilizando las luciérnagas como alhajas nocturnas y rana verde esmeralda como pulseras.

*-Dra. Clarissa Pinkola Estés-
Mujeres que corren con los lobos.*

AGRADECIMIENTOS

Que estas líneas sirvan para expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a todas y todos los que mencionaré, sin ningún orden en particular e intentaré no omitir a nadie. Personas que de no haber sido por ellas, no estarían leyendo mi tesis.

Primero quiero agradecer a mi casa de estudios la Universidad Nacional Autónoma de México, por abrirme las puertas y darme todo para que cumpliera uno de mis más grandes sueños en esta vida. Por otorgarme la Beca de Posgrado CEP UNAM, gracias.

A mi Tutora y Directora de Tesis: la Dra. Ma. Tania De León Yong que con su ayuda, entusiasmo, sabiduría, enseñanzas, paciencia, consejos y revisiones me ayudaron a concretar este sueño, enseñándome a hacer alquimia visual. A los miembros de mi comité sinodal: el Mtro. Manuel Elías López Monroy, el Mtro. Mauricio Orozpe Enríquez, la Mtra. Nuria Margarita Menchaca Brandan y al Mtro. Itzá Eudave Eusebio, por tan acertadas revisiones, sugerencias, por las horas de paciencia, aportaciones, por compartir su experiencia y conocimiento, por esas provocaciones que me incitaron a trabajar más en este proyecto, por compartir sus perspectivas tan efusivamente conmigo. A mis tutores de la Universidad Complutense de Madrid: El Dr. Manuel Hernández Belver y la Dra. Noelia Antúnez del Cerro, por aceptarme como su tutela en el Dpto. Didáctica de la Expresión Plástica en la Facultad de Bellas Artes, por su tiempo, sabiduría, experiencia, hospitalidad, por tantas atenciones, apoyo y libertad que me impulsó para hacer de mi estancia de investigación una de las mejores experiencias de mi vida, en dónde tuve la oportunidad de conocer y platicar con personalidades como Pablo Llorens Serrano, Eduardo Galeano, Joan Fontcuberta, Gilles Lipovetsky, Jacques Malthête y David Lynch. Por mi espacio tan acogedor en el MUPAI en dónde pasé horas trabajando. A Marta García Cano y María Acaso, que me hablaron de rizomas para expandir el conocimiento y que el aprendizaje sucediera. Al club de creación textil dónde en cada urdimbre se formó una historia.

Entrañables gracias a mis amigos-compañeros de la maestría: Tania, Adriana, Martha, MaQu, David, Pablo, Oscar, Alma, Ana, Pamela, Flor, Ana, Miriam, etc., por compartir conmigo tantas clases, viajes, aventuras y horas en bibliotecas, institutos, congresos y conferencias. Infinitas gracias a esos tutores-maestros de mi entrañable Universidad Autónoma de la Ciudad de México: Ma. Lorena Pérez García, Amarela Varela, Samuel Cielo y Jezreel Salazar que me impulsaron para ir en busca del reto de estudiar la maestría. A Armando Gómez, que sin tu tutela mi protocolo de investigación no hubiera tenido sentido. A Irma Ávila Pietrasanta por firmar esa carta de recomendación para ingresar a la Academia. A Olga Durón Viveros que en un momento crítico, tus palabras fueron: –“renuncia y déjalo todo, postúlate para la Maestría en Artes Visuales”. Gracias por recordarme que se vale soñar y esos sueños se vuelven realidad.

Gracias Baruc Martínez Díaz, por tu significativo y entrañable apoyo, las reflexiones profundas, compartir conmigo la pasión por la lengua náhuatl, la historia de los pueblos lacustres, la memoria oral, el amor a nuestra madre tierra, por encaminarme, enseñarme, guiarme y nutrir mi rebeldía.

Gracias a Ma. Angeles Lozada, Abril Dávila, Ma. Eugenia Caro Robles. América Cruz Vélez, Lorena Abrahamson, Romelia Ibarra, Ivonne Gallegos, Carlos Alcázar, Rudgar Palomino y Heidi Borum, mis amigos y mi familia adoptiva, por creer todo el tiempo en mí, sin dudar, por estar ahí apoyando, impulsando, aplaudiendo. A Daniel Moreno que aunque ya no está en este mundo, su último mensaje me motivó para no rendirme en el proceso, siempre fue luz y sonrisas.

A todos los integrantes del Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac, de Radio San Pedrito, Tizik de Kuitlahuak Films y Expresiones Tizic A.C. por convertirse en mi proyecto de vida en el que descubrí el arte como instrumento integrador de emociones y de cambio social desde mi trinchera, desde mis raíces, desde mi cultura, desde mis pasiones. A Gaby, Karina, Andrés, Rodrigo, Brenda, Daniel, Víctor, Liz, Dulce, Karla, Liliana, Jessi, Yohana, Diana y todos los demás, gracias.

A mis alumnos chiquitos, jóvenes y adultos mayores, de los talleres autogestivos, talleres de medios de comunicación comunitarios, talleres en las comunidades por ser maestros, pilares de esta tesis. A mis alumnos de la Universidad Marista por escuchar, querer aprender, dejarme contagiarlos y contagiarme de aprendizaje mutuo. Gracias especiales a Alexis Quintero por llenar de polvos mágicos el proceso de esta última fase de la tesis y a Héctor García García porque desde el primer día que puse un pie en ese salón de clases no dudaste y en este proceso has sido fuerza, voluntad, ganas de seguir creyendo, tus palabras ¡somos un gran equipo! Han sido bálsamos y alquimia para no rendirme.

Interminables gracias a mi familia, a mis señores Padres: Román L. Ruíz Galicia y Guadalupe I. Hernández Castro; a mis hermanos José Román y Luz del Carmen; a mis cuñados Rubí Galicia y Sergio Mayorga, al pedacito de amor: mi sobrina Itzmín R. Gracias por ser pilares incansables, las estrellas principales y más brillantes en mi cielo, gracias por su paciencia, amor infinito, fe, por su eterno apoyo, ser las mejores guías y ser mi otra mitad de mi sangre. Por enseñarme a soñar a creer y amar muy fuerte.

Y por último agradezco a mis abuelos paternos: Fidel Ruíz Galicia y Dominga Galicia Barranco, chinamperos del ejido de Tláhuac. A mi abuela materna Carmen Castro Calzada, mujer curandera, mujer de conocimiento del pueblo de Zapotitlán. Porque con sus historias y cuentos crecí y me formé siempre con el oído atento al pasado, a las enseñanzas y sueños de sus antepasados, con sueños que se convierten en otros sueños. Por ustedes soy quien soy ahora.

ÍNDICE

	Página
Introducción	1
Capítulo I	
1. Consumo cultural infantil, cuentos y relatos animados de memoria oral.	7
1.1 Situación del consumo cultural-audiovisual de los niños Mexicanos, en general.	9
1.2 Situación particular de los niños de Tláhuac.	23
1.3 Memoria Oral (en Tláhuac).	29
1.4 Ejemplos de relatos de tradición y tradición oral, como soporte, en la creación de cuentos animados, en otros países.	38
1.5 Proyectos de animación con cuentos y relatos tradicionales y de memoria oral.	43
Conclusiones del capítulo	51
Capítulo II	
2. La animación como parte de la educación no formal.	55
2.1 Definiciones.	56
2.2 Ejemplos de animación en la no educación formal en México.	63
2.3 Ejemplos de animación de educación formal.	67
2.4 Selección de producciones animadas, como materiales didácticos, de otros países.	72
Conclusiones del capítulo	77

Capítulo III

3. Animación y Narración.	83
3.1 Animación experimental, ortodoxa y de desarrollo.	84
3.2 Imagen, narrativa en movimiento.	85
3.2.1 Imagen	85
3.2.2 Imagen fija	87
3.2.3 Narración visual	91
3.3 Lenguaje cinematográfico – lenguaje animado	95
3.4 Mi producción relacionada con el consumo cultural infantil y los relatos de tradición oral.	98
3.5 Mi producción como parte de la educación no formal.	100
Conclusiones del capítulo	102

Capítulo IV

4. La producción de dos cuentos en animación, teniendo como soporte la cosmovisión oral Náhuatl de Tláhuac.	103
4.1 Escritura del guión que parte de una idea general	104
4.1.1 Preproducción.	104
4.1.2 Idea general.	104
4.1.3 Guión.	105
4.1.4 Guión literario.	106
4.1.5 Guión técnico.	106
4.1.6 Diseño del storyboard	106
4.1.7 Estructura práctica.	109
4.2 El Descubrimiento del maíz	111

4.2.1	Pre-producción	111
	• Generación de ideas	111
	• Proceso creativo	112
	• Guión	114
	• Animática	118
	• Diseño de personajes	119
	• Diseño de escenarios	130
4.2.2	Producción	132
	• Técnicas	133
	• Problemas y soluciones	134
	• Sistemas de organización	134
	• Staff y presupuesto.	135
4.2.3	Post producción	136
	Edición	136
	Diseño sonoro	136
	Corrección de color	136
	Diseño de créditos	136
4.2.4	Producto final	136
	Ficha técnica	137
	Proyecciones	138
4.3	<i>El Huitlacoche</i>	140
4.3.1	Pre producción	140
	• Generación de ideas	140
		140

• Guión	145
• Animática	146
• Diseño de personajes	154
• Diseño de fondos	
4.3.2 Producción	157
• Técnicas	158
• Problemas y soluciones	158
• Sistemas de organización	159
• Staff y presupuesto	159
4.3.3 Post producción	160
Edición	161
Diseño sonoro	162
Corrección de color	162
Diseño de créditos (tipografía)	162
4.3.4 Producto final	163
Ficha técnica	163
Proyecciones	163
CONCLUSIONES DE LA TESIS	163
Anexos	
• Anexo I Cuadros con los resultados de las preguntas del ejercicio “Análisis crítico de medios” del proyecto Talleres de medios de comunicación comunitarios para niños y niñas de Tláhuac de Expresiones Tizic A.C. en	

colaboración con el Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac, Radio San Pedrito Niñ@s y Tizik de Kuitlahuac Films.	169
• Anexo II Selección de cortos animados y materiales didácticos.	174
• Anexo III Ejercicio de Técnicas de Animación Experimental.	195
• Anexo IV Proyección de las animaciones: catálogos, invitaciones, etc.	198
• Anexo V Breve historia de la Animación en México.	202
Fuentes de información (Bibliografía por capítulo).	206
Videografía de la Tesis.	217
Listado de Imágenes.	220

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación que a continuación presento, se centra en utilizar el arte, la imagen y la memoria oral como soporte, para la creación de cuentos de *animación en desarrollo*, enfocados en la educación infantil, como una herramienta en el crecimiento cultural de los niños y las niñas, motivándolos a querer conocer los relatos de tradición oral de mi pueblo: San Pedro Tláhuac.

La presente tesis no es de carácter histórico. Mi objetivo es la investigación teórica y la producción de dos cuentos de tradición oral con la técnica animación en desarrollo, en los cuales, el público infantil, de forma implícita, pueda integrarse al contenido. Pretendo también que la visualización de la historia ayude a contribuir en la agilización de la narrativa, complementándola con los procesos de pensamiento generados por la acción animada. Así, la cantidad de información en mis animaciones, no sólo tienen el objetivo de comunicar, sino de darle sentido a uno o muchos mundos en la construcción y el intercambio de historias posibles, de la identidad de un pueblo, a partir de mi interpretación.

Mi investigación surge al darme cuenta del bombardeo de imágenes que percibimos todo el tiempo, ya sea a través de mensajes publicitarios, comerciales, animaciones de todo tipo y distintas técnicas que son fáciles de consumir y digerir gracias al acceso que tiene nuestra sociedad a la televisión, radio, internet, cámaras fotográficas, teléfonos celulares, etc. Es sólo cuestión de ver a nuestro alrededor, para darnos cuenta que estamos inmersos en un mundo modernizado, *audiovisual-multipantalla*¹, constituido por los medios tradicionales, que se construye y transforma de acuerdo a los avances tecnológicos y propuestas

¹ Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009). Pantalla Global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Barcelona Anagrama. Pp .11-16 . Multipantalla es el termino que define: mostrar el poder de la pantalla en todas sus vertientes: seducción, espectáculo, creación de arquetipos y modelos, información, interactividad y vigilancia... Unos poderes que, con los adelantos tecnológicos, se renuevan a partir del formato inicial, el de la gran pantalla cinematográfica, hasta llegar a la actual proliferación de pantallas. Pantallas presentes en todas partes y a todas horas que permiten verlo y hacerlo todo. Audiovisual-multipantalla(concepto utilizado por Gilles Lipovetsky y Serroy).

visuales que no siempre son propositivas o de calidad. Por eso mismo, pocos proyectos generan cambios profundos a pesar de su carácter inminente de seducción, que muchas veces es utilizado como un mecanismo y herramienta de enajenación, cuando las áreas de incidencia deberían ser la cultura y la educación. La preservación, el conocimiento y el rescate de la memoria oral de los pueblos originarios, la tradición y el patrimonio cultural deberían estar en los medios, especialmente en los medios dirigidos a niños, pero no es así.

Tomemos en consideración que México es el país con la mayor concentración mediática del mundo y es un gran comprador de enlatados de animaciones japonesas y norteamericanas que poco tienen que ver con la cultura local. Ya lo dijo Jan Svankmajer: “Disney es el mayor corruptor de la imaginación infantil de la humanidad”², y así es en esta maquinaria cultural y de programación colectiva, aún bajo la sospechosa clasificación de “películas para niños”. Es por eso que ante el consumo cultural de los niños que está centrado en la televisión, resulta fundamental y urgente contribuir en la generación de nuevos materiales didácticos para enriquecer la educación formal, no formal e informal, con propuestas de calidad que promuevan valores y colaboren con su formación para la construcción de ciudadanía.

A continuación presentaré la estructura de este trabajo de investigación:

En el capítulo I de esta tesis llevo a cabo la recopilación, análisis y reflexión sobre la situación del consumo cultural- audiovisual de los niños mexicanos, a partir de una mirada general. Posteriormente presento la recopilación y análisis de la situación particular del consumo-cultural de los niños en Tláhuac a través de un ejercicio llamado: **análisis crítico de medios**, que se llevó a cabo en los talleres de medios de comunicación comunitaria para niños en Tláhuac, desde el año 2006

² Martínez, Luis (2014). Entrevista. Jan Svankmajer: 'Disney es el mayor corruptor de la imaginación infantil de la humanidad'. (02/10/2014). De el Mundo Sitio Web: <http://www.elmundo.es/cultura/2014/10/02/542c4915e2704eb7458b457f.html>

al 2012 en el colectivo Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac y Expresiones Tizic A.C.³

Sustento los conceptos de memoria y tradición oral con las investigaciones: *El embrujo del Lago*⁴ de Gabriel Espinoza; *La Razzia Cósmica*⁵ de David Lorente; y *"Tlazohtéotl: entre el amor y la inmundicia". La colonización de la palabra y los símbolos del México*⁶ antiguo del Mtro. Itzá Eudave Eusebio.

En el capítulo II realizo una recopilación general de algunos ejemplos de *animación en la educación formal y animación en la educación no formal*, en México, proyectos con soporte en relatos de tradición oral, proyectos de educación con técnicas de animación como estrategia didáctica, con animación tradicional, en desarrollo, proyectos de animación-arte en la educación y TIC'S a partir del análisis de las definiciones de educación formal, educación no formal y educación informal. Para la presentación y análisis utilicé las investigaciones de Viktor Lowenfeld que hace una definición de las etapas del desarrollo creativo de un niño; *El valor de educar* de Fernando Savater; Seis estudios de psicología de Jean Piaget; Ángeles Saura Pérez y Pablo Valenti López, con la investigación: TIC'S para la educación en América Latina. Adjunto presento una selección de producciones animadas como materiales didácticos de México y otros países.

En el último apartado del capítulo presento un caso particular, específico en un panorama alarmante en el que la educación para un sentido crítico del consumo audiovisual es urgente.

³ El colectivo CPMCT Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac y la Asociación Expresiones Tizic, A.C es una organización de trabajo y proyectos comunitarios que lleva a cabo sus actividades en la demarcación Tláhuac, trabaja con comunidades vulnerables de niños, jóvenes, familias en general y adultos mayores. En el ejercicio de la preservación, rescate y difusión de tradiciones, cultura, y los derechos humanos de la infancia y la juventud.

⁴ Espinoza Pineda, Gabriel (1996). *El embrujo del Lago, sistema lacustre de la cuenca de México en la cosmovisión mexicana*. México - UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas e Instituto de Investigaciones Antropológicas.

⁵ Lorente y Fernández, David (2011). *La razzia cósmica, una concepción nahua sobre el clima, deidades del agua y graniceros en la sierra de Texcoco*. México: Universidad Iberoamericana.

⁶ Eusebio, Eudave Itzá (2013). *Tlazohtéotl: entre el amor y la inmundicia. La colonización de la palabra y los símbolos del México antiguo*. México-UNAM.

En el capítulo III abordé el tema de la narración. La narración visual es todo un extenso vocabulario, así que centré mi investigación en: *La narrativa de la imagen*⁷ que describe D.A Dondis, la cual se genera mediante la composición visual que parte de elementos básicos como punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, escala y movimiento. Narrativas visuales de contraste y armonía y mensajes visuales; *El lenguaje distintivo de la animación*⁸ de Paul Wells; *La narrativa visual⁹ a partir del guión como storyboard*, del cineasta y animador José Ángel García Moreno; y *Narratividad del lenguaje cinematográfico y del lenguaje animado*¹⁰ de Jaques Aumont.

Durante la Maestría, en el Taller de investigación y producción que dirige la Dra. Tania de León Yong, tuve la oportunidad de llevar a cabo ejercicios con distintas técnicas de animación experimental, y fue en el proceso del avance de mi investigación que decidí aplicar en mi proyecto: animación en desarrollo (*un concepto creado por el animador Paul Wells, quien dice que es aquella que se encuentra en medio de la animación ortodoxa y la animación experimental*), para que la narrativa audiovisual del lenguaje animado, es decir el *arte de movimientos que se dibujan*, que uso en mis dos cuentos, utilice un lenguaje propio, que transmita, estimule, y permita que la imagen actúe como un referente de un original que adquiere rasgos propios, convirtiéndose en más que un producto de percepción. Situando a los niños y las niñas en el papel de espectadores, y no de consumidores.

En el Capítulo IV desarrollo las carpetas de producción de mi obra. Para los cuentos utilicé, los relatos e historias que me contaba mi abuelo cuando era pequeña; historias del maíz, de las culebras de agua y los nahuales. Utilizo la

⁷ Dondis, Donis.A (2012). La sintaxis de la imagen. Barcelona Gustavo Gill.

⁸ Wells, Paul (1998). Understanding Animation. New York: Routledge.

⁹ De León Yong (coordinadora); Ortíz Vera, Aureliano Eduardo et al. (2013). Animando al Dibujo, del guión a la pantalla. México. México-UNAM.

¹⁰ Aumont, Jaques (1989). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona – Buenos Aires – México: Paidós.

fantasía no como un género, sino como un medio para conectarse con la realidad. Es por eso que mi proyecto tiene un carácter interdisciplinar ya que imagen, identidad, modos de significación, relatos de tradición de memoria oral náhuatl, cultura, tradición, los medios, narrativa visual, educación formal y no formal son abordados desde el campo de la animación en desarrollo, el arte, la comunicación, la sociología, la antropología y la pedagogía.

En la estructura práctica, mi proceso creativo fue en la experimentación plástica con papel amate (náhuatl: amatl; maya kopo), papel hecho de la corteza del árbol de higo, para la construcción de los personajes y los fondos, los cuales fueron pintados a mano. Imitando a los textos indígenas del pensamiento de los sabios o *Tlaminime Nahuas*, documentos pictóricos o de imágenes, que todos conocemos como códices. En un intento de parafrasear el material de soporte que usaban los *tlacuilos* (en náhuatl: los que escriben pintando), material que recibía un tratamiento especial que estaba a cargo de los sacerdotes, quienes fundamentalmente usaban amate, piel de venado o fibras de la planta de maguey.

- En el cuento *El descubrimiento del maíz* utilicé la técnica bidimensional de animación bajo cámara con recortes y siluetas articuladas, de dibujo, pintura en recortes y bajorrelieves. Con unos segundos de dibujo animado y la técnica tridimensional de marionetas, para construir el personaje de Quetzalcóatl, que fue hecho con limpiapipas trenzadas en alambre y cabeza articulada de papel mache. Hay una versión en lengua náhuatl que esta en proceso de subtitularse.
- En el cuento *El huitlacoche*, utilicé la técnica bidimensional de animación bajo cámara y por sustitución con marionetas. Los personajes, bajorrelieves y fondos son de amate pintados a mano. Tiene unos segundos de dibujo animado y el proceso de post producción culminó en la etapa de traducción del español a la lengua náhuatl.

Incluyo cinco anexos:

El Anexo I contiene los cuadros con los resultados de las preguntas del ejercicio: Análisis crítico de medios, del proyecto *Talleres de Medios de Comunicación Comunitarios para Niños y Niñas de Tláhuac* de Expresiones Tizic A.C. en colaboración con el Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac, Radio San Pedrito Niñ@s y Tizik de Kuitlahuac Films. Los cuadros complementan la información para ilustrar con datos duros la situación particular de los niños de Tláhuac frente a los medios que consumen, en cuanto a producciones infantiles y animadas.

Anexo II: contiene a recopilación de cortos animados y materiales didácticos que ilustran el párrafo 1.4, ejemplos de relatos de tradición oral como soporte para la creación de cuentos animados en México y otros países, así como ejemplos de animación comercial de mitos y leyendas.

Anexo III: contiene los ejercicios de técnicas de animación bidimensionales que trabajé durante el período de la maestría.

Anexo IV: es un enlistado de las proyecciones de mis cortos animados: catálogos e invitaciones.

Anexo V: contiene una muy breve historia de la animación en México, para ilustrar el panorama anterior y actual de los proyectos de animación que se han llevado a cabo en el país.

CAPÍTULO I

CONSUMO CULTURAL INFANTIL, CUENTOS Y RELATOS ANIMADOS DE MEMORIA ORAL.

En este capítulo hablaré primero de forma general, acerca de la situación del consumo cultural-audiovisual de los niños mexicanos. En segundo lugar de la situación particular de los niños en Tláhuac. Después, tocaré el tema de la memoria oral en Tláhuac, a partir de la experiencia que me heredaron mis abuelos. En el cuarto apartado mostraré algunos ejemplos en donde los relatos de tradición oral funcionan como soporte en la creación de cuentos animados en otros países, y por último lugar mostraré tres proyectos de animación con cuentos y relatos tradicionales y de memoria oral.

Presento esta información con el fin de compartir cómo es que, en panoramas tan desfavorables para la cultura visual de los niños y las niñas mexicanos, se pueden realizar propuestas de cultura audiovisual y materiales dirigidos a niños, sumando así esfuerzos dentro del movimiento mundial por el derecho de los niños y las niñas a materiales audiovisuales e información de calidad, variada en géneros, con perspectiva de derechos, educativa y adecuada al nivel de desarrollo .

Así, los objetivos para este capítulo son:

- Recopilar, analizar y reflexionar sobre la situación del consumo cultural-audiovisual de los niños mexicanos, una mirada general.
- Presentar la recopilación y análisis de la situación particular del consumo-cultural de los niños en Tláhuac a través de un ejercicio llamado: **análisis crítico de medios**, que se llevó a cabo en los talleres de medios de comunicación comunitaria para niños en Tláhuac, desde el año 2006 al 2012 por el colectivo Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac y Expresiones Tizic A.C.
- Investigar, recopilar y estructurar el concepto de memoria oral en Tláhuac, basándome en distintas investigaciones y en los conceptos de imaginar,

imaginario e imaginación de Serge Gruzinski, y en el texto de La razzia Cómica de David Lorente y Fernández.

- Recopilar y analizar algunos ejemplos de proyectos de nación (National Film Board Canadá y Latinoamérica) que incluyen dentro de su plan de educación las producciones animadas con el soporte en cuentos tradicionales con la finalidad de transmitir de la memoria oral de sus pueblos a las nuevas generaciones.

Por lo que, reitero mi interés por la animación con soporte en cuentos tradiciones, para la investigación de mi tesis.

1.1 SITUACIÓN DEL CONSUMO CULTURAL-AUDIOVISUAL DE LOS NIÑOS MEXICANOS.

“El consumo cultural de los niños mexicanos está centrado en las pantallas chicas: Televisión, videojuegos e Internet”¹¹

“México es el país del mundo donde los niños y las niñas ven más anuncios por hora en la televisión infantil”¹². Actualmente los contenidos de la programación infantil muestran, constantemente situaciones de violencia, competencia, individualismo, exclusión de género social y de venganza; lamentablemente, existe poca preocupación por atender esa grave situación.

Muy al contrario de este suceso, la política pública se ha centrado en la accesibilidad, generando una “sobreabundancia”¹³, en la televisión, las computadoras, los videojuegos, las campañas publicitarias y aparatos de telecomunicación. pero poco se ha hecho para la generación de contenidos de calidad a los que los niños y las niñas tienen derecho. Los cuales, constituyen los consumos culturales a los que más tiempo dedican y se han convertido en los de mayor accesibilidad e incidencia en la formación de sus imaginarios e identidades¹⁴. Los aparatos digitales permiten formas particulares de acercarnos a la realidad, no siempre veraz. Es decir, Giovanni Sartorio en su libro *Homo Videns: La sociedad teledirigida*, habla de que la Televisión ya no es el único y nuevo soberano, ahora:

*La diferencia en la que debemos detenernos es que los medios visibles en cuestión son dos, y que son muy diferentes. La televisión nos muestra imágenes de cosas reales, es fotografía y cinematografía, de lo que existe. Por el contrario, el ordenador cibernético (para condensar la idea en dos palabras) nos enseña imágenes imaginarias. La llamada realidad virtual es una irrealidad que se ha creado con la imagen y que es realidad sólo en pantalla. Lo virtual, las simulaciones amplían desmesuradamente las posibilidades de lo real; pero no son reales.*¹⁵

¹¹ Cepeda, Elena, Secretaria de Cultura de la Ciudad de México.

¹² Roca, Lourdes. (2009). “En medios a favor de lo mejor”, México, Instituto Mora. México. Más información en página web: http://www.afavordelomejor.org/descargas/inf_calidad08screen.pdf

¹³ Derrida, Jaques (1989). “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas”. En la escritura y la diferencia. Editorial Anthropos. Barcelona. Pp.398. *La sobreabundancia del significante, su carácter suplementario, depende, pues, de una finitud, es decir, de una falta que debe ser suplida.*

¹⁴ Roca, Lourdes (2009), “En medios a favor de lo mejor”, México, Instituto Mora. México. Más información en página web: http://www.afavordelomejor.org/descargas/inf_calidad08screen.pdf

¹⁵ Sartori, Giovanni.(1998). “Homo Videns, la sociedad teledirigida. Madrid: Editorial Santillana Taurus PensamientoPág.32,33.

Sartori lo define como un hecho de “informarse viendo”¹⁶, un cambio que empieza por “tele-ver”¹⁷, al ser la imagen pura y simple representación visual se ve y es suficiente, así el acto de que la televisión sea no un anexo, sino “una sustitución que modifica sustancialmente la relación entre entender y ver”, se podría deducir entonces, como lo asegura Sartori, en que “la televisión está produciendo una permutación, una metamorfosis, que revierte en la naturaleza misma del homo sapiens”¹⁸, lo que en nuestro mundo modernizado, el acto de formación se construye y transforma de acuerdo a los avances tecnológicos, Sartori explica que “La televisión no es sólo instrumento de comunicación; es también, a la vez, *paideía*¹⁹, un instrumento antropogénico, un *médium* que genera un nuevo *ánthropos*, un nuevo tipo de ser humano” Tesis que dice “se fundamenta, como premisa, en el puro y simple hecho de que nuestros niños ven la televisión durante horas y horas, antes de aprender a leer y escribir”²⁰. Es por ello que los procesos de consumo cultural representan un aspecto importante que debería ser investigado a fondo en México.

En un estudio, Lourdes Roca,²¹ dice que México tiene la mayor concentración mediática del mundo y es el segundo lugar de exposición mundial de los niños a la televisión, después de Croacia. El niño promedio mexicano ve cuatro horas y media de televisión cada día, sin considerar los videojuegos y el Internet, es decir, que ven más tiempo la televisión que a sus padres o maestros. La calidad en sus producciones y contenidos han sido tema de debate por muchos años, porque básicamente, los niños y jóvenes “tienen acceso a la televisión comercial, que es machista, violenta, consumista, racista, clasista, además de que sólo un 7% de su producción está dirigida a niños, por no hablar de que es la gran compradora de

¹⁶ Ídem. Pág.32.

¹⁷ Ídem Pág.32.

¹⁸ Ídem Pág.33.

¹⁹ *Paideía*, de origen griego, denomina el proceso de formación del adolescente (*país, Paidós*). En su ya clásico estudio Werner Jaeger (1946) extiende el significado del término a toda la formación del hombre.

²⁰ Sartori, Giovanni. “Homo Videns, la sociedad teledirigida. Editorial Santillana Taurus Pensamiento, Madrid 1998. Pág.36. NOTA: La televisión sustituye a la *baby sitter* (es ella la primera en encender la televisión) y, por tanto, el niño empieza a ver programas para adultos a los tres años.

²¹ Roca, Lourdes, “En medios a favor de lo mejor”, México, Instituto Mora. México 2009, más información en página web: http://www.afavordelomejor.org/descargas/inf_calidad08screen.pdf

enlatados de animaciones japonesas y norteamericanas que poco tienen que ver con la cultura local”²². De entre los programas y comerciales que afectan directamente a los niños y las niñas se encuentran las telenovelas y la programación infantil en la televisión mexicana, contenido para adultos con horarios en los que los niños pueden sintonizarlos, los comerciales de golosinas, comida chatarra y juguetes, los anuncios para adultos en horarios de mayor *rating*, las caricaturas para adultos, etc. Según la Asociación del Poder del Consumidor A.C., sólo en las dos horas más vistas, los niños mexicanos, debido a la ausencia de leyes regulatorias en la materia, ven 39 anuncios de comida chatarra por hora; mientras que en EE.UU, 24; en Francia, 16 y en Noruega, ninguno. Otros datos del Boletín Mexicano de Derecho Comparado 2011²³ [documento en línea] aseguran que:

- *Los niños pasan unas 20 horas semanales frente al televisor (año 2003). Ello supone que la televisión les ocupe alrededor de 900 horas anuales, cantidad que supera las de la actividad escolar.*
- *Los niños entre 5 y 10 años ven un promedio de 2,000 escenas de contenido violento en televisión, según el informe Kriegel (Francia 2002).*
- *Según la encuesta realizada para el segundo trimestre de 2003 por el Instituto Nacional de Estadística, el 43% de las viviendas familiares dispone de, por lo menos, una computadora.*
- *La encuesta, así mismo indica que más de la mitad de los niños de 10 a 14 años utiliza el ordenador (59.3% de niños).*
- *Es sin duda la televisión la que mayor peso específico representa en estos momentos.*
- *Según los datos aportados, niños entre 4 y 12 años ven diariamente la televisión a las once de la noche y los viernes.*
- *Una hora más tarde, en la media noche, la audiencia infantil [se mantiene] en torno a 366,000 espectadores entre semana, y de casi medio millón los viernes y los sábados.*²⁴

Si esto es verdad, podemos deducir entonces que la penetración de los medios, y la televisión, ha desplazado a la familia y la escuela de su papel de agente social

²² Roca, Lourdes, “En medios a favor de lo mejor”, México, Instituto Mora. México 2009, más información en página web: http://www.afavordelomejor.org/descargas/inf_calidad08screen.pdf

²³ El Poder del Consumidor A.C. [PC] es una asociación civil sin fines de lucro que trabaja en la defensa de los derechos como consumidor. Las actividades de la organización incluyen el estudio de productos, de servicios y políticas públicas, la vigilancia del desempeño de las empresas, la identificación de opciones favorables para los consumidores y la denuncia de las prácticas que afectan sus derechos. Más información en su sitio web: <http://www.elpoderdelconsumidor.org/>

²⁴ Pérez Contreras, María Montserrat. *Infancia y violencia en medios de comunicación. Aproximación a un aspecto de la educación informal*. [Publicación en Línea] Boletín Mexicano de Derecho Comparado. Revista Jurídica UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. <http://www.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/121/art/art10.htm#P27> [fecha de consulta 20 julio 2014]

preponderante, es decir, que ahora los medios y la televisión se convirtieron en medios de influencia masiva, ocupando un lugar central en la educación y en el diseño de hogares, representando en muchas ocasiones un signo de identificación individual y colectiva. Así, en países latinoamericanos como México se ha generado por años una notable deshumanización del identitario de las comunidades y poblaciones, como consecuencia del poder que han tomado los medios de comunicación, incluyendo la televisión hacia los niños. El pedagogo Pablo Freire define *la deshumanización* como la consecuencia de la *opresión* y cómo ésta afecta a las personas que son oprimidas, debido a que, los oprimidos en reacción contra los opresores, a quienes idealizan, desean convertirse a su vez en *opresores*.²⁵ Utilizo las palabras opresión y deshumanización basadas en el concepto de Pablo Freire, porque tenemos películas, caricaturas, programas, donde enseñan a los niños y las niñas que la envidia, la competencia, el ganarle a los otros, la venganza y la violencia, es lo normal en un ambiente de convivencia y que si se actúan de esa misma forma, serán normales y/o mejores individuos.

En la televisión mexicana vemos constantemente y en la mayoría de los canales de televisión dirigidos a niños y a adultos, la transmisión de cadenas de comerciales que venden productos chatarra; súper héroes violentos que dicen que van a salvar el planeta y el universo y se deshumanizan cada vez más, lejos del conocimiento claro de la cultura, que durante años han estado moldeando y organizando valores y antivalores, no permitiendo el uso de la imaginación y la creatividad de los niños, dejándolos fuera de la reflexión y la crítica de acciones positivas hacia ellos mismos, hacia quienes los acompañan y rodean. Lo que es muy claro y visible en la construcción de la identidad de los niños, en los distintos niveles sociales.

Cuando me refiero al término “violencia”, aludo a la descripción de María de Montserrat Pérez Contreras redactada en el Boletín Mexicano de Derecho

²⁵ Freire, Pablo. Enrique Martínez- Salanova Sánchez. Pp20. Pedagogo de los oprimidos y transmisor de la pedagogía de la esperanza.

Comparado 2011, del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM que dice que violencia puede venir de:

*Cualquier pintura [o imagen] abierta de una amenaza creíble, de una fuerza física o de un uso real de la fuerza física, con o sin una arma, con la cual se expresa la intención de dañar o intimidar a un ser animado [o humano] o un grupo de seres animados. La violencia puede ser manifiesta [o explícita] o solamente presupuesta [o implícita], y puede o no puede causar heridas. La violencia incluye también cualquier descripción de consecuencias físicamente perjudiciales contra el ser humano o animado, lo que ocurre como resultado de imágenes violentas no vistas o expresadas explícitamente.*²⁶

Un ejemplo muy claro del potencial educativo del *recuerdo-pantalla* que influye en la identidad de la niñez y juventud mexicana, en su identidad, es que hoy en día vemos por la calle pasar a niños y niñas vestidos de su artista favorito o personaje de las caricaturas favorito, con algún distintivo que lo identifique y/o lo haga sentir “diferente” o “moderno” a lo que se suman los productos de *anime japonés* y chinos. Los congresos y exposiciones de esta corriente se han incrementado en México masivamente, son eventos de casi cada fin de semana. Los niños y las niñas en proceso de convertirse en jóvenes caminan por la calle orgullosos de vestir distinto, pero igual que muchos de una sola corriente. Pareciera entonces que nos encontramos con una cultura juvenil nueva derivada del *video-niño* (niño que ha crecido ante un televisor) como lo indica Giovanni Sartori, quien con la voz de Allan Boom asegura que:

*Los jóvenes caminan en el mundo adulto de la escuela, del Estado [...] de la profesión como clandestinos. En la escuela, escuchan perezosamente lecciones [...] que enseguida olvidan. No leen periódicos [...]. Se parapetan e su habitación con carteles de sus héroes, ven sus propios espectáculos, caminan por la calle inmersos en su música. Despiertan sólo cuando se encuentran en la discoteca por la noche, que es el momento en el que, por fin, saborean la ebriedad de apiñarse unos con otros, la fortuna de existir como un único cuerpo colectivo danzante.*²⁷

²⁶ Pérez Contreras, María Montserrat. *Infancia y violencia en medios de comunicación. Aproximación a un aspecto de la educación informal*. [Publicación en Línea] Boletín Mexicano de Derecho Comparado. Revista Jurídica UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. Referencia de la Cita: "Any overt depiction of a credible threat of a physical force or actual use of physical force, with or without a weapon, which is intended to harm or intimidate an animate being or a group of animated beings or a human. The violence may be carried out or merely attempted, and may or may not cause injury. Violence also includes any depiction of physically harmful consequences against human oar animates being (or group of beings) that occur a result of unseen violent means". Bibbings, Lois, "The things they make you do: researching violence in television and cinema a review of publications", *Tolley's, Communications Law*, vol. 3, núm. 3, 1998, p. 104. Trad.a. Más información <http://www.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/121/art/art10.htm#N13> [Consulta 20 julio 2013].

²⁷ Bloom, Allan. 1987, págs.68-81.

Algo similar ocurre en el México actual, debido al consumo cultural-audiovisual que está en constante crecimiento y expansión,²⁸ los niños, niñas y jóvenes mexicanos intentan por todos los medios posibles parecer, sentirse, vestirse, hasta crear una copia de personajes o súper héroes, por ejemplo. Los mundos virtuales, las redes sociales en toda clase de dispositivos electrónicos para niños, niñas y jóvenes se han convertido en el modo de operar o de “querer/desear ser” de sus comunicaciones y enredados: conectados a internet e “infectados” (intoxicados por exceso de información), educados por los medios masivos de comunicación, por la “nana Televisión” y el “dios internet”:

Por encima de todo, la verdad es que la televisión es la primera escuela del niño (la escuela divertida que precede a la escuela aburrida); y el niño es un animal simbólico que recibe su impronta, su impronta educacional, en imágenes de un mundo centrado en el hecho de ver. En esta paideía, la predisposición a la violencia es, decía, sólo un detalle del problema. El problema es que el niño es una esponja que registra y absorbe indiscriminadamente todo lo que ve (ya que no posee aún capacidad de discriminación). Por el contrario, desde el otro punto de vista, el niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee, y por tanto, la mayoría de las veces, es un ser <<reblandecido por la televisión>>, adicto a por vida a los videojuegos.²⁹

En tal caso la influencia de la televisión y los medios en los niños se convierte en el entorno simbólico que al comunicar ideas: moldea, transmite y permite la influencia de estereotipos y violencia explícita e implícita a través de sus contenidos. Por otro lado, esta afectación en el México actual conlleva a la desprotección de la infancia y la falta de espacios para ejercer sus derechos informativos, una constante que podemos ver en la programación de televisión abierta y comercial, en algunos de los proyectos dirigidos a niños, que los miran por un lado como consumidores y no como espectadores, olvidando en un primer enfoque que *el interés superior del niño* es un principio jurídico y ningún otro interés que se le oponga, como son los comerciales, pueden prevalecer sobre los de las niñas y los niños, convertidos de ciudadanos con derechos a consumidores,

²⁸ Nota: Esta imagen me recuerda mucho a la película “Sayonara” [Logan, Joshua. *Film Sayonara, 1957, Estados Unidos, MGM/UA productora, 147min*]. La historia se desarrolla durante la guerra de Corea y es sobre la relación de japoneses y militares estadounidenses. El protagonista Lloy Gruver, interpretado por Marlon Brando, se enamora de una bailarina japonesa: Miiko Taka. El protagonista intenta luchar contra los prejuicios raciales que lo dominan. Por tal motivo Miiko, en un acto de <<amor>> y desesperación, se opera los párpados para ya no tener más los ojos rasgados y parecer un poco más occidental.

²⁹ Sartori, Giovanni. “Homo Videns, la sociedad teledirigida. Editorial Santillana Taurus Pensamiento, Madrid 1998. Pág.37.

parte de un engranaje comercial que los despersonaliza. Efrén Páez, de Mediatelecom³⁰, afirma que:

Lo que establece la reforma constitucional en materia de telecomunicaciones, referente a la protección del público y el fomento a la producción nacional independiente, especialistas y autoridades coincidieron en la necesidad de que el Estado participe y se establezcan mecanismos que procuren contenidos adecuados para las audiencias, así como la protección de sus derechos. Durante el Foro Internacional sobre Nuevos Modelos de Telecomunicaciones y Radiodifusión en México, organizado por la Comisión de Radio, Televisión y Cinematografía del Senado de la República, los ponentes destacaron una serie de mecanismos para proteger los derechos de las audiencias, pero también para incrementar su participación en el contexto de las nuevas tecnologías que permiten la existencia de consumidores que también producen y tienen una mayor interacción con el contenido. (...) en los medios de comunicación comerciales es "donde hay mayores casos de abuso". Explicó que los principales abusos se refieren al contenido infantil, omisión de anuncios cuando se trate de programas impropios y corrupción del lenguaje.³¹

Y por otro lado, la mayoría de los contenidos dirigidos a la infancia y la juventud de la televisión comercial mexicana actual, no cuentan con el compromiso de estimularlos, divertirlos, ayudarlos a que aprendan e invitarlos a imaginar, ampliar sus repertorios culturales, abriendo ventanas a nuevos mundos. Por el contrario, la cobertura mediática que impacta en la infancia y en la adolescencia los tiene perfectamente ubicados como consumidores y no como seres sociales.

Un ejemplo de esto, es el bombardeo de información con falsas creencias y estereotipos negativos que justifican la discriminación, los contenidos de ideales absolutos y la violencia, en los anuncios que vemos en la calle, las revistas de moda, los comerciales y muchos programas de la televisión mexicana, que llevan consigo una interiorización de los mensajes, lo que implica el despojo de la identidad individual. Así, con este panorama, las niñas y los niños expuestos a estos materiales audiovisuales y gráficos, terminan adoptando identidades anglosajonas, occidentales, orientales que están muy alejadas de la propia, y en el sentido de creer que eso es lo correcto, forman parte del inconsciente de la colectividad, buscan verse bien, ser aceptados por los demás, ser queridos, entrar al circuito de ser deseados, formando sujetos ideales. “Lo que nosotros vemos o

³⁰ Mediatelecom. Publicación de Cultura, Comunicación y Desarrollo, S.C., que concentra todas las plataformas audiovisuales, agencia informativa y consultora regional en materia de política de telecomunicaciones y apropiación de nuevas tecnologías. Más información y artículos en su página web: <http://www.mediatelecom.com.mx>

³¹ Páez, Efrén. Ciudadanos deben ser vigilantes de los contenidos. Mediatelecom. 29 octubre 2013. [consulta 10 diciembre 2013] Disponible en: <http://www.mediatelecom.com.mx/index.php/agencia-informativa/noticias/item/53098-ciudadanos-deben-ser-vigilantes-de-los-contenidos-labardini>

percibimos concretamente no produce <<ideas>>, pero se insiere en ideas (o conceptos) que lo encuadran y lo <<significan>>, Y éste es el proceso que se atrofia cuando el homo sapiens es suplantado por el homo videns”³², asegura Sartori. En las producciones más famosas dirigidas a niños, estudiosos como Giroux (2001) explican en un analisis de la animación de Walt Disney:

Walt Disney comprendió que la inocencia, entendida como metáfora cultural, debía asociarse con una determinada interpretación de la niñez y con una visión específica del pasado, el presente y el futuro de América. En otras palabras, la conceptualización disneysiana de la inocencia debía elaborarse en el marco de determinados mapas de significado, en los que niños y adultos pudieran autodefinirse a través de un lenguaje cultural que les ofreciera cierto placer al tiempo que un conjunto coherente de señas de identidad.³³

Entonces el modelo de príncipes-princesas, reyes-reinas, héroe-villano, bien vs. mal, buenos-malos, desde parámetros religiosos, básicamente con la cristianización del mundo o gran parte de éste, eso se refleja en la cotidianidad; basta con ver los adornos de las guarderías y de los kinder’s mexicanos, las primarias, en los departamentos de juguetes para niñas y niños en los supermercados, los cines cuando se estrena una nueva película, los miles y miles de *souvenirs* en tiendas departamentales, todo es Disney. Las películas de Disney y otras empresas renuevan la colonización cultural.

En reflexiones de algunos expertos sobre la cultura visual en general y la infantil en particular, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, denominan el concepto de la *cultura-mundo*³⁴, a partir del lenguaje representativo del mundo moderno como el cine, donde la primera fase viene dada por la forma que tiene el cine norteamericano de exportarse y verse en todos los continentes, por la facilidad de lectura que este cine ofrece y se sustenta gracias a la televisión, pues desde los años sesenta y setenta este medio se impuso como modelo dominante de los medios de comunicación de masas, ya que, desde entonces fue capaz de transmitir contenidos idénticos a un conjunto indiferenciado de individuos de forma simultánea, afirmando que:

³² Sartori, Giovanni. “Homo Videns, la sociedad teledirigida. Editorial Santillana Taurus Pensamiento, Madrid 1998. Pág.48.

³³ Giroux. H. (2001). *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Pág.52.

³⁴ Lipovetsky, G. y Serroy, J. *La cultura-mundo*. Barcelona. Anagrama, 2010. Pág.60. **Cultura-mundo** es un término de Lipovetsky y Serroy, que significa el fin de la heterogeneidad tradicional de la esfera cultural y la universalización de la cultura comercial, que ha llegado a conquistar las esferas de la vida social, los estilos de vida de casi todas las actividades humanas.

Al mismo tiempo, el medio (la televisión) transforma el mundo en información: el mundo existe por las imágenes que aparecen en la pantalla, y los individuos lo conocen tal como se deja ver, con la visualidad, la jerarquía, la forma y la fuerza que le da la imagen. La televisión cambia el mundo: el mundo político, la comunicación política, la publicidad, el ocio, el mundo de la cultura... Hoy no existe más lo que lo que se ve en televisión, lo que ve la masa, lo que todos comparten. El triunfo de la sociedad de la imagen y sus poderes.³⁵

Según Lipovetsky, la cultura del entretenimiento actual empuja a la sociedad hacia los placeres fáciles pero matiza que este hecho “no impide que los individuos quieran comprender el mundo en el que viven para poder reinventarlo, innovarlo y progresar”³⁶, donde el modelo del hiperconsumo y de la globalización visual, señala como responsables de “esta religión consumista, a la nueva trinidad de Coca-cola, Disney, McDonald’s”³⁷, que no es más que la “cocacolonización americana de pensar, de sentir y de vivir”³⁸. Todo ello ha derivado en tener espacios globales comunes, lo que sucede con las producciones de Disney y de otras empresas, por ejemplo. También en el México actual podemos encontrar a una niña o un niño de una comunidad indígena, uno de la ciudad de una colonia marginada o uno de clase media baja, o de escuela particular, de la misma edad entre 8 y 9 años, que comparten como seña de identidad cultural un elemento externo a su propia geografía, por ejemplo: en la música pudieramos mencionar al cantante de reggae *Daddy Yankee* o al cantante de pop *Justin Bieber* y en dibujos animados o caricaturas: el gusto por el anime japonés, los *otakus*, *frikys* y *cosplay*. “Los procesos de globalización han obedecido a paradojas transnacionales y las celebraciones importantes como los cumpleaños o las fiestas infantiles que se celebran en establecimientos de McDonald’s, como premio y lugar preferido.”³⁹ Además del bombardeo en los medios de comunicación, espectaculares y anuncios que abarrotan las calles de comida chatarra, refrescos y promociones baratas para niñas y niños.

³⁵ Lipovetsky, G. y Serroy, J. *La felicidad paradójica*. Barcelona. Anagrama, 2005. Pág.48

³⁶ Lipovetsky, G. y Serroy, J. *La cultura-mundo*. Barcelona. Anagrama, 2010. Pág.33.

³⁷ Idem, pág. 40.

³⁸ Idem, pág. 41

³⁹ Idem, pág. 43

En México, como en muchos otros países latinoamericanos, el proceso del consumo cultural-audiovisual se convierte en el educador. Si partimos del supuesto del término cultura en su acepción antropológica y sociológica donde:

Si el hombre, es como es, un animal simbólico, de ello deriva eo-ipso que vive en un contexto coordinado de valores, creencias, conceptos y, en definitiva, de simbolizaciones que construyen a cultura. Así pues, en esta acepción genérica también el hombre primitivo o el analfabeto poseen cultura. Y es en este sentido en el que hoy hablamos, por ejemplo de una cultura del ocio, una cultura de la imagen y una cultura juvenil.⁴⁰

Desde esta perspectiva, para abordar la materia de cultura audiovisual (cine, animaciones, audiovisuales dirigidos para niños) con temas de tradición oral y/o cuentos tradicionales, voy a empezar con las disertaciones de Henry Giroux, quien afirma que “el poder de la industria cinematográfica es evidente en la intensa influencia que ejerce sobre la imaginación popular y la conciencia pública. A diferencia de los bienes de consumo más al uso, las películas producen imágenes, ideas, ideologías que conforman tanto las identidades individuales como las nacionales”.⁴¹ El objetivo de Giroux es sugerir que se debe pensar seriamente en las películas y en cómo éstas movilizan los deseos. Giroux basa su estudio en teorías de Bell Hooks, quien a su vez explora la idea de:

...que los estudiantes aprendían más acerca de la raza, el sexo y la clase en las películas que en la literatura teórica que se les instaba a leer. Las películas no sólo proporcionan narrativas para discursos específicos de raza, sexo y clase, sino que también brindan una experiencia compartida, un punto de partida común desde el que los distintos públicos pueden dialogar acerca de esos problemas tan connotados.⁴²

Siendo así, podemos encontrar que la televisión no es la única que forma a los niños, también lo hace el cine desde años atrás, es la pantalla y el poder de la imagen a disposición de la formación infantil. Marcela Groce, profesora de literatura Latinoamericana en la Universidad de Buenos Aires, investigadora de cine para niños, expresa que:

El cine infantil producido por Hollywood se crea a partir de las sucesivas políticas norteamericanas, destinadas a defender los valores de la civilización occidental por encima

⁴⁰ Sartori, Giovanni. “Homo Videns, la sociedad teledirigida. Editorial Santillana Taurus Pensamiento, Madrid 1998. Pág.38-39.

⁴¹ Giroux, H. 2003. Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del filme. Barcelona: Paidós Comunicación 146 Cine.

⁴² Giroux, H. 2003. Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del filme. Barcelona: Paidós Comunicación 146 Cine. Pág 19.

de cualquier otra, y explica que desde pequeños, los niños –aprenden a distinguir el bien del mal, la belleza de la fealdad, a través de estereotipos que identifican a los aliados y los enemigos de los Estados Unidos en esa cruzada de imposición de “la única fe verdadera”. Tales estereotipos se desarrollan visualmente en films que sintetizan en una historia las características de cada pueblo, sus actitudes típicas y sus rasgos sobresalientes.⁴³

En éstas premisas radica la importancia de la televisión y el cine como lugares decisivos para la educación de los niños y la construcción de las identidades culturales, los esfuerzos porque se trabaje en el reconocimiento de la multiculturalidad a partir de los modos de ver la vida social, de sus recursos, lenguajes y potenciales expresivos.

Los cuentos de hadas han sido parte del instrumento de enseñanza, utilizado por los padres para enseñar a las niñas y a los niños moralejas. En las culturas antiguas de México, los llamados mitos o Zanilli (cuentos-relatos) son un entramado complejo, junto con las leyendas, que también se utilizaron para transmitir partes de la historia de los antepasados, están llenos de seres fantásticos y escenarios coloridos, no desde la mente sino desde el corazón dirigidos con un profundo respeto hacia la Madre Tierra y todos los seres vivos, enseñanzas con gran sentido de justicia, amor y comunicación integral entre el mundo invisible y no visible; el sentir del corazón, la comunicación a través de los sueños como camino sagrado, de crear paz, armonía y equilibrio: la herencia de sangre transmitida de generación en generación, una manera de pensar, de creer y de vivir, de la relación entre la mujer, el hombre y la creación, el balance dentro de uno y dentro del círculo de la vida como parte del todo, incluyendo los animales, los pájaros, los peces, las piedras, los elementos, el viento, el agua, las estrellas, pero ninguna criatura superior a la otra, sólo formando componentes necesarios.

Los cuentos son siempre desde el pueblo y para el pueblo, aunque el significado entre un cuento de cosmovisión oral náhuatl sea distinto al de “cuento”⁴⁴ en

⁴³ Croce, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama Editorial. Pág. 12

⁴⁴ García Cuesta, Judit, tesis doctoral que lleva por título: *“Las representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores.”* Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Madrid, 2011. ISBN: 978-84-694-8488-3. Pág. 501.- La definición del término *cuento* en países occidentales y europeos: llaman “cuentos populares” a los cuentos folklóricos o tradicionales que relatan hechos ficticios y se clasifican en cuentos de hadas, mitos y leyendas y la tradición oral es cultivada por la clase social más baja de las sociedades europeas como campesinos, esclavos, soldados, artesanos, creados por y para un

culturas occidentales y europeas. Cambian formas, los medios, las lenguas, pero comparten elementos similares. Aún en tradiciones culturales “lejanas”, por eso a los cuentos y relatos populares de culturas antiguas de México los han etiquetado como “mitos”. Me parece importante definir la terminología de cuento tradicional a la cual me refiero cuando hablo de tradición oral para el entendimiento de esta tesis.

A partir del desarrollo de esta idea surge la pregunta ¿cómo se direccionan estos conceptos en un proyecto audiovisual dirigido a niños?. En un ejercicio de tesis llamado: *¿Quién piensa esta silla que eres tú?*⁴⁵ que revisé durante mi estancia de investigación en Madrid, había una pregunta propuesta por la autora que decía: “¿quién piensa este filme que eres tú?” Y al empezar la redacción de este párrafo me hice esa misma pregunta con mi tema de tesis: ¿quién pienso que son las niñas y los niños a los que quiero que vaya dirigida mi propuesta de animación? ¿para qué? ¿qué quiero enseñar o generar? ¿de qué edad? ¿voy a abordar todos los contextos en todos los Méxicos, teniendo tanta diversidad y desigualdad? Preguntas que se yuxtaponen con otra más ¿cómo se encuentra la direccionalidad del film sobre los espectadores? lo cual no es tarea fácil ni neutra, porque implica el proceso de interpretación de cada contexto. Si partimos de la afirmación de Walter Benjamin, en su libro *el narrado* donde dice que:

*El cuento folclórico era un modelo de arte narrativo que, a pesar de su gradual desaparición en la era de la reproducción mecánica, aún podía servir para señalar el camino hacia la construcción de una historia real. En el siglo XX, esto implicaría que un cuento tendría que aconsejar contra el autoritarismo y el fetichismo de las mercancías y subvertir la racionalidad instrumental con la imaginación*⁴⁶

Ésta nos permite argumentar que, así la situación de uso, en nuestra sociedad la importancia de que los relatos de tradición oral deben resurgir en las nuevas tecnologías conlleva su uso responsable al educar a las nuevas generaciones. Aún así, en este sentido, nada es más engañoso como el filósofo solucionador de problemas; en México y sus variados “Méxicos” no va a ser fácil transformar las

público adulto con al intención de satisfacer sus necesidades y anhelos, para transmitir conocimiento a las nuevas generaciones, por lo que la mayoría de los cuentos se hacían con un fin educativo.

⁴⁵ Ellsworth, Elizabeth y Acaso, María. El aprendizaje de lo inesperado, conversaciones. Edición y textos de Carla Padró. Ejercicio de tesis: *¿Quién piensa esta silla que eres tú?*. Abril 2010. BBAA UCM/Thyssen/UB. Madrid y Barcelona, España. Pág.27

⁴⁶ Benjamin, W. *El narrado*. Barcelona: Planeta Agostini. 1986. Pág. 66

prescripciones culturales que tenemos introyectadas, arraigadas profundamente en el psiquismo mexicano, en el inconsciente, creo yo. Pero ¿cuándo es el tiempo de emigrar de los paradigmas tradicionales?, refiriéndome a la forma de contar una historia o un relato con el tono occidental, cuando ya el tono mexicano de tradición oral es en sí mismo una serie de características peculiares y espectaculares.

En una mesa de discusión llamada: *El saber de las imágenes: el debate sobre la imagen y el arte como conocimiento*⁴⁷, el Dr. José Luis Pardo⁴⁸ cita a Gilles Deleuze, diciendo: “el filósofo asegura que los dos peligros del pensamiento siempre han sido la opinión y el caos. La opinión es consumirse en certezas, la estupidización de no añadir nada bueno y que no estemos dispuestos a discutir o a dialogar. Y el caos: el riesgo que implica consiste en distinguirse de la opinión, la locura.” Por ello tan necesario, en la producción de imágenes, el alejamiento de las pedagogías tóxicas y críticas que no critican, y centrar en la deconstrucción de narrativas; generar conocimiento con los proyectos de animación que van dirigidas a niños y niñas, que desde su construcción y proceso creativo el arte sea su marco de acción para dejar que el aprendizaje suceda.

¿Cómo arriesgarnos a ser el motor de la transformación y asumir que el proceso de construcción de nuevas posibilidades educativas no está exento de dudas y conflictos. Posibilidades en plural como plurales son los contextos y diversas las personas que habitamos, estos *Méxicos* y sus complejas diversidades? Quizá buscando sus elementos constitutivos, dejando de ver a los menores como objetos de consumo, apostando más hacia un método de cultura popular o local, expresado en las variables de un proceso educativo, como acto de conocimiento, desarrollando en los niños y las niñas un diálogo con la capacidad creativa y transformadora de las historias y cuentos tradicionales de nuestros antepasados,

⁴⁷ Pardo, José Luis. Conferencia “Mercantilización del saber: la imagen y el arte como comercio y los modelos de conocimiento funcionales en términos sociales. Mesa: “El saber de las imágenes: el debate sobre la imagen y sobre el arte como conocimiento”. Auditorio del Museo Reina Sofía, Madrid España. 11 de noviembre 2013.

⁴⁸ Pardo Torío, José Luis. Tesis doctoral: “La teoría de la individuación intensiva en el proyecto de una semiótica translingüística (1985). Universidad Complutense de Madrid. Filósofo y ensayista español. Es considerado como uno de los más importantes difusores del pensamiento de Gilles Deleuze en España, por su *Deleuze: violentar el pensamiento*.

por ejemplo; con la capacidad de asombro, la naturaleza social y la dimensión histórica.

En nuestros días es signo latente la crítica a los paradigmas de la modernidad y sobre todo desde una mirada mexicana-latinoamericana donde en virtud del proceso histórico, la modernidad ha resultado blanco de un constante debate. En un reciente ensayo de Néstor García Canclini, este autor discute la pregunta *¿hay posibilidad de estar de un modo distinto: transgrediendo, criticando, aprovechando los bienes y las imágenes para interactuar de otra manera, o simplemente siendo indiferente?, ¿esto se puede teniendo tantos ensayos y ejercicios de memoria histórica?*⁴⁹ Las mezclas de tradiciones y su impacto en la producción artística y cultural, han sido relevantes para los estudios históricos, económicos, filosóficos, antropológicos y artísticos. Por lo que, en este contexto y ante este panorama, que nos facilita todo, donde pocos proyectos generan cambios profundos a pesar de su carácter inminente de seducción, lo cual, muchas veces es utilizado como un mecanismo o herramienta de enajenación y cuando las áreas en donde la incidencia debería estar presente son precisamente la cultura, los medios y la educación, es la preservación, el conocimiento y el rescate de la memoria oral, la tradición y el patrimonio cultural los que tendrían que estar en los medios, especialmente en los medios dirigidos a niños, y no siempre es así. Ésta es la razón de ser de la presente tesis.

⁴⁹ García Canclini, Néstor, El poder de las imágenes. Diez preguntas sobre la redistribución internacional, Barcelona, 2004, pág.54.

1.2 SITUACIÓN PARTICULAR DE LOS NIÑOS DE TLÁHUAC

En el año 2006, cuando finalizó la post-producción de mi segundo documental comunitario: *"Inemiliz-Itekipanoliz. Su vida, su obra del Ing. Estanislao Ramírez Ruíz"*⁵⁰, después de más de dos años de investigación y rodaje, fue cuando empecé con los talleres de video y radio comunitaria para niños. El proceso de investigación del documental hizo que me diera cuenta de la vasta tradición en mi familia, tanto en el linaje, como en el conocimiento que mis abuelos paternos: ejidatarios y chinamperos; y de mis abuelos maternos: agoreros y descendientes de curanderos, nos heredaron. Por un lado tenía las historias, relatos y explicaciones de mi papá y de mi abuelo, a mis hermanos, a mí, y a mis demás primos, acerca del proceso del maíz y su cuidado, que tenían un gran valor y la relevancia de conservarlos y preservarlos. Por otro lado, tenía los relatos de mi mamá: de tías parteras y bisabuelos curanderos.

La necesidad de cumplir con el objetivo de rescatar y preservar las historias tradicionales, los mitos, cuentos, leyendas, consejos y relatos de tradición oral de los pueblos originarios de Tláhuac, con la seguridad de que los niños sabían o habían escuchado de sus tíos y abuelos; me llevó a dar talleres de video y radio comunitaria para niños en Tláhuac: la metodología de los talleres comenzaba con un ejercicio llamado análisis crítico de medios; con el fin de enseñar a los niños lo que es ficción en la pantalla y un relato o una historia; el ejercicio empieza preguntando a los niños ¿cuáles son sus programas favoritos en la televisión?⁵¹ entre varias preguntas más, desarrollando herramientas de análisis en siete ejes de reflexión: violencia, género, estereotipos, consumismo, derechos informativos, medios de calidad y rescate de identidad local. A partir del 2010 se incluyeron como eje de reflexión, los conceptos de sociedad de la información e internet.

⁵⁰ Ruíz, Hernández Yazmín Samantha. *Inemiliz, Itkipanoliz, Su Vida y Su Obra del Ing. Estanislao Ramírez Ruíz. Historia Viva de Xochimilco y Tláhuac*. México 2014-2015. El proyecto se realizó con la ayuda y en colaboración con la ONG Comunicación Comunitaria A.C., la oficina de enlace comunitario de la Universidad de la Ciudad de México UCM, la ONG Friedrich Eberto Stiftung, WACC y Causa Ciudadana APN. Soy fundadora del colectivo Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac, desde entonces coordino la productora de video llamada Tizik de Kuitlahuak Films y la radio comunitaria para niños llamada Radio San Pedrito Niñ@s 100% originarios. En el año 2010 el colectivo CPMCT se constituyó como Asociación Civil con el nombre de Expresiones Tizik A.C.

⁵¹ Los cuadros con los resultados de las preguntas del ejercicio Análisis crítico de medios, se encuentra en el Anexo V de esta tesis.

Los resultados del análisis crítico de medios fueron los siguientes:

1. Las caricaturas que más les gustan a los niños, son las que tienen un alto contenido de violencia e impulsos visuales (revisar cuadro #1 al #5 del Anexo V).
2. A las niñas les gustan las princesas y los cuentos de hadas (revisar cuadro #1 al #5 del Anexo V).
3. Del 2006 al 2011 el incremento del gusto por el anime japonés se mantuvo y en algunos casos fue en ascenso. (revisar cuadro #1 al #5 del Anexo V)
4. En todos los casos y todas las edades las películas que más van a ver al cine son las nuevas producciones que año con año produce Disney.
5. Pasan mucho tiempo viendo televisión solos y cuando la ven con los padres no hay un control en la programación que ven, están expuestos a programaciones para adultos de entretenimiento, sin que los padres los orienten o expliquen que sólo es entretenimiento.
6. Los videojuegos siempre han estado presentes en sus actividades cotidianas.
7. En casi ningún caso escuchan hablar de Tláhuac, el lugar donde habitan, en los medios que consumen.
8. Es más frecuente que los niños de los pueblos originarios y los barrios de los pueblos conozcan las historias de tradición oral, que los que viven en las colonias populares y las unidades habitacionales. Aquí es importante mencionar que Tláhuac tiene alrededor de 800 unidades habitacionales, por lo que, los niños que habitan en U.H., deben ser considerados un sector importante de población en la demarcación. Son ocho pueblos originarios y nueve colonias populares.

En Tláhuac, ocurren dos situaciones específicas con los niños de los pueblos originarios, los de las unidades habitacionales y colonias populares de la demarcación:

Por un lado, los niños de los pueblos originarios se alejan cada vez más de la cultura del maíz que, pese al crecimiento de la mancha urbana, está latente hasta nuestros días en Tláhuac, esta cultura era transmitida de generación en generación, sin embargo, debido a que la gente de la demarcación tanto jóvenes como adultos, salen fuera del territorio para ir a trabajar o a estudiar, los niños se quedan al cuidado de las nanas modernas: la televisión y el internet con el *mundo multimedia-interactivo*⁵². De alguna forma esta situación los pone en desventaja ante la posibilidad de ser motivados para seguir conservando lo que es parte de su identidad, unido al hecho de que los abuelos ya no platican con sus nietos sobre el tema. Dentro de los datos duros arrojados por las respuestas de los niños y las niñas, es preocupante que en varios cuestionarios que se les hicieron durante los talleres de medios, los niños a veces conocían las historias, relatos, mitos, leyendas, consejos de los abuelos, del pueblo, de tradición oral; otra vez no se acordaban hasta que escuchaban de qué se trataba. En la mayoría de las ocasiones, le preguntaban a sus abuelos, abuelas, tíos, tías y familiares, cuando se enteraban de esos relatos o historias. Al indagar sobre las razones por las cuales ya no acuden al campo con sus abuelos y tíos, los niños expresan motivos como: no les da tiempo, no hay nadie que los acompañe y no los dejan al cuidado de los adultos mayores, les da pena, se ensucian mucho, huelen feo los sembradíos, les dan miedo los animalitos del campo, hace mucho calor y se cansan.

Por otro lado, los niños y las niñas de las unidades habitacionales y colonias populares que conforman la delegación de Tláhuac, viven una situación similar, quedando al cuidado de la televisión y el internet como nanas y siendo éstas, parte integral de su educación. Lo que genera que los niños se conviertan en actores

⁵² Sartori, Giovanni. "Homo Videns, la sociedad teledirigida. Editorial Santillana Taurus Pensamiento, Madrid 1998. Pág.53. Cita completa: *Cuando hace cincuenta apenas cincuenta años de su aparición, la televisión ya ha sido declarada obsoleta. Las nuevas fronteras son Internet y el ciberespacio, y el nuevo lema es <<ser digitales>>. El salto es grande y la diferencia es ésta: que el televisor es un instrumento monovalente que recibe imágenes con un espectador pasivo que lo mira, mientras que el mundo multimedia es un mundo interactivo (y, por tanto, de usuarios activos) y polivalente (de múltiple utilización cuya máquina es un ordenador que recibe y transmite mensajes digitalizados.*

pasivos de lo que ocurre en su entorno generando el sedentarismo en sus actividades cotidianas, motivo por el cual pierden el interés por las tradiciones y la cultura del lugar donde viven o a veces ni siquiera se enteran.

OTRAS PRÁCTICAS DE EXPRESIONES TIZIC A.C.⁵³ PARA TOMARSE EN CUENTA:

En algunas ocasiones se han organizado talleres de hidroponía en el ejido de Tláhuac, en los que se les enseña a los niños y niñas técnicas tradicionales de siembra, se construyen en conjunto unos pequeños almácigos de lodo endurecido donde los niños siembran pequeñas lechugas y zanahorias. Al finalizar los talleres realizados los participantes nos contaron que descubrieron que esas técnicas las sabían sus abuelos, sus tíos y/o papás y mamás, algunos sólo habían escuchado de ellas, pero la mayoría se sintieron felices de trabajar en algo que sus familiares adultos conocían. De esas prácticas surgieron muchos relatos que los mismos niños descubrieron cuando platicaron con sus abuelos sobre su taller. La mayoría hablaban de tlaloques, culebras de agua y cantos del carrizo.

Otro ejercicio aplicado en los talleres es para romper estereotipos: la actividad consiste en poner a los niños frente a una cámara a jugar “actuando las actividades del hogar”, en donde es evidente que las niñas toman el papel de ama de casa y mamá al cuidado de los hijos, abnegada y frágil. Los niños no toman el papel de héroe, sino el de hombre dominante dueño de todo lo que hay en la casa inclusive de la pareja. Cuando les pedimos que actúen como actúan sus padres en un día común, casi en todos los casos nos hemos encontrado con escenas de violencia, machismo y humillación. Al preguntarles si eso es lo que ven en sus casas que sucede con sus familiares, el 30% dice que sí, el resto dice que lo vieron en la televisión (en las telenovelas y en los programas “La rosa de

⁵³ Expresiones Tizic A.C. es una asociación civil que se surgió del proyecto: Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac; un colectivo de jóvenes originarios del pueblo de San Pedro Tláhuac dedicado al trabajo con la comunidad en la capacitación en medios de comunicación para el ejercicio del derecho a la libertad de expresión, conservación, difusión y preservación de tradiciones y costumbres del lugar. De sus principales líneas de investigación y trabajo son la equidad de género, la educación de los medios, los enlaces entre organizaciones, y la capacitación para la producción, a través de su radio comunitaria Radio San Pedrito Niñ@s y su productora de video comunitario Tizik de Kuitlahuac Films. El nombre “Tizik” es el nombre en náhuatl de uno de los 4 barrios prehispánicos de San Pedro Tláhuac, que significa Lugar de hombres de conocimiento.

Guadalupe”, “Casos de la vida real”, “Lo que callamos las mujeres”) y creen que así sucede o va a suceder.

¿A qué nos lleva todo esto? Regresando al impacto de la imagen en los niños tenemos dos situaciones, la primera tomando en cuenta que dentro del proceso educativo en las nuevas pedagogías que ahora dejan de ser individualistas y carentes de construcción de conocimiento, dando especial relevancia a la apropiación de los niños respecto de los contenidos que aprende dentro de su entorno, este tipo de opciones pedagógicas y didácticas se encuentran apoyadas, en su mayoría, en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de las que ya no queda duda del valor y la influencia que puede tener el audiovisual en el imaginario infantil y en su educación emocional. Sin embargo, la tecnología puede acelerar pero no produce por sí misma el cambio social, ni el aprendizaje, ni el conocimiento. Es ahí donde el sistema unidireccional de productos audiovisuales a los que los infantes mexicanos, casi siempre, están expuestos, va construyendo en ellos una pasividad, perdiendo la exigencia de las fases constitutivas indisolubles de acción y reflexión, es decir, los estímulos son visuales y auditivos; si estos estímulos son cada cinco y cuatro segundos, generan incapacidades para retener atención. Esto, en la mayoría de los casos debido a los proyectos objetivos de mercado de los monopolios de las televisoras y sus patrocinadores (comerciales) que como estrategias mercadológicas hacen uso de ese circo de estímulos constantes; por eso, en la mayoría de los casos, los niños no aprenden a leer fácilmente, el diálogo que se establece entre los materiales audiovisuales infantiles y los niños y niñas, transforma su realidad en todo tipo de sentidos y no siempre de forma positiva.

La segunda situación es que, ante estos escenarios, con los pocos espacios que existen para la recreación y siendo los medios de comunicación los principales caminos para el ejercicio a la información, cultura y libre expresión de los niños y niñas de Tláhuac, estos nuevos resquicios en los medios de comunicación han sido insuficientes para contribuir a aumentar la formación de niños y niñas más activos, críticos, analíticos y creativos para hacer frente a nuestra realidad.

Existen muy pocas alternativas de calidad que realmente eduquen, informen y los hagan participantes activos de lo que ocurre en su entorno, así como de la cultura que todavía los rodea del lugar donde viven, ya que en la actualidad los medios de comunicación han generado un auge importante en los intereses de los niños y niñas que día a día se encuentran en contacto con ellos como: la televisión, el internet, el cine, la cámara de video, el teléfono de celular y los videojuegos. Esto muestra que las niñas y los niños de Tláhuac están expuestos al consumo audiovisual de manera constante, con un impacto importante en su vida, a partir de la creación y repetición de sus imaginarios e identidades.

1.3 MEMORIA ORAL (EN TLÁHUAC)

“La memoria es del pasado”, asegura Paul Ricoeur. La fenomenología de la memoria está estructurada en torno a dos preguntas: ¿de qué hay recuerdo?, ¿de quién es la memoria? El camino del ¿qué? al ¿quién?, pasando por el ¿cómo? del recuerdo a la memoria reflexiva, pasando por la *reminiscencia*⁵⁴ es la memoria como un indicio o reflejo del tiempo, del recuerdo y la imagen como huella tangible del pasado, un instrumento de conocimiento icónico. Paul Ricoeur afirma que no tenemos nada mejor que la memoria para garantizar que algo ocurrió antes de que nos formásemos el recuerdo de ello. Recurre a la importancia de la afirmación de Aristóteles según la cual dice “la memoria es del tiempo”.

*Los recuerdos personales son un importante recurso del que servirse para crear arte y una gran ayuda para la expresión visual. Resulta curioso que, para los artistas, a menudo la memoria guarde una estrecha relación con el modo en que se han expresado anteriormente con otro medio de representación de imágenes cualquier material atractivo o de interés.*⁵⁵

El problema, es que no puede hablarse de memoria, sin hablar del recuerdo, de la imaginación y del imaginario. Por ello, esta imbricación de versiones haría que nunca terminaríamos de explicarnos, memoria e imaginación comparten el mismo destino.

IMAGEN, IMAGINARIO, IMAGINAR PARA LOS PUEBLOS ORIGINARIOS

Para hablar de memoria oral en los relatos tradicionales de los pueblos originarios, deberé hacer antes un breve trasiego de los conceptos: imagen, imaginario, imaginar. Porque no se puede hablar de memoria oral de un pueblo cuando no se entiende la concepción de los elementos no figurativos, que en las nociones de los antiguos distan mucho de los occidentales con los que hemos sido educados. La decantación es con base en los documentos: La guerra de las imágenes⁵⁶ y La colonización de lo imaginario⁵⁷ de Serge Gruzinski:

⁵⁴ Paul Ricoeur. La memoria, la historia, el olvido. Editorial Fondo de Cultura Económica. 2011. Pág. 20

⁵⁵ Paul Wells, Joanna Quinn y Les Mills. Dibujo para animación. Editorial BLUME. 2010 p.24.

⁵⁶ Gruzinski, Serge. La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1942-2019). Ed. Fondo de Cultura Económica México. Traducción de Juan José Utrilla. México, 1995.

⁵⁷ Gruzinski, Serge. La colonización de lo imaginario. Sociedades indígenas y occidentalización en el México español. Siglos XVI-XVIII. Ed. Fondo de Cultura Económica, México. Traducción Jorge Ferreiro. México 2001.

1) **Imagen.** En los relatos de memoria oral, es aquella que debe quedar lejos del pensamiento figurativo, de la historia del arte y del contenido intrínseco del mismo concepto en su concepción de origen, desde su imposición por los conquistadores y al ser cambiada la imagen por el ídolo para llevar a cabo la conquista espiritual que parece hundirnos en la fascinación y la omnipresencia de la imagen reproducida en todas partes, al mestizaje de las razas, las religiones y las culturas, al desarraigo de los seres y de la memoria, así como las falsas imágenes, las réplicas demasiado perfectas, la imagen portadora de historia y de tiempo, la que escapa a su creador y se vuelve contra él, o la violencia de la destrucción iconoclasta, porque afirma Gruzinski que “la ciencia ficción no nos enseña más que nuestro presente”⁵⁸, “la imagen desempeñó un papel decisivo en la conquista y la colonización del Nuevo Mundo. Sin embargo, las poblaciones autóctonas y posteriormente las indias, negras y españolas no se recibieron pasivamente esas imágenes, sino que les imprimieron su propio sello de resistencia y rebeldía.”⁵⁹ Y fue la noción nahua que no dio por sentada una similitud de forma sino que designó la envoltura que recibía, la piel que recubría una forma divina surgida de las influencias cruzadas que emanaban de los ciclos del tiempo. Se le llamaba *ixiptla*⁶⁰ (*símbolo*), y era el receptáculo de poder, la representación indígena –si es que se puede hablar de representación- no era la calca de la realidad sensible, aunque se refiera a ella; *ixiptla* era la presencia reconocible, epifánica, la actualización de una fuerza imbuida en un objeto, un “ser-ahí” sin que el pensamiento indígena se apresurara a distinguir la esencia divina y el apoyo material. Por lo que es un error que en el mundo de la imagen y el espectáculo donde lo híbrido del sincretismo, de la mezcla, de la confusión de las razas y de las lenguas se deba tratar la imagen con un pluralismo étnico y cultural sobre el continente americano. Porque “La occidentalización del planeta, occidentalización

⁵⁸ Gruzinski, Serge. La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1942-2019). Ed. Fondo de Cultura Económica México. Traducción de Juan José Utrilla. México, 1995. Pág. 2014.

⁵⁹ Gruzinski, Serge. La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1942-2019). Ed. Fondo de Cultura Económica México. Traducción de Juan José Utrilla. México, 1995. Pág. 2015.

⁶⁰ Gruzinski, Serge. La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1942-2019). Ed. Fondo de Cultura Económica México. Traducción de Juan José Utrilla. México, 1995. Pág. 60-61.

que, por sedimentaciones sucesivas, ha utilizado la imagen para depositar y para imponer sus **imaginarios** sobre América.

2) Imágenes e imaginarios repetidos, a su vez, combinados y adulterados por las poblaciones dominadas.⁶¹ Por eso es tan importante el uso del lenguaje cuando se habla de memoria oral en los relatos de tradición, porque no se puede confundir un *ixiptla* que no dejaba de evocar las pictografías que llenaban los códices, con el dios de los conquistadores, el dios-concepto occidental que nada tienen que ver. Por otro lado, el hombre occidental siempre ha concebido la relación hombre-naturaleza, como un dominio a la naturaleza, porque tiene una visión diferente, en cambio aquí en los pueblos de América Latina, no buscan apropiarse de la naturaleza sino más bien la enseñanza es a partir de sentirte como parte de ella, es decir, los hombres/mujeres son un momento de la naturaleza, pues buscan trabajar con ella, no dominarla. Un ejemplo de eso es la tecnología lacustre que utilizaron al asentarse aquí en la cuenca de México., al mantener el lago y aprovechar los recursos lacustres, no solamente el agua, sino por ejemplo todas las plantas que en él se desarrollaban, ahí se refleja una relación del hombre-naturaleza.

3) imaginar.

Paul Ricoeur dice que

*por la función mediadora del relato, los abusos de memoria se hacen abusos de olvido. Antes del abuso hay uso, es decir, el carácter ineluctablemente selectivo del relato. Si no podemos acordarnos de todo, tampoco podemos contar todo. La idea de relato exhaustivo es una idea performativamente imposible. El relato entraña por necesidad una dimensión selectiva. Entramos en contacto aquí con la estrecha relación que existe entre memoria declarativa, narratividad, testimonio, representación figurada del pasado histórico.*⁶²

Es necesario destacar que definir imaginación en las culturas antiguas de México, es saber que esta palabra deviene de una forma de lingüística como valioso objeto particular en el estudio de la cosmovisión, es decir:

⁶¹ Gruzinski, Serge. La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1942-2019). Ed. Fondo de Cultura Económica México. Traducción de Juan José Utrilla. México, 1995. Pág. 2015.

⁶² Ricoeur, Paul. La memoria, la historia, el olvido. Fondo de cultura económica. Buenos Aires 2010. Pág.572

*relativo a la concepción de un mundo en que la vida vegetal y la animal estaban sujetas a algunos procesos comunes, en los cuales las criaturas vegetales operaban con frecuencia como prototipos. Esto no es novedad, pues es suficientemente sabido que ciertos aspectos de la existencia humana se equiparaban a la vida del maíz. Sin embargo, es necesario profundizar en las concepciones sobre el ciclo de los seres mundanos, propio de una cosmovisión en que todo lo existente poseía alma. El ciclo general puede ser descrito sucintamente como la alternancia de la existencia en el reino de la vida y en el reino de la muerte.*⁶³

Si esto es así, regresando a la narratividad gastada de la que habla Roccoeur, el relato en la cosmovisión de los pueblos del antiguo México es de la imaginación como la existencia del vínculo con la imagen, suponiendo que en muchos casos el pareado simbólico no pasa directamente de la lengua a la imagen, por ejemplo, sino que ambos proceden del vértice de la cosmovisión.

¿Qué es memoria? Para definir memoria se tiene que hablar del recuerdo, de la imaginación y del imaginario: memoria e imaginación comparten el mismo destino, proceden del relato, de la narratividad y ésta del vértice de la cosmovisión de un pueblo o una cultura.

LA MEMORIA ORAL EN TLÁHUAC

En México los pueblos originarios son aquellos que existían antes de la invasión española. Tláhuac es uno de los pueblos originarios ubicado en el suroeste de la cuenca del Valle de México, conocido por ser un pueblo de *Tonalpouhques* (hombres de conocimiento que leían las estrellas y los granos de maíz). Con una profunda tradición basada en nociones nahuas, sobre todo en el culto al maíz y el calendario de la siembra y la pixca (cosecha).

Aunque existen estudios en la etnología mesoamericana sobre la transmisión y la reproducción de la cultura, ya sea a través de la vida ceremonial y las expresiones artísticas o las denominadas “pedagogías indígenas” (Good, 2001^a; 2004^a) y “el

⁶³ López Austin, Alfredo. Difrasmios, cosmovisión e iconografía. *Revista Española de Antropología Americana*. 2003. Vol. Extraordinario 143-160. Pág. 152

saber hacer” (Chamoux, 1992), el tema no ha sido muy desarrollado y sabemos relativamente poco sobre lo que concierne al ámbito de la transmisión de valores y de ideas. Esto puede deberse en parte a que existe una tendencia a abordar la transmisión de la cosmovisión y de los complejos míticos, principalmente desde el punto de vista de la práctica ritual.

La corriente teórica de Galinier, considera los procesos ceremoniales como medios de enculturación de “modelos cognitivos”, siendo “el punto de cristalización y de activación de la visión indígena del mundo”⁶⁴. Aunque no existen elementos contundentes que nos lleven a pensar que esto no sea así, en la mayoría de los casos, sobre todo cuando se trata de comunidades indígenas donde el ritual involucra la participación colectiva de amplios sectores de la población, el postulado atestigua la escasa atención concedida al papel que, como medio de transmisión de la cultura, desempeña la *tradición oral*.

Galinier, Jacques afirma que:

*...el problema central involucrado en la transmisión de saberes míticos, son de carácter “contraintuitivos” de estos conocimientos, es decir, según el término de los antropólogos cognitivistas, el hecho de que sean creencias “contraintuitivas” implica que no pueden aprender por observación directa o empírica ni por inferencia de la realidad cotidiana, sino que son aprendidos sin ser enseñados, pero sí relatados o contados cuando se transmiten en contextos cotidianos y inscriben en situaciones y representaciones ordinarias y verídicas.*⁶⁵

En el caso de los relatos acerca de los tlaloques, mi abuelo y mi abuela paterna hablan de ellos, refiriéndose a los mismos como culebras de agua, modos de llamar a estos seres de la naturaleza concebidos como divinidades poseedoras de agua para las cosechas (ya sea para hacerlas crecer o para hacerles daño) y del mensaje de que las lluvias, el granizo (al que siguen llamando con la expresión “ya dejaron caer la olla de alverjones de allá arriba”. Se acercaban: o de la manera en que se hace y nace el huitlacoche (soplado el maíz a la hora de la siembra). Son ejemplos que en su carácter contraintuitivo se plasma fundamentalmente en el hecho de que son “invisibles” para las personas comunes, la creencia no se deriva

⁶⁴ Galinier, Jacques. La Mitad del Mundo: cuerpo y cosmos en los rituales otomíes. Universidad Nacional Autónoma de México; Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos; Instituto Nacional Indigenista, 1990-pág. 32-33-456

⁶⁵ Galinier, Jacques. La Mitad del Mundo: cuerpo y cosmos en los rituales otomíes. Universidad Nacional Autónoma de México; Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos; Instituto Nacional Indigenista, 1990-pág. 33-456

de la observación y esto coloca a la comunicación oral en un lugar central, porque la mayoría de los hijos y nietos de los campesinos y chinamperos de Tláhuac aprendió sobre los tlaloques (culebras de agua) y el huitlacoche soplándole al maíz escuchando los relatos de sus antepasados, familiares u otras personas que les refieren acerca de estos seres y situaciones míticas, oyendo anécdotas, fragmentos, historias completas, episodios terapéuticos, relatos de los tíos y abuelos, sueños, recetas médicas y toda clase de testimonios verbalizados.

Es así como se puede ver que la comunicación verbal es la manera más utilizada por los habitantes de la zona chinampera en los ejidos y pueblos de Tláhuac, son instruidos en un proceso irregular, implícito e informal que se prolonga a lo largo de su vida de manera permanente. Lo escuchado por un chinampero o canoero en la infancia puede tener sentido muchos años después, al contemplar información fragmentaria acumulada para sacar a la luz un concepto mucho mayor, configurado más afinadamente y articulado. Un ejemplo de esto es que de acuerdo a la cosmovisión náhuatl, consideran al maíz un ser vivo: cuando esta chiquito, lo consideran como un bebe, y ya cuando esta maduro, los jilotes se dejan limpios (dice mi abuela) para “el inicio”... Mis abuelos contaban que sus antepasados (papás y abuelos) les enseñaron que el “inicio” del maíz es como el de cualquier ser humano, de vida y muerte. Les dijeron que el 2 de febrero se bendicen las semillas y las cosechas (hortalizas, verduras) para que empiece a nacer el maíz, sino se llevan a bendecir, esa semilla no nace. Cuando se siembra, se deja depositar la semilla, ésta va creciendo hasta que el día de pixca, es cuando matan al maíz, -muere el maíz para dar vida- decía mi abuelo, para dar -inicio- otra vez.⁶⁶ Ejemplos significativos son los relatos de los abuelos y la gente mayor en Tláhuac (a los que llamamos tíos por una cuestión de respeto), como:

Yohualmomialhuaquixtico tocintzin, axan monequi in ahuahqueh, in tepechanehqueh, techhualmotitlaniliah, techhualmotlacoliliah, oc tepitzin inteoatzin, inquetzalquiuhztzin. ¡Mah tlamixtemilo, mah tlapetlanilo, mah tlacueponilo! [Ya ha venido a espigar nuestro maicito, ahora se requiere que los dueños del agua, los moradores de los cerros, se dignen a

⁶⁶ Martínez Díaz, Baruc N. En una plática de relatos orales de nuestros abuelos. Tláhuac, México D.F. 11 de noviembre 2007.

mandarnos, a regalarnos, un poquito más de su agua sagrada, de su preciosa lluvia. ¡Que se junten las nubes, que relampaguee, que se hagan los truenos!]

Ye nauhpohualli ommahtlactli xihuitl timotlacatilihtzinohto ompa Tazatitla, in huehuetlaxilacalpa Teopancalcan. Omizmotlalticpacquixitlilihco ce ilamaticitl huan monantzin omizmocelilih tzopelicatzilintlahtolciah in tomacehuallahtoltzin. Omizmohuapahuilihqueh in xohuilli, in axolotl, in atepocatl, in cueyatl, in acocilli, in xotahuatl, in tlaolli huan nepapan quililtl. ¡Mayecuel oc miec xihuitl titocihtzin timonemitiz nican tlalticpactli inic cualli ticzalozqueh mopaltzinco...! [Hace ya noventa años que en el paraje Tazatitla, del antiguo barrio de Teopancalcan, viniste a nacer. Te hizo brotar aquí en la tierra una vieja partera y tu madre te recibió con el dulce y sonoro timbre de nuestra lengua náhuatl. Creciste y te fortaleciste con el juil, el ajolote, el atepocate, la rana, el acocil, la carpa, el maíz y las diversas verduras. ¡Abuelita nuestra: ojalá que muchos años más vivas aquí en la tierra para que podamos seguir alimentándonos con tu sabiduría...!]⁶⁷

¡Se me hace que ahí aprendí, viejo ahí aprendí! Exclamaba mi abuelo Don Fidel Ruíz Galicia cuando le preguntaba ¿cómo sabía sembrar epazotl y nacer huitlacoctli? Es así como, reflexionando en voz alta, el proceso de transmisión-aprendizaje del conocimiento a través de enunciados sobre situaciones míticas y procesos de chinampería, son procesos pedagógicos que se registran en las primeras etapas de la infancia, cuando los niños se incorporan a la vida familiar y comunitaria.

...decía mi abuelo, que cuando pixcaban, se hacían una fiesta grandota donde todos se reunían, toda la gente que iba a pixcar, había banda, había cuetes, como una fiesta religiosa que se hacen todavía en el pueblo. Pero también se cantaba el alabado (el alabado es una serie de cantos que siempre se entonan en cuestiones fúnebres, regularmente cuando muere una persona, cuando están rezando el rosario) Y eso significa que están rezándole al maíz que ya es difunto que ya esta muriendo. Pero en la visión de los pueblos mesoamericanos, la muerte no es el final, sino que hay muerte porque va a haber otra vez vida. Son dualidades complementarias. Si hay vida es porque hay muerte, si hay muerte es porque no va a haber vida. Entonces si bien el maíz, muere, pues nuevamente la semilla queda ahí para que vuelva a nacer el maíz. Por eso también decían que el maíz tratándolo como un ser vivo, que era malo desgranarlo en la noche, porque el maíz se dormía. Entonces contaba mi abuelita que cuando estaban desgranando las eloterías y ya estaba anocheciendo, decían: -que dejen de desgranar el maíz, porque es malo, porque ya se esta durmiendo el maíz-. Y ya lo dejaban de desgranar el maíz.⁶⁸

Mi abuela también cuenta que anteriormente había rezos para sembrar. No se sembraba nada más así, sino que se rezaba. Todavía la gente cuando va a sembrar, por ejemplo, mira hacia el Sol y se persigna, luego ya empieza a sembrar. Eso es algo que todavía nos recuerda los antiguos ritos que se hacían para el maíz, porque había ceremoniales de varios tipos. Por ejemplo cuando se

⁶⁷ Martínez Díaz, Baruc N. Relato oral, traducción en náhuatl. Tláhuac, México 2014.

⁶⁸ Martínez Díaz, Baruc N. En una plática de relatos orales de nuestros abuelos. Tláhuac, México D.F. 11 de noviembre 2007.

acercaba una tormenta o una tempestad. *“Hay que cuidar el maíz”* decían. *Entonces iban y sacaban, sobre todo los que eran del barrio de Tecpan (Nombre prehispánico de un barrio en Tláhuac), sacaban un Cristo que tenían y lo ponía ahí, si no tenían el Cristo, cualquier persona que veía que ya venía la tempestad en su milpa en medio ponía una cruz. Entonces la cruz espantaba la tempestad y el granizo.* Es un rito que aprendió mi abuela de su mamá, que le enseñó a espantar la lluvia cuando era mucha o cuando había peligro de que con la tormenta se dañara al maíz y si va a granizar, para que no le pase nada al maíz, en el patio de la casa se tira el *tejolote*⁶⁹. *Se avienta el tejolote.*

En una ocasión cuando le preguntaba a mi abuelo porque tenía junto a sus herramientas y sus costales sus cuchillos en cruz, cruz “X” no cruz de la religión católica, y su tejolote me dijo:

- Porque había antes los sacerdotes, esos tenían poder de calmar el granizo, de atraer la lluvia, de controlar el tiempo. Entonces sí venía un granizo, lo conjura, pero algo le hace al sacerdote. Pero si el granizo vuelve otra vez. Y por más que le hace el sacerdote así (haciendo movimientos con sus herramientas en cruz), se tira el tejolote y se va el granizo. –Los de ahora que hay, los sacerdotes, esos ya no sirven para eso, y uno lo aprendió a hacer para cuidar el maíz.- Decía mi abuelo Fidel.

En otros pueblos de origen nahuatl, cuando ya están los primeros elotes, se hace una fiesta que se llama Chicomexochitl, se llama siete-flor, porque se cree que el maíz tiene un espíritu que es el siete-flor el chicomexochitl por ser muy resistente, al tener siete corazones y no sólo uno. Por ejemplo, el frijol y la calabaza tienen un solo corazón, en cambio el maíz tiene siete corazones. Mi abuelo cuenta que: *-Por eso un señor de Veracruz decía que a pesar de que el maíz ya esté en nixtamal todavía germina, porque dice que cuando las mujeres van a lavar al río el nixtamal y todo, cae un poco de nixtamal en la tierra y crece.* Eso lo dice con referencia a la resistencia que tiene el maíz en comparación con otras semillas nativas de aquí de México. Por eso también se dice que *-si al maíz se le quema o si al maíz no se le cuida, anda llorando el espíritu del maíz y eso es malo.* Antes los campesinos tenían mucho cuidado con el maíz y con el trato; tenían que tener bien limpio el terreno, para que la hierba no lo tumbara, como el chayotillo que se le enreda y lo

⁶⁹ Texolotl [te-xo-lo-te] Mano o pilón de piedra usada para moler especias en el molcajete.

tumba. Tenían que limpiar bien sus terrenos y hacer correctamente los pequeños montes de tierra arada para que le viento no lo derribara. Por la importancia que tenía el maíz.

Mi abuelo Fidel construía sus propias escobas con ramas, elaboraba una manta de costales para tapar su maíz, y sabía perfectamente medir su tierra para hacer los zurcos y trazar su arado. Decía que todo eso lo aprendió de niño, cuando sus abuelos le enseñaron. Mi abuela Dominga, se quedó huérfana muy pequeña y ella sola tuvo que mantener las chinampas que le dejaron sus abuelos y sus papás, para hacerse cargo de la tierra, tenía ocho años y *ya se sabía todos los tiempos del maíz, cómo se le cantaba y se le cuidaba para que diera semilla buena, cuenta ella. Dice que aprendió desde muy chiquita a hablarle y cuidarlo, aprendió a manejar el acalli que le dejó su abuelo para llevar su cosecha, a cazar animales y echar el nistamal para hacer tortilla, tamal y atole de maíz con chile (chileatole), todo porque se lo contaban desde muy chiquita.*

Y aún ahora, cada vez que pienso en las historias de mis abuelos, llegan a mi mente diversas escenas fugaces, como entre brumas del conocimiento del cuidado del maíz, que mis abuelos como ejercicio lo practicaban todos los días y las narraciones de ¿cómo?, ¿por qué? con cuentos, consejos y relatos, de los cuales, su contenido de transmisión oral como decía Galinier: fue a partir de “relatados o contados cuando se transmiten en contextos cotidianos y se inscriben en situaciones y representaciones ordinarias y verídicas.” Siendo éste el método que seguro aprendieron de sus padres y abuelos también, y así las generaciones pasadas también.

1.4 EJEMPLOS DE RELATOS DE TRADICIÓN ORAL, COMO SOPORTE, EN LA CREACIÓN DE CUENTOS ANIMADOS

“La animación es la copia impresa de la memoria psicológica.”.

-Paul Wells-

PROYECTO DE NACIÓN NATIONAL FILM BOARD OF CANADÁ

Parte de mi investigación es recopilar puntos a favor de la sustentabilidad y viabilidad de utilizar la animación de desarrollo para crear productos didácticos, teniendo como soporte principal la historia y memoria oral. Mi referencia principal es el proyecto de Nación, de educación en Canadá: el cual está basado en los tratados y acuerdos históricos que el gobierno de Canadá estableció dentro de su Constitución, con derechos específicos y obligaciones hacia los pueblos aborígenes, que se identifican como indios, metis e inuit. Donde la tradición oral aborígen sostiene que los pueblos indígenas han mantenido una relación sagrada con la tierra desde “tiempos inmemoriales”. A esto se añade que el Consejo Nacional de Cine de Canadá (NFB –National Film Board) lleva más de medio siglo realizando cine sobre los pueblos indígenas de Canadá, quienes recientemente han preferido referirse a sí mismos como Primeras Naciones.

El foco temático de estas películas abarcó un amplio espectro comprendiendo temas como: la justicia social, el racismo, la reivindicación territorial, la reservación de la cultura, el derecho a la autonomía política y las artes creativas. Con más de cuatrocientos títulos actualmente, incluidos documentales, drama y animación, estas películas reflejan un importante compromiso por parte del NFB de documentar el carácter en evolución de la vida aborígen canadiense y contribuyen a un proyecto nacional de registrar la experiencia más amplia de todos los canadienses, en toda su complejidad y variedad, para fomentar un sentido de identidad nacional más fuerte. “La educación pública y la difusión de información son el corazón de este proyecto, por lo que los cineastas han sido liberados de crear obras para el mercado comercial.”⁷⁰

⁷⁰ McGill-Queen’s University Press, 2005./ ONF/ NFB © 2006 National Film Board of Canada/ Office National du Film du Canada. Montreal an Kingston. Aboriginal Peoples Television Network www.aptn.ca / Armatage, Kay, Kass Banning, Brenda Longfellow y Janine Marchessault, editors. *Gendering the Nation: Canadian Women’s Cinema*. Toronto: University of Toronto Press, 1999. / Beard, William y Jerry White, editors. *North of Everything: Englis Canadian Cinema since 1980*. Edmonton: University of Alberta

En Canadá entre tres y cuatro por ciento de los treinta y un millones de ciudadanos canadienses afirman ser de linaje aborigen y en ellos están basados sus tratados.

PROYECTOS EN LATINOAMÉRICA

Están los esfuerzos en Latinoamérica como *PAKAPAKA*⁷¹, el primer canal educativo y público diseñado por el Ministerio de Educación de la Nación para niños y niñas de Argentina y de América Latina. Una propuesta que consiste en una nueva señal infantil con contenidos de alta calidad orientados a educar y entretener, abierto a la cultura de todos los sectores de Argentina. Una señal que nace de la experiencia previa de la franja infantil de Canal Encuentro, trabaja en red con otras instituciones y televisoras públicas de América Latina con producción audiovisual de ficción y animación en 2D y 3D, así como documentales. Poniendo a disposición de docentes y alumnos material educativo de alta calidad técnica y pedagógica destinado a apoyar el proceso de enseñanza/aprendizaje en diversas áreas curriculares y así favorecer el uso de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos pedagógicos. Otro ejemplo es el festival del colibrí en Colombia, que abrió una nueva categoría para producciones de animación experimental con temas de historias de tradición oral, dirigidas a niños y niñas. En Bolivia y Colombia la productora *HIERRO*⁷², dedicada exclusivamente a la animación y es especialista en técnicas mixtas, desarrollando y produciendo proyectos pedagógicos y series de TV animadas, cortometrajes y transmediales, motivando a animadores jóvenes interesados en este arte, mostrando sus trabajos o buscando promoción institucional.

Press, 2002. / De Rosa, Maria. Studio One: "Of Storytellers an Stories." *En North of Everything*, pp.328-341./ Evans, Gary. *In the National Interest: A Chronicle of the National Film Board of Canada from 1949 to 18989*. Toronto: University of Toronto Press, 1991./ Roth, Lorna. *Something New in the Air*.

⁷¹ PAKAPAKA. <http://www.pakapaka.gob.ar>

⁷² HIERROanimación. http://www.hierrotv/es_hierro.php#ancla

En el año 2013 surge LATINLAB, un laboratorio de investigación, creación y reflexión en torno a la televisión infantil y las multiformas en América Latina, su objetivo es colaborar con los procesos de investigación, discusión, reflexión y creación de productos audiovisuales de calidad para la infancia en América Latina desde una perspectiva de derechos.

PROYECTOS EN MÉXICO

A pesar de estar demostrada la creatividad y la calidad cinematográfica en producciones de animación ortodoxa, experimental, en desarrollo, independiente (de autor) en México, la animación apenas si está contemplada para proyectos de educación formal. Es poco valorada y las producciones no tienen un apoyo racional, real y claro. La mayoría de las veces, está muy lejos de verse como un claro recurso material didáctico infantil, más bien es visto como una libre competencia para cubrir el mercado y ser parte de la industria. Sin embargo, pese a estas barreras, se ha suscitado en los últimos años un interés peculiar en la animación mexicana. Año 2014, hoy en día:

En México, la animación vive el inicio de una etapa de oro, en los últimos años los artistas de la animación han ido forjando, en colectivos y de manera individual, un cuerpo de obra que ya coloca a nuestro país en el panorama mundial, y en ese esfuerzo destacan quienes construyen escenarios y personajes tridimensionales en muy distintas técnicas. En Guadalajara, y en la ENAP, ahora FAD-UNAM, han surgido grupos sólidos de animadores, pero también nacen algunos de manera individual.⁷³

En México contamos con animadores talentosos, como la Dra. Tania de León Yong, Adriana Bravo, Nuria Menchaca, Rita Basulto, por mencionar a las más importantes en la animación mexicana. Entre los más destacados estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño UNAM, del Posgrado en Artes y Diseño se encuentran los animadores y animadoras: Christian Trujillo, Erika Jurado, David Torres, Oscar Romero, Adriana Ronquillo y Victoria Karmin, estas dos últimas animadoras, seleccionadas por el Festival de CANNES, en Francia con su cortometraje *Fosca Liebre*. De esta forma es como la animación mexicana se está dando a conocer en festivales alrededor del mundo y utilizando como técnica

⁷³ Día Mundial de la Animación, México 2013. FAD-UNAM.

principal el *stop motion* es una de las técnicas de animación que más destaca. Un ejemplo de esto es el festival de cine de animación *Annecy* que en el año 2014, rinde homenaje a la animación *Stop Motion* en México. La selección cuenta con los cortometrajes de René Castillo *Hasta los huesos*, Sofía Carrillo: *Fuera de control*, Luis Felipe Hernández Alanís: *Martyris*, Karla Castañeda: *La Noria*", Rita Basulto: *Lluvia en los ojos*, Lourdes Villagómez: *Síndrome de línea blanca*, Juan José Medina: *Jaulas*, René Castillo y Antonio Urrutia: *Sin sostén*.⁷⁴ Teniendo en cuenta que como animadores nuevos en México vamos por buen camino, gracias a la calidad de las producciones de nuevos y jóvenes animadores, así como los contenidos que están más enfocados a situaciones sociales y humanas dentro de la cultura en México; todo esto son buenos comienzos para integrarlos en la educación formal, no formal e informal. La importancia del movimiento en la animación en desarrollo, el valor de la ocurrencia versus la causalidad narrativa, con el color como factor de fascinación, la música, la estética, todo el proceso artístico, se convierte en un trabajo didáctico, el cual también está destinado a llevar un mensaje y en estos proyectos, el humor, el diseño, la animación, en sí la historia contribuyen a ese fin. El Dr. Luis Alonso, profesor de Historia del Cine, Medios y Comunicación en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, dijo que, "la fantasía no es un género, sino un medio para conectarse con la realidad."⁷⁵ ¿Esta fantasía puede generar aprendizaje y conocimiento?, ahora que estoy por concluir el desarrollo de mi investigación, estoy segura de que así es.

México es uno de los países con más indígenas de América. De acuerdo con datos recientes de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, suman más de 10 millones las personas que pertenecen a alguna de las 68 agrupaciones lingüísticas existentes en el país. Pero, aún así, no son reconocidos plenamente en sus derechos como habitantes de México. En comunidades indígenas, como en Chiapas, la desnutrición infantil llega hasta el 80%, el 72% de los niños no alcanzan siquiera a terminar el primer año de primaria

⁷⁴ Más información en el sitio web: <http://www.annecy.org/annecy-2014/festival/programmes/index.rdv-200000301557>

⁷⁵ Alonso, Luis. *El lado oculto de la Luna. Méliès, antes y después del cine*. Miércoles 9 de octubre, 2013. Obra Social La Caixa Forum, Madrid España.

escolar y en todos los hogares indígenas, niños y niñas, desde los cuatro años de edad, deben cortar y acarrear leña para comer, por ejemplo. Las instituciones gubernamentales en México, tendrían que apoyar una nueva reforma educativa y de medios, más incluyentes y propositiva, que pueda generar mejores productos audiovisuales y sobre todo que incentiven a una mejor calidad de vida y de convivencia. Se tendría que romper la barrera de dependencia de la docencia y formar nuevas filas de profesores informados, educados que consideren que los temas indígenas y/o de memoria oral merecen ser incluidos en cursos sobre la historia, cultura y experiencia, en cada uno de los matices que México contiene.

En la redacción de este capítulo, me encontré con un ensayo de la animadora Cecilia Traslaviña, de Bogotá, Colombia (2008)⁷⁶ donde surgen preguntas: ¿cómo es la animación experimental de América Latina?, ¿tiene como las demás artes unas características propias relacionadas con la búsqueda de nuestra identidad, por ejemplo?, ¿cómo se ven nuestras músicas?, ¿cuáles son nuestras imágenes poéticas?, ¿cómo son nuestros sueños?, ¿por qué no son tan notorias estas creaciones a comparación de otras expresiones artísticas como la pintura, la literatura, la música o el mismo cine?. Quiero creer que somos los que nunca dejamos solo al silencio y los que nos empeñamos en tejer fantasías desde los territorios de los ideales de la animación experimental.

⁷⁶ Traslaviña, Cecilia. Animación Experimental en América Latina. Bogotá Colombia, 2008.

1.5 PROYECTOS DE ANIMACIÓN CON CUENTOS TRADICIONALES Y DE MEMORIA ORAL.

A continuación voy a mostrar una selección de animaciones, que llevé a cabo, (de México, Perú, África, Chile y Canadá) que forman parte de esta tesis, las cuales refieren historias, cuentos y relatos hablados de memoria oral en animación y utilizando como argumento de viabilidad el proyecto de educación de Canadá con *The National Film Board of Canadá (NFB)*⁷⁷ para ilustrar el manejo y uso de relatos y cuentos de tradición oral en animaciones como productos didácticos para la educación de niños y niñas. También incluyo el trabajo de Dominique Jonard, que realizó con base en la recuperación identitaria, a partir de cuentos y relatos hablados de una comunidad chiapaneca en México, contados por niños y niñas de regiones de ese Estado. Trabajos del canal 11 de la televisión mexicana, animadores independientes, de la Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe de la Secretaría de Educación Pública (ILCE-México) y algunos largometrajes apoyados por instituciones de cine y cultura en México y otros países.

Cuando inicié la selección de las animaciones, que conforman el anexo 1 que lleva por nombre: “*Selección de cortos y materiales animados*”, de este capítulo, mi objetivo principal fue buscar, aquellas que se referían a cuestiones prehispánicas, mesoamericanas, de recuperación y/o preservación cultural indígena; por ese motivo, mi primer fuente base, fue la NFB de Canadá. Al explorar en otros contextos y regiones, materiales audiovisuales, dirigidos a niños, encontré material didáctico latinoamericano, como es el caso de *Los cuentos para no dormirse*, producciones de Chile, que son leyendas y cuentos basados en versiones de Miguel Ángel Palermo, de la Editorial Sudamericana –cuentos que se cuentan los

⁷⁷ Perlmutter, Tom. Delegado gubernamental de Cine y director del National Film Board de Canadá (NFB), sostiene que es un organismo único; ni una fundación ni una delegación de cine: es una productora y distribuidora pública. Es un estudio de cine que realiza obras importantes que no puedan hacer ni por el sector privado ni por las cadenas públicas. Con una colección de 13000 títulos a las que se añaden un centenar de obras nuevas por año. Revista todotvnews. http://www.todotvnews.com/scripts/templates/estilo_notas.asp?nota=nuevo%2FEntrevistas%2F2012%2F09_setiembre%2F06_nacional_film_board_canada

tehuelches, con ilustraciones de Cristian Turdera; de los cuales, por el momento sólo seleccioné uno de ellos. Sin embargo, no quiero dejar de mencionar que el trabajo llevado a cabo con estos pequeños cuentos animados es muy especial. Conjuga perfecto la sencillez, el colorido, los mensajes, la ternura, la simplicidad y la belleza de las historias, así como, la forma de contar un cuento para niños y niñas. Igualmente me encontré con producciones de animación experimental como es el caso de *Historia trágica con un final feliz* de Regina Pessoa, una producción Portugal-Canadá-Francia del 2007, transmitida en repetidas ocasiones en el programa *Caloi en su tinta* que en Argentina es un programa exclusivo de cortos animados en donde se presentan los trabajos de animadores jóvenes y es parte de la programación de televisión abierta de ese país. El proyecto *Tapakapa* de Colombia, que combina documentales y programas con niños, proyectos hechos por niños y animaciones resultado de programas de talleres o convocatorias, y casi en la recta final de la redacción de la tesis completa surgió en el año 2013 el proyecto *LatinLab*, una laboratorio de investigación creación y capacitación en torno a los medios, las multiplataformas destinadas a la niñez y adolescencia en América Latina.

En el desarrollo del trabajo de análisis de las animaciones seleccionadas, voy a referirme, en este inciso a tres en particular, comenzando por:

MAQ ET L'ESPRIT DE LA FORÊT / MAQ EL ESPÍRITU DEL BOSQUE

Ficha Técnica:

Título original: *Maq et l'esprit de la forêt*.
Realizada, animada y escrita por:
Phyllis Grant
Duración: 8:34 minutos
Con la Colaboración de Pierre Yves
Drapeau
Año: 2006
Office National du Film du Canadá
(socan)



Ilustración No.1 Still de la película animada "Maq el espíritu del bosque"

Sinopsis: Es una animación corta. La historia de Maq un joven Mi'gmaq, al que su curiosidad lo lleva a un viaje para descubrir los relatos de su abuela sobre los espíritus del bosque, las plantas medicinales, un monte esculpido y las enseñanzas de sus ancestros.

Phyllis Grant es una artista nativa Mi'gmaq de Panibeau First Nation, New Brunswick, Canadá. Incursionando en el arte con su obra en honor de la Tierra "Impacto de las Naciones" *Impacted Nations* y miembro de la Sociedad de Compositores, Autores y Editores de Música de Canadá (SOCAN). Es en el 2006 cuando termina su primera película animada: *Maq y el espíritu del bosque*. Producida por el National Film Board of Canada.

En una conversación con Carlyne Weldon para el Blog NFB.ca⁷⁸, Phyllis Grant cuenta que la idea de contar esta historia vino a la vez de querer enseñar algo de su comunidad. En una época de dificultad y pobreza, en la lucha por no perder la identidad y los valores, vio a su comunidad moverse para adelante y que aún había grupos de vida feliz, sana y bien. Mostrar historias que dejan una enseñanza, la enseñanza que ha seguido su pueblo de respeto hacia la naturaleza. Valores que han conducido a que muchos nativos sigan su crecimiento. Su padre fue anciano nativo *Mi'gmaq* o *Mi'kmaq* un *-Mi'gmaq elder* le llaman en su comunidad. En su comunidad hay muchas historias, "historias que incorporan pedacitos de uno mismo y de otro"⁷⁹. "Las historias significan, enseñan y entretienen", contienen una lección relevante. Lo que hacen los ancianos, es que, dirigidos por la intuición, tejen las historias, las juntan basándose en lo que necesita la comunidad necesita oír y la comparten. Aquí la cito cuando expresa: "Es una historia que deseé compartir visualmente. Obviamente es difícil decir mucho en 5 minutos, o decir cosas profundas, pero esa es toda la parte del

⁷⁸ CONVERSATIONS ABOUT DOCUMENTARY, ANIMATION AND FILM CULTURE. NFB.ca Blog. By Carlyne Weldon September 21st, 2010. <http://blog.nfb.ca/blog/2010/09/21/migmaq-artist-phyllis-grant>

⁷⁹ It's a story I wanted to share visually. Obviously it's hard to say much in 5 minutes, or to say deep things, but that's all part of the challenge. -Phyllis Grant- CONVERSATIONS ABOUT DOCUMENTARY, ANIMATION AND FILM CULTURE. NFB.ca Blog. By Carlyne Weldon September 21st, 2010. <http://blog.nfb.ca/blog/2010/09/21/migmaq-artist-phyllis-grant>

desafío.”⁸⁰ Phyllis Grant describe su estilo del trabajo en animación, como el libro del cuadro o trabajo de historia con imágenes. Se centra en los bosques, color, formas. Imágenes fuertes que permanecen en su mente. Las imágenes no se están moviendo por sí mismas, pero hay porciones de movimiento en ellas, movimientos pequeños. Sin considerarse una verdadera animadora, es una artista visual, siempre explorando maneras de compartir su arte. “*Me muevo con quien se mueve conmigo*”⁸¹, cita ella. (*I move with whom moves with me*). La técnica de dibujo animado básico en papel, en acetato o por ordenador, son los utilizados en esta animación, sólo cambiando las apariencias. Con el uso de un trazo sencillo y formas redondas que dan sensación de movimiento. El mensaje es muy claro: el respeto a la naturaleza y a las historias que los ancianos cuentan, cumpliendo con el objetivo de la historia. La secuencia en la continuidad de movimientos de los escenarios y los colores utilizados en los dibujos. La música original, tanto de la directora Phyllis Grant como la colaboración de Pierre Yves Drapeau, hacen que la modulación de texturas sonoras, acompañen a los dibujos, creando espacios de movimiento, tiempo y silencio.

HUNGU



Ilustración 1 : Still del corto animado "HUNGU"

Ficha Técnica:

Titulo: *HUNGU*
Director: Nicolas Brault
Duración: 9:11 minutos
Año: 2007

⁸⁰ It's a story I wanted to share visually. Obviously it's hard to say much in 5 minutes, or to say deep things, but that's all part of the challenge. -Phyllis Grant- *CONVERSATIONS ABOUT DOCUMENTARY, ANIMATION AND FILM CULTURE. NFB.ca Blog. By Carolyne Weldon September 21st, 2010. <http://blog.nfb.ca/blog/2010/09/21/migmaq-artist-phyllis-grant>*

⁸¹ Idem, 22.

Sinopsis: *Debajo del sol africano, un niño camina en el desierto con sus parentescos. La muerte está rondando, pero el alma de una madre resucitada por la música, volverá como fuerza y vida al niño cuando él se hace un hombre. El Hungu es un instrumento musical Africano, antecesor al berimbau Brasileño. Se ha utilizado siempre en tradiciones ancestrales.*

Del Director Nicolas Brault.⁸² Un joven creador canadiense formado en la universidad de Québec.

Las fuentes de su inspiración provienen de la práctica que tiene en la Capoeira y el instrumento musical africano. Su inspiración lo llevó a un acercamiento etnológico de la música y su intersección con el desarrollo de la diversidad cultural y estudios en la tradición oral africana, lo que generó un corto de estilo rupestre, de arte tribal africano, que me pareció de una sensibilidad extraordinaria. Para contar la leyenda de *hungu*, un instrumento musical ancestral africano, que más tarde llegó a Brasil a través del abolido tráfico de esclavos para transformarse en el berimbau, cuyos orígenes son transmitidos por la tradición oral antigua y actualmente, este curioso instrumento se utiliza en el Capoeira.

La leyenda habla de una madre, la que después de ser sacrificada por su tribu se vuelve del mundo de los muertos como espíritu, como *Hungu* para que el impulso de la música ayude a su hijo a recobrar la vitalidad, la fuerza para hacerse hombre. Así, también cuenta la historia de un pueblo que luchó (y lo sigue haciendo) por sobrevivir en un mundo donde el agua es el bien máspreciado que tiene. El ser humano y todo lo que está vivo tiene una relación de interdependencia incuestionable con este sagrado elemento de la naturaleza. Nicolas Brault utiliza dos técnicas de animación diferentes que le dan originalidad y

⁸² Making of du film "Hungu" <http://www.onf.ca/film/Hungu> To create the unusual look for this film, **Brault** mixed several techniques, including cut paper, the creation of 2D animation on a graphics tablet and sand-based animation, resulting in an interesting combination of old and new techniques. The characters were created using the interactive pen display of the Wacom Cintiq 21UX and the software program **Flash CS2-CS3**. **Brault** used neither digital interpolation (Twain) nor skeleton to articulate his characters' limbs in an effort to make the human hand more evident than the work of the machines involved. The sand effects were achieved with a digital camera and shadows created with an Apple Cinema HD Display (30" flat panel). This screen was used as a light table and as a reference screen to synchronize the shooting of the sand with animations done at the computer. Final compositing of the sand and the computer animation was done with the help of After Effects CS2-CS3 software. It's a very powerful piece of animation, and the stark black and white contrast is a bold and effective choice. Composer Ren   Lussier admirably recreates the music that inspired **Brault**. *The animation films Hungu by ...* www3.nfb.ca [[cached](#)] <http://www.zoominfo.com/#!/search/profile/person?personId=415815349&targetid=profile>

poesía sobre el tema. Combina papel cortado, siluetas por ordenador y la animación de arena (set y sombras), el cineasta une modernidad y tradición, Brasil y África, la música y la memoria. Lo que explica su trabajo con mucha claridad y la magia de la película se desarrolla en una mezcla fluida con la música del instrumento y la imagen; elegante en forma y humanista. La animación tiene la elegancia y el poder de evocación de una fábula atemporal.

Nicolas Brault aporta sus dotes narrativos para servir a un mundo donde los seres humanos y la naturaleza están sutilmente vinculados, con el mensaje de que tenemos la obligación de proteger nuestros recursos, o no quedará más que polvo.

SANTO GOLPE



Ilustración 2: Still del corto animado "Santo Golpe"

Ficha Técnica:

Título: *Santo Golpe*

Una producción de: Instituto Mexicano de Cinematografía / Alas y Raíces a los niños / Estudios Churubusco-Azteca

Dirección: Dominique Jonard

Producción: Javier Bourges / Patricia Rikken

Guión: Dominique Jonard, basado en sugerencias de los niños de Zinacantán, Chiapas

Fotografía: Dominique Jonard / Mario Noviello

Edición: Rodolfo Montenegro

Música y sonido: Eduardo Solís

Animación: Dominique Jonard

Duración: 11:15 minutos

Sinopsis: *Animación realizada por los niños de Zinacantán, donde describen el mundo tradicional y místico de este pueblo tzotzil de los Altos de Chiapas. En contraste con la armonía social indígena, dos vendedores ladinos irrumpen el pueblo y sin escrúpulos se roban el santo del templo. En una desencadenada persecución a través de la región, los Zinacantecos podrán recuperar su santo.*

Del Director Dominique Jonard, nacido en *L'Arbresles, Rhode, Francia*. Vive en México desde 1997. Es un artista plástico, que ha trabajado como guionista, director de teatro y pintor. Estudió en *Californian College of Art and Craft en Oakland, California*.

La animación *Santo Golpe*, fue realizada con niños tzeltales y tsotsil de Zinacantán Chiapas. El mismo Dominique, relata que en un principio tenía la visión occidental de buscar algo original, pero se encontró con una cultura que define su identidad de formas muy diversas y particulares. Encontrándose con grupos que no están a la vista de los grandes medios de comunicación, los marginados, los que nadie mira, los olvidados, fue así como se empezó a interesar en ver la realidad, y sus historias, desde el punto de vista de los niños.

Además de los dibujos y de dejarlos participar en uno de los procesos de la animación, encontró que los niños indígenas tienen una estima baja, un aspecto marginal propiciado por la sociedad. *"Tomaban la pintura como juguete, pero un juguete que debía esconderse"*⁸³. Así halló en la animación que podía dar voz a los demás, a las sociedades indígenas y a los problemas ambientales que le interesaban como la contaminación, la intervención de las zonas sagradas o la escasez del agua. Desarrolla una dinámica en la cual los niños son los propios creadores de sus dibujos animados, porque encuentra en ellos una creatividad que traspasa el marco académico.

En la animación *Santo Golpe*, utiliza la técnica de dibujos animados a partir de recortes. El argumento, las voces y los dibujos, fueron realizados por los niños de Zinacantán, Chiapas. Uno de los puntos importantes de la animación es que utiliza el desarrollo de la historia con ciertos usos y costumbres locales, todo desde la perspectiva de los niños del lugar, que son quienes dan sustancia a la historia con el conocimiento directo de su realidad cotidiana y la enriquecen con un sentido del humor, una franqueza y sencillez que de otro modo serían imposibles de conseguir.

⁸³ Periódico La Jornada de Oriente. Puebla/Tlaxcala. "Dominique Jonard cumple 35 años de retratar el mundo indígena a través de la animación". Pr Paula Carrizosa. 2012/05/25. Sección/Cultura. Pag.6

No existe la intención de dirigir el argumento hacia un propósito específico, no se fuerza a los niños a que hablen de algo que no les interesa, ni se utiliza su imaginación para abordar encima de ella un metatexto que los trascendería por medio de la explotación y que, a fin de cuentas, no expresaría la manera que tiene de ver y sentir su propia realidad. Se trata de una labor en la que debe hilarse fino, dada la facilidad con la que puede caerse en manipulaciones, maniqueísmos y sensiblería falsamente homenajeadora del sentido lúdico infantil.

Es así como en *Maq el espíritu del bosque*, *Hungu* y *Santo Golpe*, el lenguaje narrativo audiovisual, tiene un extenso vocabulario, en su forma. La adaptación en el modo de animar, sin centrarse en estilos impresionistas que resultaría difíciles animar, como planos y diseños excesivamente decorados. Los directores y creadores de estas animaciones se enfocaron en el mensaje y la forma de reproducirlo, el proceso de adaptación de un cuento, historia, leyenda o relato de tradición oral que conlleva en una nueva representación en la que se debe preservar la integridad del estilo de la obra al mismo tiempo que se encuentra el modo de animarla. Estas tres animaciones en específico, parten de una secuencia-consecuencia sin caer en el relato de un cuento convencional, sino en una estructura más compleja pero más digerible y atemporal, no sólo para los niños y las niñas sino para el espectador en general. Ya sea el collage artesanal, dinámico y divertido que nos presenta Dominique Jonard con *Santo Golpe*. Las modernas aplicaciones de software de animación que aplica Phyllis Grant en el dibujo animado de *Maq el espíritu del bosque* o las siluetas, sombras y rastros de arena de Nicolas Brault que logró con *Hungu* y su excepcional manera de contar una leyenda con imagen y música. El tiempo, la textura de los sonidos e intensidades tuvieron mucho que ver con el resultado final.

El fin de este capítulo, el fin fue entender cómo en panoramas tan desfavorables y otros contextos se pueden realizar nuevas propuestas de cultura audiovisual y/o materiales dirigidos a niños. Estamos dejando pasar la oportunidad histórica para darles a nuestras niñas y niños las herramientas para vivir en la sociedad de la información y el conocimiento (SIC), y ejercer sus derechos informativos como en otros países del mundo. Sobre todo, se pone así, al descubierto la acusación moral de que somos parte del olvido cultural de la historia de nuestro origen, dejando que sea la que contaron los poderosos y los que ganaron la guerra, de las imágenes, espiritual, cultural y la tan de moda: la mediática.

Recordemos que la Convención de los Derechos del Niño plantea que las infancias tienen derecho a la libertad de expresión, ello incluye: buscar, recibir y difundir información. Este no es un derecho menor en la Sociedad de la Información. Los expertos plantean que en este momento, la nueva estratificación social dividirá a las personas entre los info-ricos y los info-pobres. El nuevo mundo hiper-moderno global multi-pantalla nos ha posicionado nuevamente y quizá ahora más en un proceso de humanos-contenido educados por “la nana televisión” y “las nanas policía de lo correctos en redes sociales”. No es una crítica a su multifuncionalidad, sino un llamado de urgencia a las fracturas de un sistema, como el mexicano que ha generado el rezago cultural de sus pueblos y poblaciones a favor de intereses de los más poderosos, dejando de lado el derecho a buscar información diversa, sustentada, formativa y de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños, los jóvenes y los pueblos indígenas, un derecho que se ejerce alrededor del mundo con el apoyo de leyes y políticas públicas que permiten a los infantes acceder a espacios de consulta de información, bibliotecas, centros comunitarios, y siendo como son nativos digitales, a la información que se encuentra en internet.

El acceso a la banda ancha como derecho humano fundamental está ya en legislaciones del mundo como Finlandia y Noruega, hablando de niñas, niños y

adolescentes, hay políticas públicas exitosas de uso educativo de las computadoras y tabletas en Uruguayo India. También están los programas educativos de alfabetización digital que involucran algo más que conexión y operación de software, trabajan sobre el uso, ponderación y análisis de la información hasta llegar a el ejercicio de una ciudadanía democrática.

En Tláhuac a pesar de los esfuerzos realizados por los colectivos y organizaciones civiles, incluyendo algunos esfuerzos del gobierno local, la educación sigue siendo un engrane dañado en las comunidades y pueblos originarios que conforman la delegación. Los ejidos de Tláhuac, por ejemplo, van desapareciendo cada vez más, las noticias que llegan entre los habitantes de los pueblos sobre invasión de ejidos son aterradoras, porque son impuestos con violencia y porque terminan con el patrimonio natural intangible de la zona en casa. Nuestros abuelos y tíos (adultos mayores) mueren y las nuevas generaciones olvidan, se instalan en la amnesia, son pocos los que enseñan a los jóvenes y son pocos jóvenes los que desean aprender o peor aún los que quieren preservar, las tradiciones se van desvirtuando.

Este año 2015 fueron tan pocos los campesinos que llevaron sus semillas a bendecir, el número de campesinos ha disminuido y los que aún conservan sus tierras, en un proceso largo, duro y difícil se encuentran en resistencia, se oponen al olvido, se niengan al cambio, se resisten a la extinción. Mientras cada temporada hay más generaciones que asisten masivamente a tradiciones adoptadas con la mezcla de culturas, como los carnavales, tomando esta tradición como del lugar. Los niños y niñas saben menos de las leyendas, mitos y relatos de los abuelos, pero saben perfecto las historias de producciones japonesas. En las fiestas infantiles el adorno y tema principal es Disney.

La intención de esta tesis no es estar a la ofensiva hacia este tipo de cine para niños, todo lo contrario, el objetivo es aportar una propuesta más, dirigida a los esfuerzos que se necesitan en la educación formal y no formal, para orientar a los más pequeños en los valores fundamentales que puedan aportar estos cuentos animados, como la amistad, la identidad, la familia, los sueños, los ideales, etc., y

en la valoración positiva de lo desvalorizado de nuestra cultura mexicana, ya sea por desconocimiento o falta de reflexión, que hacen que la inercia y la violencia simbólica queden incubiertas en técnicas de reproducción e imitación constantes y cada vez en mayor número, que en México no es distinto.

Los audiovisuales con técnicas de animación son una estupenda oportunidad para desarrollar producciones centradas en la gran riqueza cultural, de cosmovisión nahua, que en México todavía están muy poco valoradas, incluso teniendo toda clase de alternativas para contar historias, poemas, cuentos y relatos. La memoria oral de los pueblos originarios, es un tesoro cultural que se está perdiendo, ya que al pasar de generación en generación, no sólo corre el riesgo de la impronta occidentalización del relato en sí, sino también de la pérdida total por no continuar con la tradición de no ser transmitido. En el ejercicio de la preservación de la tradición y la cultura, es un excelente vehículo para educar en las dicotomías correctas de las cosmovisiones y nociones antiguas de los pueblos de México y sus diversidades, por qué aglutinar a los mexicanos como un ente homogéneo cuando en realidad somos muy diversos, tenemos tradiciones culturales variadas y por ende, procesos históricos diferentes, podemos caer en la representación y reproducción técnica de una mirada occidental y quedarnos muy lejos de la creación de proyectos propositivos y contrahegemónicos, que sirvan para revertir la producción de conocimientos y prácticas que mantienen a los pueblos indígenas y originarios en posiciones de subordinación.

El reto es concebir relatos de memoria oral, a partir de parámetros que, “en contraste con el positivismo y el mito de la neutralidad universal, se rigen bajo nuevos conceptos éticos y de compromiso social.”⁸⁴ La memoria oral originada desde una reflexión compartida, porque incluso un simple relato y la forma de contarlos para su interpretación, puede reproducir desigualdades que se sustentan en ciertos posicionamientos de clase, étnico-raciales y de género. Incluso, creo que construir una historia a partir de un relato de memoria oral puede ser un

⁸⁴ Baronnet, Bruno; Mora Bayo, Mariana y Stahler-Sholk, Richard. Luchas “muy otras”. Zapatismo y autonomía en las comunidades indígenas de Chiapas. UAM-Xochimilco, CIESAS, UNACH. México. 2011. P.81

ejercicio “descolonizante”.⁸⁵ Vivimos en la occidentalización de la interpretación de nuestro origen, si un audiovisual puede ayudar en el aprendizaje de un niño, niña o adolescente, entonces los relatos de tradición oral son un buen soporte para la creación de animaciones que aporten conocimiento, información, historia y nombres reales. “No solo nos han venido a colonizar territorios, también el pensamiento y el ser.”⁸⁶ Por el complejo de inferioridad del proceso interiorizador y por la epidermización de la inferioridad, diría Frantz Fanon. Los relatos de tradición y memoria oral de la cosmovisión náhuatl, no tienen un orden convencional, no enseñan formas estructuradas, es cosmovisión, poesía, modos de vida, no hay nada establecido ni sujeto a rigores del éxito o fracaso. “Los poderosos han colocado el mundo como si fuera una pared que divide a unos de otros. Pero no es una pared así como la conocemos, no. Es una pared acostada. O sea que no sólo hay un lado y otro lado, sino que hay un arriba y un abajo”.⁸⁷ Si “para un niño, el arte constituye primordialmente un modo de expresión, un lenguaje de pensamiento, de modo que la experiencia artística creativa, como proceso humano esencial, le permite establecer relaciones ricas y variadas con el mundo que le rodea.”⁸⁸ El desarrollo de la sensibilidad perceptiva que se proporciona a través de la creatividad debe pues convertirse en una parte primordial del proceso educativo, en la medida en que contribuye a generar seres humanos flexibles y creativos, dotados de recursos internos, capaces en definitiva de adaptarse de manera libre y responsable a la vida en sociedad. Refiriéndome a materiales didácticos que le permitan desarrollar un enfoque histórico-cultural. He ahí la importancia de la creación de producciones animadas más propositivas, valiéndose de nuevas formas discursivas que se pueden desarrollar a partir de la animación experimental, sustentada en historias de memoria oral para la educación infantil

⁸⁵ Quijano, Anibal. Colonialidad del poder, del ser y del saber.1998. *Forma de pensamiento hegemónico que se reproduce y desarrolla en un continuo histórico en las sociedades, los valores y creencias de la modernidad occidental.*

⁸⁶ Fanon, Frantz. Piel negra, máscaras blancas. Madrid, España. 2009. Editorial AKAL. Pp.41

⁸⁷ Subcomandante Insurgente Marcos. Fragmento del relato “Durito y unas grietas...y graffitis”. Desde las montañas del Sureste Mexicano. México, Abril del 2003.

⁸⁸ Lowenfeld Viktor y Brittain Lambert. Desarrollo de la capacidad intelectual y creative. Ed. Paidós.

CAPÍTULO II

LA ANIMACIÓN COMO PARTE DE LA EDUCACIÓN NO FORMAL

En el capítulo presente voy a hablar de la animación como parte de la educación no formal, primero mostraré una decantación breve de definiciones. En segundo lugar daré ejemplos de animación en la educación formal, en tercero de ejemplos de animación de educación no formal y en cuarto mostraré una selección de producciones animadas, como materiales didácticos de otros países.

Esta parte de la investigación, es fruto de mi estancia de investigación en la Universidad Complutense de Madrid, España. Facultad de Bellas Artes, departamento de didáctica de la expresión plástica. Cada uno de los incisos presenta un recorrido orientado a un análisis general de la educación y su vinculación con la animación como material didáctico.

Los objetivos de este capítulo son:

- Recopilación de algunos ejemplos de *animación en la educación formal* y *animación en la educación no formal* en México, proyectos con soporte en relatos de tradición oral, proyectos de educación con técnicas de animación como estrategia didáctica, con animación tradicional, en desarrollo, proyectos de animación-arte en la educación y TIC's.
- Presentación y Análisis general de las definiciones de Educación, Educación Formal, Educación no Formal y educación informal. Utilicé las investigaciones de: Viktor Lowenfeld que hace una definición de las etapas del desarrollo creativo de un niño: *El valor de educar* de Fernando Savater. *Seis estudios de psicología* de Jean Piaget y de Ángeles Saura Pérez y Pablo Valenti López, *TIC's para la educación en América Latina*.

2.1 DEFINICIONES

EDUCACIÓN FORMAL Y NO FORMAL

La educación es un fenómeno universal. No hay prácticamente sociedad alguna que no practique de alguna manera u otra una forma de ella, sea formal o informal, sea estructurada o no estructurada, sea consciente o inconsciente.⁸⁹

“Desde pequeños, los niños aprenden a distinguir el bien del mal, la belleza de la fealdad, a través de estereotipos que identifican a los aliados y los enemigos de los Estados Unidos en esa cruzada de imposición de –la única fe verdadera– Tales estereotipos se desarrollan visualmente en films que sintetizan en una historia las características de cada pueblo, sus actitudes típicas y sus rasgos sobresalientes”⁹⁰

La educación tiene que ver con aspectos psicológicos, porque implica un cambio en la psique de los individuos y se encuentra vinculada con los procesos sociales ya que, no representa una actividad aislada del o de los individuos, porque se conecta con imaginarios sociales, expectativas culturales, perspectivas económicas, políticas o epistemológicas. El filólogo alemán Werner Jaeger dice que:

*La educación es el principio mediante el cual la comunidad humana conserva y transmite su peculiaridad física y espiritual. (...) El hombre sólo puede propagar y conservar su forma de existencia social y espiritual mediante las fuerzas por las cuales la ha creado, es decir, mediante la voluntad consiente y la razón (...) la naturaleza del hombre, en su doble estructura corporal y espiritual, crea condiciones especiales para el mantenimiento y la transmisión de su forma peculiar y exige organizaciones físicas y espirituales cuyo conjunto denominamos educación.*⁹¹

Por lo tanto, la educación se deberá entender como un fenómeno universal, en su manera más sencilla y general, como el “*proceso mediante el cual ciertas personas desean modificar de forma positiva la personalidad de otros*”⁹². En este sentido, no puede existir ni la autoeducación ni la educación natural, espontánea, surgida de la nada. Pueden existir aprendizajes espontáneos o autoaprendizajes; pero esto no implica un proceso educativo, dado que existe una gran diferencia entre educación y aprendizaje. Si bien, la primera depende del segundo, no basta con la educación para lograr aprendizaje. Para empezar a hablar de educación formal, no formal e informal primero se deben entender cada una de sus definiciones y de sus procesos. Fernando Savater en su publicación *El Valor de Educar* considera que “*el proceso educativo puede ser informal (a través de*

⁸⁹ Monzón Laurencio, Luis Antonio. *Hermenéutica Filosófica y Educación*. México: Academia. Edu. Pág. 5

⁹⁰ Cita utilizada en la tesis “*Las representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores*” de Judith García Cuesta, 2011. Pág. 89., Del libro de Croce, Marcela. 2008. *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama editorial. [Marcela Croce es profesora de literatura Latinoamericana en la Universidad de Buenos Aires.]

⁹¹ Jaeger, Werner (1967). *Paidea: The Ideals of Greek Culture: Volume I: Archaic Greece: The Mind of Athens*. Translated from the Germany by Gilbert Highet. Oxford University, Inc.. Nueva York 10016-4314. Pág.3

⁹² Brezinka, Wolfgang (1990). *Conceptos básicos de la ciencia de la educación*. Editorial Herder. Pág.102.

padres o de cualquier adulto dispuesto a dar lecciones) o formal, es decir efectuado por una persona o grupo de personas socialmente designadas para ello”⁹³ Diferencia que se basa en la atribución social del fenómeno educativo a una persona o grupo determinado.

Otras definiciones de educación, por distintos autores:

- **Platón:** La educación es el proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, más plena, a la que está llamado, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto: La educación es la desalineación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento. (Droz, 1992).
- **Piaget (1896):** “Es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.”
- **Kant:** La educación, según Kant, es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana.
- **Montessori (1870):** considera la educación como una ayuda para el perfecto desarrollo del ser humano en proceso de crecimiento. La mayoría de los conceptos de esta gran educadora son parte del movimiento que se llamó Escuela Nueva. Esta escuela consiste en una educación para la vida en general especialmente para la vida en sociedad, se trata por tanto de una educación total: moral, social, física, intelectual y espiritual.
- **Freinet:** concibe la educación como un proceso de actividades donde la vida humana está cargada de potencialidades que hay que hacer crecer al máximo. Planteó que las experiencias básicas de instrucción, cultura, ciencia y arte debían orientarse dinámicamente hasta alcanzar desarrollar las capacidades de vida, adaptación y acción del niño. La educación nueva y popular, según Freinet, pretende tan sólo seguir los pasos de la vida, adaptarse a ella para suscitar sus valores y la personalidad del niño, preparándolo al máximo para el futuro.

1. Definición del concepto educación formal: es el proceso de educación integral que abarca desde la educación primaria hasta la educación secundaria y la educación superior, que conlleva una intención deliberada y sistemática que se concretiza en un plan de estudio oficial, aplicado con calendario y horario. También es conocida como educación reglada y sistema de enseñanza reglado.

⁹³ Savater, Fernando. El valor de educar. Editorial Barcelona Ariel. Pág.27.

2. La Educación no formal es un tipo de educación que no siendo escolar ha sido creada para alcanzar ciertos objetivos, no se limita a lugares o tiempos de programación específicos, como en la educación formal; la educación no formal es toda actividad educativa organizada y sistemática realizada fuera de la estructura del sistema formal, para impartir cierto tipo de aprendizaje. Tiene menor duración en sus programas y flexibilidad en sus métodos. La educación no-formal es impartida por educadores profesionales y no profesionales, y al no ser oficial, no es esencial para alcanzar un grado, tampoco es escalonada, pero tiene como prioridad brindar conocimientos, destrezas y habilidades según tenga que ver con las necesidades del discente (persona que cursa estudios y recibe estudios). Thomas J., en su obra "La Belle" dice que la educación no-formal se refiere a "*los programas organizados, no escolares, que se proponen brindar experiencias específicas de aprendizaje a ciertos sectores específicos de la población.*"⁹⁴ Entonces también se pueden definir como características de la educación no formal: *organización o estructuración, ámbito no escolar, especificidad de las experiencias y orientación a sectores específicos de población.*⁹⁵ Así también, un concepto más de la educación no formal es: aquella que se puede ofrecer a grupos marginados de una población que no tengan acceso a los beneficios del sistema escolar, siendo ésta una instrucción equivalente y una función compensatoria porque este tipo de educación les puede permitir capacitación, adiestramiento en habilidades y destrezas básicas para que puedan desempeñar trabajos económicamente productivos, por ejemplo.

Es importante considerar que, de acuerdo a estas características, las fronteras entre educación formal y no formal son:

- El *criterio metodológico*. La educación no formal utiliza métodos no convencionales como los de la escuela.
- El *criterio estructural*. La educación formal posee una estructura educativa graduada y jerarquizada que se orienta a la provisión de títulos académicos.

⁹⁴ J. Thomas. La Belle (1980). Traducido al español por María Elena Vela. 1980. Pág.19.

⁹⁵ Soto Fernández, José Roberto y Espidio Bello X. Eva. Innovación Educativa: La educación formal, no formal e informal y la función docente. Pág. 313

Es decir, la diferenciación sería de tipo administrativo, legal, donde, los contenidos y formas de transmisión cambian.

María Cabello afirma que la educación no formal desde sus orígenes en el siglo XIX, surge unida de un lado, al modelo económico que se fue constituyendo con los cambios que determinó el proceso de industrialización a nivel mundial y, de otro, con los primeros movimientos organizados para el apoyo y la promoción del aprendizaje fuera del marco escolar⁹⁶. En México y otros países de América Latina, la educación no formal “ha buscado contribuir a la solución de los problemas en comunidades y grupos sociales cuyas condiciones de existencia se caracterizan por un alto grado de marginalidad, como lo establece Thomas, J.” En su obra *La Belle*.⁹⁷ Así, en muchos países, es el refuerzo del sistema formal que no ha producido los esfuerzos deseados, lo que ha llevado inevitablemente a la introducción de métodos no formales con el propósito de agrandar, suplementar y a veces mejorar el aprendizaje.

3. Educación informal. Es un proceso de aprendizaje continuo y espontáneo que se realiza fuera del marco de la educación formal y la educación no formal, de manera intencional. El sistema la reconoce y la utiliza como parte de sus aprendizajes.

En la actividad de medios dirigidos a niños, por ejemplo, la Legislación Mexicana Estatal, en materia educativa sí establece qué es y en qué consiste una educación informal, la cual se encuentra redactada como aquella que:

...deberá tender a informar y a presentar contenidos basados en el respeto y ejercicio tanto de los derechos y libertades fundamentales, como de los valores de convivencia y desarrollo humanos. Asimismo, se deberá trabajar sobre aspectos relativos a los derechos de los padres y de los hijos, la educación familiar, la modificación de estereotipos culturales y sociales que discriminan y permiten la violencia que se ejerce, en este caso, contra los niños, las niñas y los adolescentes.⁹⁸

En la legislación mexicana existe referencia a la educación informal sin que se regule de forma exhaustiva, más bien los preceptos establecen el concepto y

⁹⁶ Cabello, María J. (2002) Educación permanente y educación social. Málaa. Alijibe. Pág. 33

⁹⁷ La Belle, Tj.,(1980) Educación no formal y cambio social en América Latina. México. Nueva Imagen Editorial.

⁹⁸ Pérez Contreras, María de Montserrat. (2011) *Violencia en Medios de Comunicación. Aproximación a un aspecto de educación informal*. Boletín Mexicano de Derecho Comparado Número 121. México. Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM.

enuncian los objetivos o fines de la misma. Se puede revisar más información de casos específicos en el *Boletín Mexicano de Derecho Comparado*.⁹⁹ Si hablamos del derecho de las infancias a recibir información de calidad, variada en géneros, con perspectiva de derechos, educativa y adecuada al nivel de desarrollo de las infancias, estamos hablando del movimiento mundial por el derecho de los niños y niñas a la televisión de calidad.

4.- Educación autónoma. Es aquella que a partir de las prácticas políticas y pedagógicas de la población indígena y campesina se sostiene con sus propios recursos materiales, relacionados y organizativos. “A la luz de una experiencia de autogobierno educativo contextualizada en la historia reciente del movimiento indígena y social en América Latina. Se rige a partir de la construcción de un poder educativo de pueblos indígenas organizados políticamente a nivel regional luego del Congreso Indígena de San Cristóbal de las Casas en 1974.”¹⁰⁰ Con el objetivo de retomar las necesidades específicas, los elementos y valores culturales propios, en un contexto de “verdadera interculturalidad”¹⁰¹. La educación autónoma se caracteriza por su modo de gestión endógena, o desde abajo, de una red regional de escuelas autónomas en la cual no es desde el gobierno central o desde arriba, que surgen las decisiones de política educativa, sino desde municipios de comunidades organizadas.

5.- Función educativa de los medios. Los medios de comunicación de masas tienen un efecto educativo indiscutible, intencional o involuntario: son educadores para bien o para mal. Hablando de “educadores”¹⁰² en el sentido etimológico del término *e-ducere* que es sacar de adentro hacia fuera, sacar a alguien de sí mismo, apoyarle en el desarrollo de lo que ya está en él de manera embrionaria, hacer surgir lo que está de manera latente. Los medios tienen la doble función: de reflejo y la de modulares, es decir, Joan Ferrés i Prats afirma que:

⁹⁹ Boletín en Línea: <http://www.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/121/art/art10.htm#P27>

¹⁰⁰ Baronnet, Bruno (2009). “Autonomía y educación indígena: Las escuelas zapatistas de las cañadas de la selva Lacandona de Chiapas, México.” Tesis de Doctorado en Ciencia, con especialidad en Sociología. 2009 Ciudad de México. Colegio de México A.C. Centro de Estudios Sociológicos y *Université Sorbonne Nouvelle – Paris III – Institut des hautes études de l’Amérique latine. Ecole Doctorale 122 – Europe latine et Amérique latine*. Pág.7.

¹⁰¹ Montes, Adelfo, Regino (2004). “Diversidad y autonomía. Un aporte desde la experiencia indígena mexicana”. 2004. En *Reglones*. No. 56, pp. 15-23. México.

¹⁰² Aguilar, P (1996). Manual del espectador inteligente. Madrid. Fundamentos Col. Arte, serie imagen. Pág 24

un mensaje audiovisual gusta y resulta siempre gratificando generando efectos que contribuyen siempre a modelar la conciencia aplicando criterios de lógica transferencial restandole siempre importancia a la competencia emocional en los efectos de los modelos mediáticos¹⁰³.

5.- El arte en la educación y las etapas de desarrollo infantil. Viktor Lowenfeld define las *etapas del desarrollo creativo* de un niño, afirmando que:

Partiendo de que el arte es una actividad necesaria para el ser humano, dado que desde la sociedad más primitiva a la más desarrollada, incluso en situaciones extremas, se ha expresado a través de este medio, podemos deducir la importancia que tiene en la educación y el desarrollo de los individuos. Aprendemos a través de nuestros sentidos, ellos son el contacto entre nosotros y el mundo que nos rodea. El ver, sentir, oler, oír y saborear nos proporcionan los estímulos suficientes como para ir labrando una visión de nuestro medio a través de la experimentación, lo que ayuda a un correcto desarrollo mental. El arte, en los niños, es una revelación de como piensan y como ven el mundo, es un proceso complejo a través del cual agrupan diversos elementos de su experiencia para unificarlos y transformarlos en un todo nuevo que tenga sentido. Un niño es un ser dinámico, de manera que a medida que crece, la forma de expresión artística cambia. Un niño en la educación infantil puede que no reconozca un dibujo suyo al día siguiente, sin embargo un alumno de bachillerato observa su obra con una mirada muy crítica.¹⁰⁴

Divide la etapa esquemática (de 7 a 9 años) y la etapa -de pandilla- como dice él, la etapa del realismo (de los 9 a los 12 años). La primera se refiere a cuando *“los dibujos representan el concepto del objeto para el niño. Aun así, algunos dibujos se asemejan más que otros a la realidad. Esto dependerá de su experiencia personal. Trata de representar el objeto tal cual es, incluidos los colores.”* La etapa del realismo se refiere a cuando *“hacia los 9 años la representación esquemática y las líneas geométricas no bastarán para permitir que el niño se exprese; intenta ahora enriquecer su dibujo y adaptarlo a la realidad. El dibujo es más natural. Es la edad de la pandilla, una época en que sus pares (sus iguales) adquieren una gran importancia. Descubren su independencia social. Los chicos disfrutan con sus reuniones y códigos propios, en ese mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden.”* Por lo tanto, el lenguaje de la imagen, en las niñas y los niños de estas edades, es el mecanismo que hace hundir sus raíces más profundas en la capacidad que tienen de simbolizar y no una mera herramienta de comunicación.

¹⁰³ Ferrés i Prats, Joan. Televisión, espectáculo y educación. Temas. Revista Comunicar.com. pág. 37

¹⁰⁴ Lowenfeld, Viktor. W. (1947). Lambert Brittain, *Creative and Mental Growth*. [8th Edition] *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Traducción: Manuel Orive. Editoria Síntesis, S.A. Madrid 2008. ISBN: 978-84-975657-0-7. Pág. 54

Jean Piaget¹⁰⁵ define que es hasta los 8 años de edad cuando la personalidad de un niño comienza a definirse y reafirmarse, este proceso concluye a los 12 años de edad.

Supuestamente los proyectos de animación dirigidos en forma de materiales didácticos, como práctica educativa, son ideales en esta etapa, donde las niñas y niños son capaces a partir de su propio contexto de entender y dar respuesta a partir de la exploración, modos de expresión y aprendizaje. Las características del uso educativo y artístico parten de que *“la imagen es un objeto comunicativo basado en una determinada construcción gráfica que permite la expresión, la manifestación de ideas, sentimientos y deseos. Las imágenes, entendidas como objetos comunicativos, a su vez pueden ser clasificados en artísticos o no artísticos, aunque trazar una frontera entre estas dos categorías es realmente difícil.”*¹⁰⁶ No es una simple relación de comunicación o simbólica, en la animación, las imágenes y los elementos que la conforman poseen una significación estética particular, que en teoría permiten su uso didáctico por sus propias características del lenguaje gráfico, que puede considerarse un importante potencial para facilitar la transmisión de determinadas informaciones y contenidos, en las niñas y los niños, lo cual sirve para contar historias y ayuda a iniciar a los pequeños en el lenguaje artístico.

¹⁰⁵ Piaget, Jean. (1980) *Seis estudios de psicología*. México. Ariel Seix Barral. Pág.100-101. CITA: *La personalidad se inicia, pues, a partir del final de la infancia (de 8 a 12 años) con la organización autónoma de las reglas, de los valores y de la afirmación de la voluntad como regulación y jerarquización moral de las tendencias.*

¹⁰⁶ Saura Pérez, Ángeles. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación estudios de casos*. Madrid. Editorial MAD, S. L. 2011. Pág. 95.

2.2 EJEMPLOS DE ANIMACIÓN EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL EN MÉXICO

La primera referencia que localicé de animación en México, en la educación no formal, fueron las animaciones que se utilizan en programas educativos de telesecundaria, escuelas multigrado y escuelas rurales, creados por el Consejo Nacional de Fomento Educativo CONAFE, animaciones en las cuales, lamentablemente, el audio original que se grabó en la lengua de la comunidad de donde se originó la historia, cuento o relato, fue extraído para sustituirlo por una voz en off en idioma español.

La utilidad de la animación para enseñar conceptos o fenómenos que existen pero no se ven, como una herramienta de aprendizaje por asociación. De entre los esfuerzos por generar materiales didácticos para la educación no formal, también podemos encontrar:

1) En televisión mexicana como canal 11niñ@s-México, y Clic-clac canal 22, por ejemplo, se han encargado de recopilar trabajos universitarios, trabajos realizados por colectivos, organizaciones y animadores independientes en propuestas de animación tradicional, digital y en algunos casos, experimental para crear una barra de programación no permanente que integre nuevas transmisiones de entretenimiento. Animadores jóvenes como Federico Badía y Ernesto Soto, creadores de la serie *Exploradores de la Historia*, Ruy Melena, que crea animaciones digitales de cuadros huicholes.

2) Otro esfuerzo por incentivar el gusto de los niños y las niñas para ver cine o proyectos animados de otros lugares y distintos al comercial, es *El festival internacional de cine para niños...y no tan niños*, que organiza *la Matatena A.C*, para apoyar y fomentar aquellas expresiones y eventos que enriquezcan el entorno cultural de los niños y las niñas. Como un espacio alternativo frente a la oferta de las salas comerciales.

3) Trabajos realizados en la Universidad de Florida, que empezaron en febrero del 2007, integrando a jóvenes de comunidades Wirrarika, conocidos como Huicholes, para trabajar en conjunto con artistas y expertos en lenguajes visuales para proveerlos de equipo y capacitación en producción de animación, con el fin de

recrear historias animadas de cultura indígena. El proyecto tuvo éxito y hoy se trabaja con el Centro Rural de Educación Superior (CRES) en Estipac, Jalisco, México, y grupos indígenas de Chiapas, Raramuris de Chihuahua y Purepechas de Michoacán. Originalmente el proyecto fue integrar a los indígenas con artistas y gente capacitada para llevar a cabo producciones de animación. *La meta es poder integrar a jóvenes de las comunidades para que sean ellos mismos los que generen series con trabajos de animación y tecnología para la educación intercultural.*¹⁰⁷ Dentro de un amplio movimiento de medios indígenas hay algunos que trabajan con jóvenes; en particular, hay pocos que hacen animación con estudiantes. Sus esfuerzos reflejan un compromiso con la permanencia, la transmisión de lenguajes y conocimientos culturales al mismo tiempo que promueven habilidades técnicas de comunicación y una alfabetización mediática crítica. Por ejemplo, La *Black Gum Mountain Production*¹⁰⁸ en Oklahoma es una organización que ha producido una serie de cortos animados de plastilina, entre estudiantes Cherokee y Muscogee Creek, presentando historias tradicionales en sus propios idiomas.

Es en proyectos como estos, que podemos ver, cómo la animación en la educación no formal también ha sido una vía para recordar dirigir la mirada sobre los sujetos sociales en México y su ubicación en las sociedades. Juan Manuel de la Serna dice que: “educación popular no quiere decir exclusivamente educación de la clase pobre, sino que todas las clases de la nación, que es lo mismo que el pueblo, sean bien educadas. Así como no hay ninguna razón para que el rico se eduque y el pobre no, ¿qué razón hay para que se eduque el pobre y no el rico? Todos son iguales.”¹⁰⁹ La animadora Cecilia Traslaviña, en su ensayo *Animación experimental en América Latina*¹¹⁰, expone:

La animación en América Latina, se ha caracterizado por su cercanía con la publicidad y con el modelo Disneyano, adaptándolo a situaciones latinoamericanas, alcanzando en

¹⁰⁷ Melanie Davenport and Karin Gunn. (2007). Animation Journal, Vol, 15. Animation Education in an indigenous context. Oklahoma, EUA.

¹⁰⁸ Sitio web del proyecto *Black Gum Mountain Production*: www.blackgummountain.com

¹⁰⁹ De la Serna, Juan Manuel. (1985) Ideas Pedagógicas en el Caribe. México. Ediciones el Caballito. Pág.49.

¹¹⁰ Traslaviña, Cecilia, (2008) Animación experimental en América Latina. Colombia. (Pág.9). Animamob.com [Más información en la página web: <http://www.animamob.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Animacion-Experimental-en-America-Latina.pdf>]

algunas ocasiones cierta identidad con el público, pero manteniendo el esquema trazado por Disney. “La originalidad consistió en vestir las formas y estructuras de la animación comercial de folclor y pintoresquismo nacional.”¹¹¹ Por su lado Disney, para ganarse al público latino, envía a sus clásicos personajes de paseo por la exótica América del Sur. Como la creación de Speddy González.

Hoy se hace presente más que nunca, la necesidad de buscar las palabras y las formas de nombrar nuestros vicios, nuestros amores, nuestras luchas y nuestro lugar en las sociedades: nombrar lo que somos, desde nuestra mirada para formular sueños y propuestas de cambio que no sean ni frías recetas, ni retórica de derechos, ni populismo. En el encuentro de proyectos de animación con gran calidad en la educación no formal, surgen las preguntas: ¿qué les gusta a los niños y a las niñas ahora, en Latinoamérica, en México?, ¿cómo funciona la creación de obras de animación experimental de desarrollo?, ¿la animación en desarrollo logra hacerlos introducirse en un mundo fantástico?, ¿La animación en desarrollo los hace usar la imaginación y de ahí se logra un aprendizaje?, ¿quiénes hacen estas obras?, ¿por qué las hacen?, ¿hay que pensar mucho en los temas para llegar a las niñas y a los niños?, ¿los cuentos de hadas les aportan aprendizaje? Si no es así, entonces ¿cómo alejarlos de los cuentos de hadas sin que pierdan la fascinación por imaginar, por creer?, ¿qué diferencia tiene un cuento de hadas a un cuento de tradición oral?. Si la educación sucede en cualquier momento, en cualquier lugar, es importante considerar hasta qué punto los proyectos audiovisuales que se generan contienen una estructura crítica y dejar de creer que la educación es algo que permanece sólo en las aulas para lograr esa parte de transformación social y buscar la conexión transformadora en la importancia de comunicar y del placer: “*sólo se aprende lo que se ama*” de lo contemplativo a lo vivencial. La educación sobre el tema de los textos visuales, como la animación, es algo que nos atañe a todos los que nos dedicamos al arte y la cultura. Autores como *J. Habermas con su Racionalidad emancipadora*, *H. Giroux con su Pedagogía crítica* y *P. Freire, con su Pedagogía del oprimido*, apuntan a que la escuela tiene que ser: algo más, otro lugar, otro camino. La educación no puede considerarse como un proceso limitado en el tiempo y el

¹¹¹ Martínez Moctezuma, Gregorio. “El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación”, de Juan Manual Aurrecochea.

espacio confinado sólo a las escuelas. Conocer y transformar la realidad es una de las tareas que tiene que seguir afrontando la educación no formal entendida como aquella a la cual el sujeto acude libremente y se capacita no sólo para desarrollar una labor específica, sino que le permite disfrutar de su tiempo libre y de sus espacios de ocio.

2.3 EJEMPLOS DE ANIMACIÓN EN LA EDUCACIÓN FORMAL.

Cuando escuchamos hablar de animaciones como materiales didácticos, inmediatamente pensamos en TICs¹¹². Sin embargo, esta acotación queda muy frágil en el concepto, porque todos los materiales que sirven como apoyo o herramienta en el proceso de aprendizaje se consideran como parte de los materiales didácticos. Las TICs sólo son una herramienta más, que nada tienen que ver con animaciones en desarrollo dirigidas a niños, aunque el objetivo y su función sean lo mismo. Aunque la animación es una de las clasificaciones de los tipos de TIC que existen, ésta en cada una de sus clasificaciones es considerada por Ángeles Saura Pérez¹¹³, en su libro *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual, Líneas de investigación y estudio de casos*. En su libro menciona que en cualquiera de sus técnicas (*stop motion*, grabación directa sobre película, animación por ordenador, dibujos animados, animación de fotografías, aplicaciones informáticas: flipbook, shapeshifter, xtranormal, etc), define a la animación como “un ejemplo de soporte analógico, tecnológico y digitalizado para el uso en el aula con fines expositivos”¹¹⁴ y menciona que “aunque todos estos espacios tienen sus galerías de ejemplos, a veces es muy útil conocer proyectos educativos que giran en torno a este tipo de lenguaje”¹¹⁵. Sin

¹¹² Valenti López, Pablo. *La sociedad de la Información en América Latina y el Caribe: TICs y un nuevo Marco Institucional*. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e innovación [en línea]. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. OEI. No. 2. Enero-Abril 2002. [citado 20 de noviembre 2013] Disponible en Internet: <http://www.oei.es/revistactsi/numero2/valenti.htm> ISSN 1681-5645. DEFINICIÓN DE TIC: Las TIC son las Tecnologías de la Información y Comunicación. Y forma parte de los nuevos terminos relacionados con el proceso de la Sociedad de Información. El Dr. Pablo Valenti Lopéz¹¹², quien dice que *hoy en día se habla de Sociedad del Conocimiento, Economía del Conocimiento, Revolución Digital, Brecha Digital, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Esta realidad exige, y particularmente a los gobiernos de los países en vías de desarrollo, un esfuerzo considerable por comprender las determinantes de este fenómeno y poder identificar los mecanismos y variables a considerar en una estrategia hacia la construcción de la así llamada Sociedad de la Información.* (...) “Antes que nada hay que saber que las Tecnologías de la Información y Comunicación no son igualitarias, se desarrollan con mayor comodidad en los países más ricos, dentro de estos en las clases más ricas y dentro de estas, y para seguir repitiendo las desigualdades, entre los hombres. Hay sin embargo una diferencia con respecto a las tradicionales desigualdades de nuestro mundo, las TIC penetran con mayor fuerza entre los jóvenes.

¹¹³ Ángeles Saura Pérez, artista visual (Valencia 1960). Doctora en Bellas Artes. Máster en Informática Educativa. Profesora Titular de Didáctica de la Educación Artística y forma parte del grupo de investigación IDEART (UAM:PR007). Facultad de Profesorado y Educación. Universidad Autónoma de Madrid, España. angeles.saura@aura.es

¹¹⁴ Ángeles Saura Pérez. *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudio de casos*. Editorial MAD, S. L. Eduforma. 2011. Pág. 89-121.

¹¹⁵ Ángeles Saura Pérez (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudio de casos*. Editorial MAD, S. L. Eduform. Ejemplos de proyectos con TIC: **Educa@conTIC**. <http://www.educacontic.es/blog/tags/educacion-plastica-y-visual> / **Teach Animation**. Ofrece recursos didácticos para trabajar con la animación. <http://www.teachanimation.org> Con un apartado dedicado a los proyectos clasificados por tipos de animación y una larga lista de links con recursos, tutoriales y ejemplos de animación. / **Transcriptions Animation**. Proyecto llevado a cabo entre The National Gallery y el Central Saint Martin’s College of Art an Design (Escuelas de Arte y Diseño) Es un buen ejemplo de aplicación de las Nuevas Tecnologías para el conocimiento y el estudio de los grandes maestros. http://www.nationalgallery.org.uk/content/conMediaFile/12419/*/showTranscript/1 / **Girl Talk-rotoscoped**. Girl Talk

embargo, no siempre se sabe cómo introducir proyectos de animación relacionados con las TIC en la educación formal, ya que, no siempre resulta ser la herramienta más eficiente, al no ser necesariamente innovación y modernidad. Muchas veces esconden fracturas y nociones metodológicas que se convierten en simulacros de enseñanza y aprendizaje. Por lo que, como todo proceso pedagógico requiere de tiempo a largo plazo de diseño y de producción, para que no termine siendo una práctica suelta.

La animación entendida como una herramienta didáctica, dónde “didáctica” se entiende como aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. La didáctica es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar, esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica, ayudando a desarrollar contenidos con el propósito de ordenar y respaldar modelos de enseñanza. Una técnica didáctica es una teoría o ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por un perfil teórico (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológico (prescriptivos y normativos).¹¹⁶ Los **modelos didácticos** se definen como esquemas conceptuales que quedan sujetos a variaciones permanentes de acuerdo con la realidad y, por lo tanto, son tan cambiantes como ella”¹¹⁷. Entonces, un modelo artístico es didáctico también porque plantea la educación artística como una de las vías de conocimiento y desarrollo humano, en donde los **objetivos didácticos**, llamados también operacionales, operativos o de aprendizaje son: “las unidades resultantes de la transformación de los contenidos en metas susceptibles de ser evaluadas y controladas, entre las cuales debe existir una constante.”¹¹⁸ Por supuesto, todos los materiales que sirven como apoyo o herramienta en el proceso de aprendizaje, se consideran como parte de los materiales didácticos.

defiende la desaparición del Copyright y la necesidad de establecer licencias tipo Creative Commons. <http://blog.educastur.es/luciaag/2008/03/14/animacion-colaborativa-rotoscopia/> / #mobile learning, @Eji, New Media Literacies.

¹¹⁶ J.L.Rodríguez (1984). *Didáctica General*. Madrid. Editorial Cincel, S.A. ISBN:84-7046-146-X. Pág.55

¹¹⁷ Merodio, María Isabel. (1999). *Didáctica de las Artes Plásticas. Formación de profesorado*. ICE de la UCM CAP. Madrid . ISBN:84-8416-472-1. Pág.44.

¹¹⁸ *Ibidem*.

Algunos ejemplos de animación en la educación formal aparte de las TIC, son **las películas de animación educativas**. Uno de los valores especiales de una película de animación se encuentra en su capacidad de mostrar un problema complejo con sencillez y claridad. Por ejemplo, un proceso evolutivo que sucedió hace millones de años se puede comprimir en unos pocos minutos de tiempo en pantalla. Una teoría matemáticamente compleja se puede visualizar gráficamente, iluminando los puntos principales del argumento. La capacidad de una película de animación para simplificar la información visual puede proporcionar una mejor retención de memoria que un texto escrito o una conferencia oral. Halas, John define a las películas de animación educativas de la siguiente forma:

Las películas pueden hacer uso de la acción en vivo, y luego romper en la animación cuando se necesitan puntos de análisis o aclaración. (...) Un diagrama de movimiento puede ser superpuesta sobre una imagen de la realidad, y al hacerlo se puede simplificar (y analizar al mismo tiempo) los principios de trabajo que pueden no ser del todo claro en la película de acción en vivo.¹¹⁹

A pesar de estas ventajas, la animación no ha sido suficientemente utilizada en las películas de enseñanza. Todavía está a la espera de ser explorada. La animación, al ser un proyecto artístico, no se debería diferenciar de uno didáctico, ni situar uno por encima del otro, siempre y cuando sirva para generar conocimiento. Aunque es importante considerar que también la animación entre en la regla de que todo tiene una lectura y condicionantes en la brecha metodológica. Por ejemplo, autores como *Richard Lowe*, en su artículo *Learning with animation: Research implications for design*, afirma que:

...se ha prestado menos atención en el aprendizaje con animaciones, el aprendizaje se ve afectado por habilidades y conocimientos previos e ideas erróneas, es decir, las influencias de arriba hacia abajo en la comprensión de contenidos es prácticamente nula. Los estudiantes aprenden habilidades y destrezas de la misma forma que con un esquema sin movimiento (...)¹²⁰

Por lo tanto, es importante considerar que los estímulos visuales a los que se expone a los niños, para mejorar el proceso de aprendizaje y la asimilación de

¹¹⁹ Halas, John. (1990). *The Contemporary Animator*. London, England . Focal Press editorial. Pág. 38-39

¹²⁰ Lowe, Richard. *Learning with Animation: Research Implications for Design*. 2008. Documento en línea [fecha de revisión 22 julio 2014]

temas y contenidos no siempre funcionan o no funcionan para todos de la misma forma. Los investigadores Lynne Elvis y Naomi Goulder dicen que:

Una de las cuestiones éticas que plantea la animación es el empleo del medio para representar obras educativas o inspiradoras difíciles de recrear mediante otras técnicas. La animación tiene el poder de inyectar vida y sentido a escenarios futuristas o fantásticos donde no pueden llegar las cámaras. Junto con ello, aparece la capacidad de ayudar a los espectadores a concebir formas de pensar distintas, o de tomar un tema inquietante o delicado y presentarlo de forma amable. ¿Es responsabilidad de los animadores enfocar siempre el medio en función de lo que puede lograr en las mentes de los espectadores? ¿una finalidad banal es siempre poco profunda y, por tanto, menos importante, o es legítimo crear puro entretenimiento o adoptar una actitud de escapismo?¹²¹

Dondis, D.A. tampoco está de acuerdo en que las TIC y las películas educativas para niños funcionen como herramientas didácticas en la educación formal. Dondis dice que, en el campo de la separación dentro de lo visual entre el arte y artesanía, las limitaciones de talento para dibujar son debido a mucha comunicación visual que se ha dejado en manos de la intuición y al azar, porque:

en este campo los sistemas educativos evolucionan con lentitud monolítica, y todavía persiste en ellos un énfasis en el modo verbal con la exclusión del resto de las sensibilidades humanas y prestando muy poca atención, si es que se presta alguna, al carácter aplastantemente visual de la experiencia de aprendizaje del niño. Incluso la utilización de métodos visuales en la enseñanza carece de rigor y de fines claros.¹²²

Aunque Dondis afirma que “se bombardea a los estudiantes con ayudas visuales (diapositivas, películas, artificios audiovisuales, etc.) presentación que refuerza su experiencia pasiva como consumidores de televisión. Los materiales comunicativos que se producen y usan con fines pedagógicos suelen carecer de criterios para evaluar e interpretar los efectos que se producen.”¹²³ Quizá los proyectos en programas multimedial interactivos pueden convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica para aprovechar la capacidad multisensorial de los niños y las niñas. Ya sea combinando textos, gráficos, sonidos, fotografías, animaciones y videos que permiten transmitir el conocimiento de manera, supuestamente, más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje.

¹²¹ Lynne Elvis y Naomi Goulder. (2010). En BLUME ANIMACIÓN 03. STOP MOTION. De Barry Purves. Editorial Blume. Suiza. Pág. 198.

¹²² Dondis, Donis.A. (2012). La sintaxis de la imagen. GG⁹ Diseño, Gustavo Gill, Barcelona España. Pág.13

¹²³ *Idem*. Pág.18

Uno de los proyectos más grandes con TIC educativas en México, que se puso en marcha en el 2004, durante el gobierno de Vicente Fox, proyectándose como uno de los programas más ambiciosos de dicho sexenio fue *Enciclomedia*¹²⁴, con el principal objetivo de equipar con tecnología digital las escuelas públicas del país y de ese modo hacer de la educación “*el motor del progreso individual, familiar y nacional; la base del combate de la pobreza*”.¹²⁵ Se integró un equipo conformado por aproximadamente 200 personas, entre programadores, diseñadores, ilustradores, pedagogos y académicos de distintas disciplinas. Al frente de grupo estaba Felipe Bracho Carpizo, entonces coordinador de Informática Educativa del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE). El cual resultó un fracaso educativo y tecnológico, estrepitoso y directamente proporcional a las expectativas que despertó; desde un inicio señalaban dudosos los resultados del programa. No había un arquitecto de información del proyecto, ni desarrolladores, programadores, ni pedagogos, y a pesar de haber invertido mucho dinero en la imagen de *Enciclomedia*, los gráficos e interactivos del programa tenían problemas de uso. Los pizarrones electrónicos tenían dificultades en su precios y en fragilidad, el dispositivo tenía muchas desventajas, entre ellas que su funcionalidad estaba sujeta y restringida por la actualización continúa del software. A pesar de percatarse de errores obvios los maestros y profesores no tenían la capacidad para resolver los problemas que constantemente se presentaban, esto en conjunto con incongruencias absurdas como que enviaban equipos a lugares donde no se contaba con conexiones a internet o conexiones eléctricas, ni maestros capacitados para la informática, programas de carácter educativo, ni instructivos para su manejo. Fue así que se terminó un proyecto en México basado en el sentido de usar tecnologías en el aula.

¹²⁴ García Hernández, Arturo. El analfabetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia. Periódico la Jornada. Lunes 27 de junio de 2011, p.5 / [Karina Avilés. *Fracaso educativo y tecnológico del programa Enciclomedia. El libro blanco*. Martes 5 de diciembre 2006. P.3]

¹²⁵ Periódico la Jornada, “*El analfabetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia*”. Por Arturo García Hernández. Lunes 27 de junio de 2011, p.2.

2.4 SELECCIÓN DE PRODUCCIONES ANIMADAS COMO MATERIALES DIDÁCTICOS, DE OTROS PAÍSES.

Ficha Técnica

Título: **Abuela Grillo**

Producido por *The Animation Workshop en Viborg, Dinamarca, The Animation Workshop, Nicobis, Escorzo*, y la Comunidad de Animadores Bolivianos

Director: Denis Chapon

Guión: Denis Chapon, Israel Hernández, Alfredo Ovando

Música: Luzmila Carpio, Uma Churita, Pablo Pico

Duración: 13 min.

País: Bolivia-Dinamarca

Año: 2009

Sinopsis: La abuela grillo produce agua con su canto. Unos villanos, al verla, deciden raptarla para lucrarse con ella, hecho que afectará a toda la nación. (FILMAFFINITY).



Ilustración 4: Imagen del corto animado "Abuela Grillo"

Análisis:

- 1) **Criterios de selección:** Es una animación de origen latinoamericano, con un mensaje del cuidado del agua, basado en relatos tradicionales bolivianos.
- 2) **Breve análisis tomando como referencia, algunas características de narración visual:**
 - **La forma.** Dibujo animado y digital.
 - **El mensaje.** El mensaje visual es representado/talmente y simbólicamente.
 - Antropomorfismo y el modo de animación es narrativo y lírico.
 - **Diseño Sonoro.** La animación de personajes complementada por el sonido, que reacciona ante la sonoridad y la visualiza, que, por regla general, ésta representa el habla.
 - **Espacio dentro y fuera de la pantalla.** Profundidad, textura y perspectiva (puntos de fuga).

Ficha Técnica

Título: ***El viaje de Said***

Producido por *Jazzy Producciones S.L.*
Tembleque producciones, s.coop.

Director: Coke Riobóo

Guión: Coke Riobóo y Sergio Catá

Música: Coke Riobóo

Duración: 13 min.

País: España

Año: 2006



Ilustración 5: Imagen del corto animado "El viaje de Said"

Sinopsis: Said es un niño marroquí, que cruza el estrecho. Al otro lado, en el país de las oportunidades, descubre que el mundo no es tan bello como le habían contado.

Análisis:

- 1) **Criterios de selección:** Relato de niños migrantes dirigido al público infantil.
- 2) **Breve análisis tomando como referencia, algunas características de narración visual:**
 - a) **La forma.** *Stop-motion* plastilina.
 - b) **El mensaje.** El mensaje visual es representado y simbólicamente.
 - c) Invención, penetración y asociación simbólica; el modo de animación es narrativo, retórico y lírico.
 - d) **Diseño Sonoro.** Sonidos procedentes del habla (diálogos). Diseño sonoro intercalado con la narración de la historia
 - e) **Espacio dentro y fuera de la pantalla.** Profundidad y textura tridimensional.

Ficha Técnica

Título: ***Nuestra Arma es Nuestra Lengua.***

Producción: Martín Longo & Martina Sántolo

Director: Cristián Cartier Ballvé

Guión: Cristián Cartier Ballvé & Martina Sántolo

Música: Leandro Díaz, Dante Frágola y Florentino.

Duración: 15 min.

País: Argentina

Año: 2013



Ilustración 6: Imagen del corto animado "Nuestra Arma es Nuestra Lengua"

Sinopsis: Al descubrir que su comunidad ha sido destruida y su mujer secuestrada por un misterioso invasor, Marcos deberá partir en su búsqueda embarcándose en una aventura extraordinaria a través de los climas y paisajes más diversos.

Análisis:

1) Criterios de selección: Una historia de ficción latinoamericana dirigida a niños que narra relatos indígenas de la selva.

2) Breve análisis tomando como referencia, algunas características de narración visual:

- **La forma.** *Stop-motion* con marionetas y escenarios de lana de colores.
- **El mensaje.** El mensaje visual es representado y simbólicamente.
- Invención, penetración y asociación simbólica; el modo de animación es narrativo, retórico y lírico. En la escena donde el personaje principal lucha con el enemigo, utilizan la metamorfosis.
- **Diseño Sonoro.** Sonidos procedentes del habla (diálogos).
- **Espacio dentro y fuera de la pantalla.** Profundidad, textura y perspectivas tridimensionales con lanas, para generar capas y niveles.

Ficha Técnica

Título: **Poxy's Life.**

Producción: Camera-etc.Bélgica

Director: 15 niños de entre 8 y 12 años de edad con la coordinación y dirección de Louise-Marie Colon y Benjamin Vinck.

Guión: 15 niños de entre 8 y 12 años de edad.

Duración: 6 min.

País: Bélgica

Año: 2010

Sinopsis: La mamá de Poxy es tan pobre que se ve obligada a dejar a la niña con su tía. La nueva vida del pequeño perro es áspera: ella no va más a la escuela y su tía le trata como un esclavo.

Análisis:

1) Criterios de selección: Un relato de tradición oral de niños africanos que radican en Bélgica.

2) Breve análisis tomando como referencia, algunas características de narración visual:

- **La forma.** Dibujo animado y recortes en color negro, fondos estáticos dibujados por los niños.
- **El mensaje.** El mensaje visual es simbólico.



Ilustración 7: Imagen del corto animado "Poxy's Life"

- Invención, penetración y asociación simbólica; el modo de animación es narrativo, retórico.
- **Diseño Sonoro.** Sonidos procedentes del habla (diálogos).
- **Espacio dentro y fuera de la pantalla.** Textura, sin perspectiva.

Ficha Técnica

Título: **Fosca Liebre.**

Producción y Dirección: Adriana Ronquillo y Victoria Karmin.

Duración: 13 min.

País: México

Año: 2013



Ilustración 8: Imagen del corto animado "Fosca Liebre"

Sinopsis: Narra la historia de Fosca, una liebre que descubre una poderosa conexión con la tierra y junto a sus amigos tiene que defender la vida en el desierto, la cual se encuentra amenazada por la construcción de una mina.

Análisis:

1) Criterios de selección: Cuento-historia mexicana con mensaje referente al cuidado y preservación de los recursos naturales huicholes.

2) Breve análisis tomando como referencia, algunas características de narración visual:

- **La forma.** Dibujo animado.
- **El mensaje.** El mensaje visual es abstracto y simbólico.
- Antropomorfismo, penetración y asociación simbólica; el modo de animación es retórico, lírico.
- **Diseño Sonoro.** La animación de personajes complementada por el sonido, que reacciona ante el sonoridad y la visualiza, que, por regla general, ésta representa el habla.
- **Espacio dentro y fuera de la pantalla.** Textura, perspectivas y puntos de fuga en varias capas de dibujo animado.

Ficha Técnica

Título: ***Mi abuela.***
Producción: HIERROanimación
Dirección: Carlos Smith.
Duración: 13 min.
País: Colombia
Año: 2010



Ilustración 9: Imagen del corto animado "Mi abuela"

Sinopsis: Una niña de ciudad tiene que superar el miedo que le da su abuela-árbol.

Análisis:

1) Criterios de selección: Cuento basado en relatos de tradición latinoamericanos.

2) Breve análisis tomando como referencia, algunas características de narración visual:

- **La forma.** Dibujo animado.
- **El mensaje.** El mensaje visual es abstracto y simbólico.
- Antropomorfismo, penetración y asociación simbólica; el modo de animación es narrativo, retórico.
- **Diseño Sonoro.** Sonidos procedentes del habla (diálogos).
- **Espacio dentro y fuera de la pantalla.** Textura, perspectivas y puntos de fuga en varias capas de dibujo animado

Es cierto que vivimos en un mundo multi-hiper-moderno, en el que las nuevas tecnologías y la velocidad con la que fluye la información es cada vez mayor, de modo que “el mundo del ciberespacio ha abierto nuevas áreas de libertad y también inéditas amenazas a la seguridad.”¹²⁶ Dentro del proceso educativo en las nuevas pedagogías, que dejan de ser individualistas y carentes de construcción de conocimiento, dan especial relevancia a la apropiación de los contenidos que los niños aprende dentro de su entorno, este tipo de opciones pedagógicas y didácticas se encuentran apoyadas en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de las que ya no queda duda del valor y la influencia que puede tener el audiovisual en el imaginario infantil y en su educación emocional. Sin embargo, la tecnología puede acelerar, pero no produce por sí misma el cambio social, el aprendizaje, ni el conocimiento. Es ahí donde el sistema unidireccional de productos audiovisuales a los que los niños y las niñas mexicanos, muchas veces están expuestos, va construyendo en ellos una pasividad, perdiendo la exigencia de las fases constitutivas indisolubles de acción y reflexión, es decir, los estímulos son visuales y auditivos, si estos estímulos son cada 5 y 4 segundos, pueden llegar a generar incapacidades para retener la atención. Esto debido, también, a los proyectos objetivo de mercado de los monopolios de las Televisoras y sus patrocinadores (comerciales) que como estrategias mercadológicas hacen uso de ese circo de estímulos constantes; por eso, en la mayoría de los casos, los niños no aprenden a leer fácilmente, el diálogo que se establece entre los materiales audiovisuales infantiles y los niños y niñas, transforma su realidad en todo tipo de sentidos y no siempre de forma positiva.

En el capítulo 2 acabamos de hacer un breve recorrido por los conceptos de educación formal, no formal, informal y la educación autónoma de las

¹²⁶ Savater, Fernando. (2013) Figuras más, sobre el gozo de leer y el riesgo de pensar. Barcelona. Editorial Planeta S.A. Pág. 119.

comunidades indígenas. Así como una exposición de los casos fallidos de inclusión tecnológica en la educación y algunos otros acertados. Sería pertinente entonces preguntarnos nuevamente ¿cómo y con qué fin estamos educando en la era de la hipermodernidad tecnológica?, por el momento es importante reflexionar algunos puntos para contextualizar a México:

1. En una reflexión de Luis Placencia, en el 2011 menciona que:

Uno de los mayores pendientes en la ciudad de México es la necesidad de generar un modelo de inclusión educativa, especialmente a la luz de la Reforma Constitucional en materia de Derechos Humanos de 2011. Ya no basta con hablar simplemente del derecho a la educación, es necesario pensarla como un proceso y como un vehículo para transmitir los valores que conforman los derechos humanos. A diferencia de lo que hemos hecho en un modelo educativo excluyente, donde paradójicamente cuando alguien empieza a mostrar fallas en la escuela lo expulsamos, lo echamos fuera, cuando lo que necesitamos es revisar el modelo educativo y que la educación se erija como mecanismo de inclusión.¹²⁷

2. De aquí se abren muchas otras cuestiones con relación a la educación, partiendo de que es un derecho constitucional para todos, sin embargo en la práctica real la cobertura no alcanza para todas las niñas, los niños y los jóvenes donde la calidad educativa es más que insuficiente. México se encuentra en el último lugar en los resultados PISA¹²⁸ en el 2013 ¿qué caso tiene que sea obligatorio ir a la escuela si el Estado no proporciona las condiciones necesarias para educar y le echa la culpa a los profesores?.

3. Con la disminución y casi desaparición de las humanidades a nivel primaria y en la educación superior se suprimió definitivamente la filosofía. Las niñas y los niños mexicanos son expuestos todos los días a un aprendizaje con una educación tradicional absoluta, los procesos de enseñanza tradicional en México, sobre todo en las escuelas públicas, se basan en los procesos que generan la *violencia simbólica*¹²⁹. Es decir, la que se desarrolla en torno

¹²⁷ González Placencia, Luis. "El no acceso a la educación es una forma de reproducir la esclavitud". Boletín 256/2013. CDHDF. 23 de julio 2013. Fecha de revisión 8 de enero 2014. [Más información en <http://www.cd hdf.org.mx/index.php/boletines/3318-boletin-2562013>]

¹²⁸ The Programme for International Student Assessment (PISA) [Más información <http://www.oecd.org/pisa/>]

Nota: En una clase en la que estuve de oyente en la facultad de bellas artes de la Universidad Complutense de Madrid, escuché a una profesora decirle a una alumna del *master en educación en instituciones culturales y sociales*, que revisara los resultados PISA para llevar a cabo el análisis de su propuesta, me resultó inquietante revisar la calificación de México. PISA es el Programa para la Evaluación internacional de Alumnos (por sus siglas en inglés, *The Programme for International Student Assessment*) en dónde ubican a México en el último lugar de los miembros de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE).

¹²⁹ P. Bordieu y J.P. Passeron, (2003). Los herederos [1964]. Madrid. Editorial Siglo XXI. Pág 24.

a la lengua y la cultura, que por medio de sus propios mecanismos -la violencia simbólica- se ejerce el poder sobre los otros, comunicando su mensaje de forma metafórica, por medio de actitudes, palabras, gestos y otras acciones simbólicas y mensajes implícitos.

4. Esto no sólo ocurre en el aula de clases, ocurre en casa, con la familia, en la calle con los amigos, viendo televisión, cine, entrando a un centro comercial, llegando a una fiesta o reunión familiar:

...un soliloquio generado desde la propia academia. Muchos colegas afirmarán que la sociedad actual desprestigia cada vez más la educación y está quitando la filosofía de las aulas porque a los manipuladores de la sociedad no les conviene que personas puedan ser capaces de pensar; además de que el actual sistema capitalista provoca la enajenación de las personas y las convierte en seres autómatas incapaces de pensar. Y posiblemente suceda que, en efecto, sea verdad, o, mejor dicho, posiblemente sea demasiada verdad. Pero, Fuera de estas respuestas pre-programadas y aparentemente críticas puede ocultarse también una nueva especie de apatía y soberbia intelectual.¹³⁰

5. En el caso de las comunidades indígenas, por ejemplo: la marginación, la desigualdad y la falta de oportunidades han detenido el desarrollo de mujeres y hombres que conforman las comunidades indígenas. Ya que, son quienes sufren más los rezagos en materia de salud, acceso a la vivienda digna, seguridad social, educación y empleo. Vivimos cambios radicales, constantes y diversos; es cierto que las identidades en México, la extensa diversidad y mezcla de ellas han dejado de ser una sola, necesitamos puntos parciales de anclaje para reinventarnos, encontrarnos o situarnos en la complejidad del mundo actual y aceptar la mutabilidad de cada eslabón porque no podemos seguir pensando en divisiones homogéneas o absolutas.

La importante necesidad de una educación para la cultura visual multicultural, pluriétnica e intercultural, ver a la cultura y las manifestaciones artísticas capaces de difundir también los derechos humanos y crear una conciencia sobre la

¹³⁰ Basurto, Daniel. *Hannah Arendt: La banalidad del mal*. Revista Digital PARADIGMAS, en Artes, Cultura y Humanidades, Destacados, Expresión, Filosofía. Publicado el 22 agosto, 2013. [Revisado 10 diciembre 2013] Disponible en: <http://www.paradigmas.mx/hannah-arendt-la-banalidad-del-mal/>

necesidad de protegerlos, como un proceso para la comprensión de sí mismos y del mundo "...hay que introducir arte en la educación como una metodología pedagógica y como una metodología para adquirir conocimientos."¹³¹ El arte, el derecho al arte y a la cultura como medio de difusión y como herramienta educativa:

*Supongo que se trata simplemente de eso, de entender, comprender... y ¿a quién comprendo, a mí, a los demás, al mundo? Entonces ¿para qué aprendo? Creo que esa respuesta necesita otras 370 palabras por lo menos. ¿Por qué aprendo? Siempre pensaba que aprendemos como vivimos; por la misma razón y de la misma manera. Es simple. Aprendemos para comprendernos a nosotros mismos, a los demás y al mundo. Vivir. La cuestión es, ¿por qué elegimos aprender una cosa y no otra? ¿Quién lo elige? ¿Nuestra ignorancia, experiencia y reflexión? ¿Nuestro subconsciente? ¿La sociedad? ¿Los pedagogos? Me gustaría ver y saber lo que nunca voy a aprender.*¹³²

La realidad es que se debería empezar por educar a las niñas, niños, jóvenes, a toda la población en México para brindarles un sentido crítico del consumo audiovisual. A la par, empezar por la atención educativa, reflexionar y actuar ¿quién esta educando?, ¿a quiénes? y ¿para qué estamos educando? Tenemos varios escenarios, distintos y diversos *Méxicos*, que parten desde los grupos marginados en las ciudades, en los pueblos de las ciudades, las comunidades de riesgo, los pueblos indígenas, comunidades y grupos dentro de las provincias y/o estados de la república mexicana, tenemos a los hijos de artistas, intelectuales, profesores reconocidos de la comunidad cultural y artística del país y en otro apartado están los grupos más pequeños clasistas, los pequeños círculos formados por unos cuantos, que nacidos en una familia privilegiada de recursos monetarios, tienen acceso a una "educación privada" y de ahí, todos los demás. La desigualdad en la educación se ha convertido en la "buena educación" como privilegio de quienes puedan pagarla ¿quiénes son los que pueden pagar esa buena educación?, ¿cómo se pretende una buena educación si tenemos una

¹³¹ Camnitzer, Luis. *Educación para el arte y Arte para la educación*. Fundación Bial de Mercosur, Porto Alegre, 2009. Pp.177-186. Cita completa: *la utilidad de tener las categorías de "lúcidos sin creatividad" por un lado, y de "creadores sin lucidez" por otro, solamente estaría en que nos presentan un síntoma de distorsiones y de prejuicios sociales. El hecho es que hay que introducir arte en la educación como una metodología pedagógica y como una metodología para adquirir conocimientos. El hecho es que hay que introducir nociones pedagógicas en el arte para afinar el rigor de la creación y para mejorar la comunicación con el público al que el artista quiere dirigirse. El hecho es que no hay verdadera educación sin arte ni verdadero arte sin educación. El hecho es que el artista que no logra sobrevivir en el mercado va y enseña sin saber cómo enseñar. El hecho es que el profesor que no tiene ideas no se anima a recurrir al arte para tenerlas. El hecho, trágico, es que aceptamos socialmente que se puede enseñar sin rigor y que solamente se puede hacer arte por designación divina. El formato simposio aquí es para que nos escuchemos, nos conozcamos y destruyamos los prejuicios oscurantistas. Es para que logremos la integración de arte y pedagogía, de artistas y maestros, que entendamos que arte y educación son una misma actividad que se formaliza en centros distintos.*

¹³² Morales Gómez, Eva. (2012) *Parece Sencillo*. Hipotesis.eu/Dialnet. New York.

sociedad con falta de cultura, sin estímulos culturales? Nuestra sociedad es una sociedad híbrida, es necesario y urgente que tenga un proyecto de educación, dejando atrás la idea de que la educación sirve sólo para conseguir un buen empleo, desde ahí ya tenemos un criterio equivocado, se necesita dinero y no para un buen financiamiento de la sociedad, es decir, en México hay una profunda crisis del sistema educativo en donde no se tiene una noción clara de ¿para qué? en todos los niveles, no hay una visión clara, sino una visión pobre, mediocre, simplista. “El cambio tiene que ser global y afectar a muchos niveles, comportando revisiones de aspectos tan diversos como las políticas educativas, la organización, la contratación del personal, los textos y materiales de estudio, la evaluación y el desarrollo profesional.”¹³³ Porque como lo asegura Luis González Placencia¹³⁴: “El no acceso a la educación es una forma de reproducir la esclavitud”. Tenemos un país diverso y plural, el espacio educativo es para encontrarnos e incluir, reconstruir el tejido social, pensar el problema de la violencia. Para entender la problemática en México, es indispensable conocer su historia y los elementos que constituyen su vida real, en lo indígena por ejemplo, no la mítica que ha creado un neoindigenismo idealista. Pero, desarrollar prácticas educativas líquidas a demanda, es decir, -a medida- de las niñas y los niños, del contexto y de las circunstancias. Una educación que sea capaz de adaptarse al entorno y “a cómo son las cosas en cada momento”.¹³⁵ Para avanzar en sociedades igualitarias, donde prive la cultura de la tolerancia y de la igualdad en la diversidad, este quizá es el objetivo de utilizar los mensajes correctos en los cuentos de tradición oral para las niñas y los niños.¹³⁶ Nelson Mandela decía que *la educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo*, y aunque las profundas

¹³³ Graeme Charlmers, F. (2003) *Arte, Educación y Diversidad Cultural. Paidós Arte y Educación*. Barcelona. Buenos Aires. México. Paidós. Edición en castellano. Título Original: Celebrating Pluralism. Art, Education, and Cultural Diversity. Publicado en Inglés, en 1996, por The J. Paul Getty Trust, Los Ángeles. EE.UU. Traducción de Isidro Arias. Pág. 17.

¹³⁴ Luis González Placencia es presidente de la Comisión de Derechos Humanos del DF (CDHDF), México.

¹³⁵ Laudo, X. (2010): “*La pedagogía líquida: fuentes contextuales y doctrinales*” (Tesis leída en la Universidad de Barcelona).

¹³⁶ NOTA. Aquí me viene a la mente el comentario de una profesora del master en la Facultad de Bellas Artes, durante mi estancia de investigación en Madrid, quien dijo que el planteamiento de *Paulo Freire* en su libro *La pedagogía del oprimido*, es “demasiado catártica, sin salidas y profundamente desesperanzada”. Freire, Pablo. *Pedagogía del oprimido*. Montevideo, Tierra Nueva, 1970 [Buenos Aires, Silgo XXI Argentina Editores, 1972] Pág. 17. Cita que: “En un régimen de dominación de conciencias, en que los que más trabajan menos pueden decir su palabra, y en que inmensas multitudes ni siquiera tienen condiciones para trabajar, los dominadores mantienen el monopolio de la palabra, con que mistifican, masifican y dominan. En esa situación, los dominados, para decir su palabra, tienen que luchar para tomarla. Aprender a tomarla de los que la retienen y niegan a los demás, es un difícil pero imprescindible aprendizaje: es ‘la pedagogía del oprimido’.”

desigualdades que existen en los distintos -Méxicos- y el proceso de la globalización ha favorecido e incrementado la brecha entre el desarrollo y el derecho a la cultura, aumentando la pobreza extrema de los pueblos indígenas, provocando las migraciones masivas, el aumento de la violencia, la brecha entre quienes disfrutaban de los avances tecnológicos y los que están sumidos en el analfabetismo, donde ni las culturas ni las lenguas pueden conservarse por ley, porque los pueblos mantienen las tradiciones que quieren, me gusta creer en los procesos de aprendizaje que tienen que ver con el lenguaje visual, en este caso los proyectos de animación para niñas y niños, que son parte de los objetivos de esta tesis, aunque,

...la educación parece estar perdida en un laberinto de salida dudosa. Pero, ¿cuándo no fue así? Quizás aportaría cierto optimismo entender que nunca fue de otro modo, aunque el sistema educativo se esforzara en parecer una inmensa fortaleza estable desde tiempos inmemoriales. Asumir que la educación es algo orgánico, más parecido a un ecosistema vivo que a un sistema cerrado, podría servirnos para transformar la actual crisis educativa en una oportunidad de regeneración. ¿Podríamos imaginarnos como creadores de dispositivos pedagógicos?... Admitir, como mecanismo de recuperación de la salud educativa, esa necesidad de construcción de nuevas formas de enseñanza-aprendizaje.¹³⁷

Por lo que, en conclusión: es pertinente que la educación sea atendida con eficiencia, a fin de que se respete la identidad, tradiciones, costumbres, y se reconozca su contribución cultural para preservar y respetar los territorios en los cuales habitamos todos los mexicanos.

¹³⁷ Robledo Sánchez-Guerrero, Sol Amanda.(2012). *Aprender es como trepar un árbol...* Madrid: Dialnet.

CAPÍTULO III

ANIMACIÓN Y NARRACIÓN

En este capítulo voy a hablar primero de la animación experimental, ortodoxa y de desarrollo, a partir de las definiciones expuestas por Paul Wells. En segundo hablaré de la imagen, aproximando el concepto a imagen fija, imagen en movimiento y la narrativa en movimiento, abordando la narrativa y no narrativa en un producto audiovisual. En tercero abordaré el lenguaje cinematográfico y lenguaje animado. Para concluir con el desarrollo de un análisis de mi producción relacionada con el consumo cultural infantil, los relatos de tradición oral y como parte de la educación formal.

Los objetivos del capítulo son abordar animación y narración a partir de la narración visual, centrando mi investigación en el lenguaje distintivo de la animación de Paul Wells. La narrativa de la imagen que describe D.A Dondis, que se genera mediante la composición visual que parte de elementos básicos como punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, escala y movimiento. Narrativas visuales de contraste, armonía y mensajes visuales. La narratividad del lenguaje cinematográfico y del lenguaje animado de Jaques Aumont. El análisis de mi producción relacionada con el consumo cultural infantil, los relatos de tradición oral y como parte de la educación no formal.

3.1 ANIMACIÓN EXPERIMENTAL, ORTODOXA Y DE DESARROLLO

Paull Wells, define la animación en desarrollo como aquella que: “posee la capacidad de crear nuevos modos de contar historias, frecuentemente rechazando la noción de un conflicto con inicio, medio y final, a favor de efectos simbólicos o metafóricos. En su libro *Understanding Animation*”¹³⁸, explica con un cuadro la diferencia entre Animación Ortodoxa y Animación Experimental.

<u>Animación Ortodoxa</u>	<u>Animación Experimental</u>
Configuración	Abstracción
Continuidad específica	No continuidad
Forma Narrativa	Forma interpretativa
Evolución del contexto	Evolución de la materialidad
Unidad de Estilo	Múltiples estilos
Ausencia del artista	Presencia del artista
Dinámica de Diálogo	Dinámica de musicalidad

La animación en desarrollo es aquella que se encuentra en medio de la animación ortodoxa y la animación experimental, la cual en sus características de abstracción de la imagen y no-continuidad (rechazo a la continuidad lineal y lógica) a su forma interpretativa, rechaza la objetividad habitual de las representaciones, en su evolución de la materia permitiendo la concentración en su propia materialidad (forma, trazos, texturas, colores) de acercamiento metalingüístico. La animadora Cecilia Traslaviña define a la animación en desarrollo como aquella que:

...rompe con la forma tradicional de la realización, utiliza diferentes técnicas incluso en un mismo film y su carácter puede ser político, social, poético, de género, etc...puede contar historias, aunque no de la manera tradicional (incluso puede carecer de guión), tomar elementos de la animación abstracta creando ritmos y emociones a través de los personajes y situaciones representadas.¹³⁹

Así, la animación en desarrollo es, en su multiplicidad de visiones personales que el artista/animador desee incorporar, la que busca formas innovadoras, resistiendo la fácil intervención, pero no así, la originalidad y la expresión más pura y subjetiva de quien la crea, en el uso de la emotividad y la percepción a partir de la dinámica de la musicalidad también.

¹³⁸ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.

¹³⁹ Traslaviña, Cecilia. (2008). *Animación Experimental en América Latina*. Bogotá. Pág.8

3.2 IMAGEN, NARRATIVA EN MOVIMIENTO

3.2.1 IMAGEN

Paul Wells afirma que “la animación es el modo de expresión más dinámico que existe. Una imagen animada, puede desde persuadir, hasta reflejar aspectos visuales de nuestra realidad.”¹⁴⁰ Es un método directo para dejar constancia de la carga sentimental de un momento y permanecer en el tiempo como catalizador de dicho recuerdo. Es así como el lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible, ya que cualquier cosa imaginable es factible. Son justamente las técnicas utilizadas en la animación experimental, que contienen gran entrega y dedicación: lo que seguramente hace que un relato de tradición oral, por ejemplo, tenga un valor aún más profundo; “una cosa que tienen en común estos animadores en diferente grado es que personalizan sus equipos y las técnicas de la misma manera como lo hacían los artesanos, ellos también satisfacen otra importante necesidad de probar otras técnicas en direcciones novedosas y excitantes.”¹⁴¹

En la animación experimental son permitidas todas las técnicas que se ocurran, lo que ayuda a que la manera de abordar una historia sea infinita. Por ejemplo, para el historiador y animador William Moritz “*la verdadera animación es aquella basada en lo no lineal, lo no objetivo, ya que las historias representadas linealmente ya están bien hechas en el cine de acción real*”¹⁴² ¿Qué son los relatos de tradición oral sino representaciones narrativas de la cosmovisión de nuestros antiguos e interpretaciones de la creación de las deidades y el mundo concebido por sueños, mitos y profecías? Cuando en la animación comercial, -cito aquí a Walter Benjamin- “El que imita hace que una cosa se vuelva presente. Pero se puede decir también que juega a ser esa cosa, tocando con ello la polaridad

¹⁴⁰ Wells, Paul. (2007). Fundamentos de la animación. Parramón Ediciones. Barcelona, España. Pág.6.

¹⁴¹ Russet, Robert y Starr Cecile. (1998). Experimental animation, origins of a new art. New York: Publisher by Da Capo, Press Inc, 2nd edition, 1998.. Pág,22.

¹⁴² Moritz, William. (2009). Diálogos intertextuales 2: Bambi. Estudios de literatura infantil y juvenil alemana e inglesa: trasvases semióticos. Frankfurt: Editorial Velka Ruzicka Kenfel. PETER LANG. Pág.111.

que se encuentra en el fondo de mimesis.”¹⁴³ Con lo que habrá que tener cuidado, la animación con objetivos puramente comerciales:

en un extremo, se descubre que el actuante puede creer por completo en sus propios actos; puede estar sinceramente convencido de que la impresión de realidad que pone en escena es la verdadera realidad. Cuando su público también se convence de la representación que él ofrece –y este parece ser el caso típico-, entonces, al menos al principio, sólo el sociólogo o los resentidos sociales abrigarán dudas acerca de la <<realidad>> de lo que se presenta¹⁴⁴

Creo que lo que pasa con la animación comercial, es que ofrecen “realidades” que vienen envueltas en empaques sofisticados, seductores, blindados en su propia espectacularidad. Generando unanimidad a tal grado que resulta extraña tanta empatía. En este sentido, agradeceré resulta para quienes nos dedicamos también, al estudio de la creación cultural en contextos comunitarios, encontrarnos con esa visibilidad otorgada a personas que no se mueven necesariamente en el registro de lo comercial. De aquí parte todo, porque “con el desarrollo de la industria de la animación, se integró el lenguaje cinematográfico como elemento imprescindible para contar historias, dejando a un lado las posibilidades plásticas.”¹⁴⁵ En la animación de entretenimiento y comercial, es tal el potencial musical, tal la espectacularidad, tal el bombardeo de estímulos visuales que queda poco espacio para la reflexión, y en muchas ocasiones, tampoco dejan espacio para la educación y aspectos de la cultura local. Ese es, dijeron hace ya muchas décadas Adorno y Horkheimer, el poder de la industria cultural.

En la industria cultural no hay ideología de los discursos necesarios a la reproducción de la hegemonía. Podemos meter en un mismo costal, en momentos críticos de la democracia, la identidad, la educación y de transparencia en los medios para niños y niñas, grandes producciones e inversiones en tecnología en historias de entretenimiento, que seducen –nos seducen- hasta producir un espejo torcido que nos envía un reflejo plácido y sin fracturas sobre nosotros mismos, autocomplaciente, sustentado en la auténtica creatividad musical y visual.

¹⁴³ Weikert, A.E. *Traducción de La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ed. Itaca, México 2003, p.123.

¹⁴⁴ Goffman, Erving. (1993). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. España: Amorrortu Editores. Pág.33

¹⁴⁵ De León Yong, Ma. Tania. Conferencia en el Museo de la Mujer. “El papel de la mujer en la animación”. 25 de octubre 2012.

Que no se me malinterprete, no pretendo hacer una crítica de qué es bueno y malo, ni mucho menos clasificarlo en animaciones comerciales y de gran presupuesto o en producciones animadas provenientes de otros países. Sino que la animación, al ser uno de los elementos principales de la cultura popular -en el mundo- al reflejar aspectos visuales de nuestra realidad diaria, genera una ganancia simbólica en la reproducción de discursos. Misma que actualmente, en México, está muy deteriorada y orillada a eliminar la complejidad de la diversidad y de la identidad mexicana entre los niños y las niñas.

3.2.2 IMAGEN FIJA

La cantidad de información que maneja una sola imagen, de golpe, es la manera de organización de una narración, entendiendo la narración en su concepto más amplio y forma literaria, como el acto y proceso de producción del discurso narrativo, es decir, como una forma concreta de escritura en imágenes, definida por oposición a la descripción. Y así, contar una historia, ser capaces de inventársela y mantener la atención tan sólo fantaseando con las ideas argumentales que han sido sugeridas, es parte del fascinante dominio innato o desarrollado en las formas de contar. Se narran historias reales o imaginarias, “no es solo lo prohibido lo que excita la curiosidad, sino lo no dicho, lo inefable, aquello para lo que todavía no hay palabras.”¹⁴⁶ Una imagen es un relato también y se narra, es darle nombre con imágenes a lo que sentimos, a lo que nos hace felices o nos lastima, con humor, suspenso, ironía o música. “Podemos dedicarnos a la estética del montaje, conferir a objetos y naturalezas muertas ritmos admirables. Sin embargo, hay que buscar la característica, nuestro instrumento más valioso, poniendo en primer plano el tiempo y la narración, haciéndolos surgir de la oscuridad para obligarlos a decir su secreto”.¹⁴⁷ La narrativa en la imagen cuenta historias de forma única y muy particular. La imagen fija, estática: inmóvil es en sí misma e inmóviles los contenidos que reproduce, y que, por lo tanto, podría ser

¹⁴⁶ Vera, Pascual. (1999). Creadores de sueños. España: Universidad de Murcia. Pág.31

¹⁴⁷ Bergman, Ingmar. (1979). Persona. México: Ediciones Era. Pág.8

análoga a una fotografía o a un cuadro de pintura. En el lenguaje cinematográfico es siempre “una imagen en movimiento porque inevitablemente tiene una determinada duración en la pantalla y está unida con la que le precede, con la que le sigue, o con las dos a la vez.”¹⁴⁸ Para delimitar la estructura narrativa de una imagen voy a comenzar con la forma de la imagen.

La forma. Refiriéndome a la técnica y al enfoque como el trazo y la espontaneidad. La forma muy particular de cada una, de representar una emoción en el rostro y el cuerpo. Así como englobar y plasmar ideas metafóricas.

*El lenguaje es, sencillamente, un recurso comunicacional con el que cuenta el hombre de modo natural y ha evolucionado desde su forma primigenia y pura hasta la alfabetidad, hasta la lectura y la escritura. La misma evolución debe tener lugar con todas las capacidades humanas involucradas en la previsualización, la planificación, el diseño y la creación de objetos visuales, desde la simple fabricación de herramientas y los oficios hasta la creación de símbolos y, finalmente la creación de imágenes, en otro tiempo patrimonio exclusivo de artistas adiestrados y con talento, pero que hoy, gracias a la increíble capacidad de la cámara, es una opción abierta a cualquier persona interesada en aprender un reducido número de reglas mecánicas.*¹⁴⁹

D.A. Dondis., menciona que la composición visual parte de los elementos básicos: punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, escala y movimiento.¹⁵⁰ ¿Cuánto vemos?, abarcando con esta pregunta todo un amplio espectro de procesos, actividades, funciones y actitudes: como percibir, comprender, contemplar, observar, descubrir, reconocer, visualizar, examinar, leer y mirar. Así, la composición depende de la elección que se haga de los elementos básicos y su manipulación mediante técnicas de comunicación visual, que pueden ser en la expresión compositiva de personajes y escenarios que utilizamos y/o utilizaremos para hacer una animación. Existiendo siempre en el proceso creativo de experimentación y elección, con la finalidad de lograr una solución gráfica. Retomando la afirmación “el estilo es la síntesis visual de los elementos, las

¹⁴⁸ Gutiérrez, Espada Luis.(1978). *Narrativa Fílmica*. Teoría y técnica del guión cinematográfico. Madrid: Editorial PIRAMIDE, S.A. Madrid 1978. Pág. 133

¹⁴⁹ D.A.DONDIS. (2010). *La sintaxis de la imagen*. España: GGo. Diseño. Pág.3

¹⁵⁰ Ídem.Pág.27

técnicas, la sintaxis, la expresión y la finalidad básica”¹⁵¹ categoría o clase de expresión visual conformada por un entorno cultural. Así, la característica dominante de la sintaxis visual es su complejidad. Las técnicas de comunicación visual más usadas, de mayor facilidad de identificación, que propone Dondis y utilizaré para el análisis de las narrativas visuales, son:

Contraste	Armonía
exageración	reticencia
espontaneidad	predictibilidad
acento	neutralidad
asimetría	simetría
inestabilidad	equilibrio
audacia	sutileza
transparencia	opacidad

El mensaje visual. Básicamente tiene que ver con la idea que se quiere dar a conocer, el soporte de la historia, la conclusión, el objetivo de la historia. “Creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interrelacionamos activamente esos elementos; y pretendemos dar un significado. El resultado es la composición, la intención del artista, el fotógrafo o el diseñador.”¹⁵² Dondis afirma que expresamos y recibimos mensajes visuales a tres niveles:

1. Representado/talmente.- aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia.
2. Abstractamente.- cualidad cinestética de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales básicos, realizando los modos más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje.
3. Simbólicamente.- el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado.

¹⁵¹ Ídem. Pág.152

¹⁵² Ídem. Pág.24

Así todos estos niveles de obtención de información, dice Dondis, se “solapan y están interconectados, siendo posible establecer entre ellos las distinciones suficientes para analizarlos desde el punto de vista de su valor y de táctica en potencia para la confección de mensajes, así también desde el ángulo de su carácter en el proceso de la visión”.

Lenguaje distintivo de la animación. Paul Wells lo define como el lenguaje que se resume en:

- La penetración (visualización de interiores psicológicos, físicos y técnicos inimaginables).
- La asociación simbólica (el uso de signos abstractos y visuales y sus significados relacionados).¹⁵³

“No importa que la historia sea abstracta, hiperrealista, conceptual, surrealista, siempre existe un mensaje que transmitir a la audiencia dentro del cuadro de la imagen, a través de la composición de los elementos y la fabricación de la ilusión de profundidad en un espacio imaginario.”¹⁵⁴ En este sentido el lenguaje distintivo de una animación, podría ser: en el caso de cuentos de tradición y memoria oral, la forma de penetración de relatos oníricos que contaban los abuelos y que solo con la imaginación se pueden entender.

¹⁵³ Wells, Paul. (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona España: Editorial Parramón. Pág. 70

¹⁵⁴ García Moreno, José Ángel. (2013). Animando al Dibujo, del guión a la pantalla, México: Universidad Nacional Autónoma de México. Colección de Manuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2014 FAD. Pág.36

3.2.3 NARRACIÓN VISUAL

*“En el encuentro del relato y la imagen visual y auditiva está el origen de la narrativa audiovisual”¹⁵⁵
“La historicidad de la experiencia humana puede expresarse verbalmente sólo como narrativa”
-Paul Ricoeur-*

En la animación todo lo imaginable es factible, es el “arte de lo imposible”.¹⁵⁶ Junto con los sonidos y la música, “la combinación contrastada de los dos tiene, generalmente un poder evocador y expresivo más fuerte”.¹⁵⁷ Podría casi afirmar que al contar una historia bajo el proceso de animar, intervienen la creación poética y literaria asociada a ciertas formas de locura, porque el animador, no sólo crea personajes oníricos y situaciones inverosímiles y mágicas, sino que los hace leer, llorar, padecer la detención de los procesos y que con sus formas, colores, música, intención de construir un mensaje visual, busca hilar las ideas del concepto general y hasta de la vida misma, hacer fluir una historia, un sueño, una idea, “¿qué veo de lo que oigo, y que oigo de lo que veo?”¹⁵⁸. El animador en el papel de escritor de imágenes puede tejer trazos, generar tímpanos perforados, plantas de los pies ulceradas e ilusiones perdidas; crea personajes que corren, que vuelan, que nadan, la imagen aporta significados pertinentes, como convertir un personaje en cucaracha, topo, hechicera; el que deviene-invasión extraterrestre, en un proceso burocrático, misterio inexorable o mariposas amarillas y de todos colores. “Consiste en inventar un pueblo que falta”.¹⁵⁹ En la animación, donde se imagina una acción y se representa a partir de darle movimientos a un objeto, un trazo, un color y lograr representar un sentimiento o una fantasía. Se convierte no sólo en un acto de magia y poesía o “*la sutil diferencia que hay entre un cuadro y otro.*” Como lo definía Norman McLaren.

Retomar formas y posibilidades expresivas imprimiéndoles vida a las imágenes, es un fenómeno mucho más complejo, al hacer animación, se deben buscar las formas particulares para cada caso y para cada objetivo. Y contar una historia en

¹⁵⁵ Bermejo Berros, Jesús. Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones. México: Edición Pirámide. Pág.15.

¹⁵⁶ Paul Wells. (2007). Fundamentos de la Animación. Barcelona:Editorial Parramón. Pág.10

¹⁵⁷ Chion, M. (1993). La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós. Pág.179

¹⁵⁸ *Íbidem.*

¹⁵⁹ Deleuze, Gilles. (1993). “Critique et clinique”, ensayo: La literatura y la Vida. Editions de Minuit. Pág.4

una animación, no solo es comunicar, como en ningún otro medio de expresión, muchas cosas de este universo tan intuitivo, es recordar, seleccionar, organizar, ignorar, inventar, experimentar con la narrativa a tal punto de explotar los medios, el imaginario y el lenguaje, para crear nuevas propuestas narrativas, incluso cuando la comunicación no es retórica y las historias no necesariamente tienen un inicio, desarrollo y un final.

A lo largo del desarrollo de la cultura humana, se ha hecho evidente que los seres humanos damos sentido al mundo que nos rodea mediante la construcción y el intercambio de historias posibles. En la lógica de la narración: comprender cualquier acontecimiento histórico es entender una narración que muestra cómo un hecho condujo a otro.¹⁶⁰ Históricamente la animación ha tenido un vínculo estrecho con el cine. Las mismas tecnologías e inventos que por primera vez dieron la ilusión de movimiento de un cuadro a cuadro son las que luego se desarrollarán en las tecnologías de la cinematografía. Dentro de la narrativa audiovisual de la imagen animada, además de utilizar un lenguaje propio, el desarrollo de las técnicas y otras formas de narrar, el animador tiene que involucrar al espectador y mostrar los mensajes que se quieren transmitir, que también deberán ser estimulantes y con sustancia suficiente para desarrollar una historia. Independientemente de la técnica o técnicas que se utilicen como: dibujo, *rotoscopia*, técnicas asistidas por computadora, animación directa, *pixilación*, pintura animada, pintura transformable, *recortes y collage*, plastilina, modulares, *-stop motion-* en todas sus modalidades, por mencionar solo algunas.

La narración visual es todo un extenso vocabulario. Cuando se trata de producciones dirigidas al público infantil, el esfuerzo es mucho mayor, ya que los niños y las niñas son aguerridos críticos que no oscilan en demostrar enfado y aburrimiento al no tener una historia que los atrape y los lleve a un lugar imaginado, pero cuando ese lugar soñado se muestra ante ellos, se convierten en

¹⁶⁰ Ricoeur, Paul. (1995). Tiempo y narración. México: Siglo XXI.

los más fieles seguidores y mejores espectadores. Por lo que, citaré a continuación, sólo algunos de los elementos que me ayudaron a una mejor lectura, en sus formas narrativas, de animaciones en desarrollo dirigidas a niños.

Narrativa/ no narrativa. El significado del concepto *narrar* es contar, referir lo sucedido, un hecho, una historia real o ficticia, *Jaques Aumont* dice que:

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario, lo que implica por lo menos dos cosas:

1.- que el desarrollo de la historia se deje a la discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos.

2.- que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que se conforma.¹⁶¹

Siendo así, se podría entender que una animación no narrativa es una animación experimental, por un lado porque que hoy en día la animación en general es asimilada con una estructura narrativa. Éste es el estilo dominante o como en las producciones cinematográficas: definidas como narrativo-representativo-industrial. Sin embargo, no se debe asimilar una producción o corto con animación experimental o en desarrollo como narrativo sinónimo del plano del consumo, porque en la animación en desarrollo, por ejemplo, no todo es forzosamente narrativo representativo, el material visual del que se compone desde los juegos estéticos en la técnica, de color y composición hasta la musicalización puede o no contar una historia. Así también, aunque la animación experimental pudiera proclamarse como no-narrativa por evitar recurrir a uno o varios rasgos de las características narrativas de un film, siempre conservará un cierto número de esas peculiaridades y para que una animación sea plenamente no-narrativa: *...tendría que ser no-representativa, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de un evolución*

¹⁶¹ Aumont, Jaques. (1989). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje.* Barcelona – Buenos Aires – México: Ediciones Paidós. Pág. 92

*ficcional regulada por una instancia narrativa.*¹⁶² Es por eso que la animación en desarrollo no debe confundirse con el modelo novelesco y teatral de una producción industrial-comercial como la de Disney. Esta diferenciación entre narrativo y no-narrativo sirve para una revalorización de la creación artística artesanal de la animación en desarrollo, que no es una forma de narración clásica, sino aquella animación independiente que no repite las mismas historias.

¹⁶² *Ídem.* Pág. 93-94.

3.3 LENGUAJE CINEMATográfico – LENGUAJE ANIMADO

Lo *cinematográfico* se define citando a Christian Metz, no como todo lo que aparece en el cine, sino “como lo que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido más limitado del término.”¹⁶³ La discusión de la legitimidad del lenguaje cinematográfico y lenguaje animado, es otro tema muy extenso que concretaré al enumerar el significado de la imagen móvil, en movimiento, animada, y lenguaje.

La imagen móvil figurativa. Es aquella de representación visual, Jaques Aumont la define como “cine de representación visual”, es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor, el universo social al que pertenece.¹⁶⁴ Para advertirlo basta mirar los primeros retratos fotográficos que se convierten de modo instantáneo en pequeños relatos.

La imagen en movimiento. “La imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento. Lo representado en el cine lo es en devenir.”¹⁶⁵ Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado. Es decir, el cine ofrece la vía directa de la imagen en movimiento con una duración y transformación.

El lenguaje cinematográfico. Jaques Aumont dice que “se trata de saber como funciona el cine como medio de significación en relación a los otros lenguajes y sistemas expresivos, la idea constante de los teóricos será la de oponerse a toda tentativa de asimilación del lenguaje cinematográfico al lenguaje verbal.”¹⁶⁶ No obstante, teóricos como Béla Balázs, Pudovkin, Eisenstein y Vertov coincidían unánimemente en reconocer que el papel preponderante del montaje puesto que “mostrar algo como cada uno lo ve, significa no haber conseguido nada”¹⁶⁷ sin

¹⁶³ *Ídem*. Pág. 95.

¹⁶⁴ *Ídem*. Pág. 90.

¹⁶⁵ *Ídem*. Pág. 91.

¹⁶⁶ *Ídem*. Pág. 159.

¹⁶⁷ *Ídem*. Pág. 166.

embargo, el lenguaje cinematográfico no sólo es lengua, ni en sí mismo lenguaje, analogía receptiva o materia de la expresión, también es código en donde su materia de contenido es indefinida. La definición más general de lenguaje cinematográfico es: “el lugar de encuentro entre un gran número de códigos no específicos uno mucho menor de códigos específicos... La materia de expresión propia del cine es la imagen mecánica en movimiento, múltiple y colocada en secuencia. A medida que avanzamos en los rasgos particulares de este lenguaje, se acentúa el grado de especificidad del código.”¹⁶⁸

El lenguaje animado. Animación viene del termino *animâre*, que significa dar vida. Norman MacLaren dice que la animación no es el arte de dibujos animados que se mueven sino el arte de movimientos que se dibujan; es por eso que el animador es “alguien que dibuja el movimiento”¹⁶⁹, es mucho más importante lo que sucede entre cada cuadro, que lo que existe en cada uno de ellos. Animar no es mover algo, son movimientos dibujados.

La historia del séptimo arte se escribe junto con los hermanos Lumière y Méliès, el cine no ha dejado en ningún momento de acercar el objetivo de la cámara a lo real. El lenguaje animado, comenzó con los espectáculos de trucajes de George Méliès. En la conferencia “Repensar la animación o cómo saltar de un vehículo en movimiento”, del Día Mundial de la Animación 2014, el animador y cineasta José Ángel García Moreno reflexiona sobre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje animado expresando que:

*...el lenguaje animado se define en términos de la técnica y debería de ser más un abanico de opciones y situaciones, la condensación es algo fundamental en la concepción de la animación. El lenguaje animado no necesita de la cámara, el propósito es otro, es la creación de una estructura temporal, “es un tiempo íntimo”. Los que hacemos animación no sabemos lo que va a pasar hasta que lo vemos proyectado, no antes, la edición en la animación se basa en el momento en que existe. Nuestros lazos interiores con el tiempo es tanto/algo psicótica.*¹⁷⁰

El lenguaje animado se convierte, entonces en un lenguaje franco y puro para todas las disciplinas. La diferencia entre la animación y la acción viva es: si

¹⁶⁸ *Ídem*. Pág. 199.

¹⁶⁹ De León Yong, Tania. (2013). Animando al dibujo. Del guión a la pantalla. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas Universidad Nacional Autónoma de México. México. Pág. 135

¹⁷⁰ García Moreno, José Ángel. Conferencia “Repensar la Animación o Cómo saltar desde un vehículo en movimiento”. Auditorio Francisco Goitia, de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) UNAM. México, 4 de noviembre 2014 [grabación de audio].

consideramos que la diferencia es de forma entonces todo lo que vemos es animado. Sin embargo, la acción viva llega hasta ciertas posibilidades:

...la posibilidad de la creación de un tiempo de algo que no tiene un tiempo inherente tiene una preconcepción de realidad. Los dos son cinemáticos, sin embargo la diferencia principal es que la animación tiene, no permanece a ninguna estructura temporal, su manifestación no depende de un momento previo. En este tiempo puro no es algo que se pueda contar. La posibilidad es como tener un espacio vacío en donde se puede tener lo que sea, el tiempo como una abstracción de cualquier cosa.¹⁷¹

Entonces el lenguaje animado no está muy alejado del lenguaje cinematográfico, sin embargo el lenguaje animado permite explorar más allá de la propia acción por medio del proceso del dibujo de la acción o el movimiento y debido a su carácter interdisciplinario y expansivo, el lenguaje animado se ha vuelto más difícil de definir, porque no está pegado solamente a los trucajes, la ilusión y las técnicas cuadro por cuadro o a sólo recrear historias infantiles y graciosas. José Ángel García Moreno, lanza una reflexión “¿cómo llamaremos a esta experiencia una vez que el lenguaje animado finalmente llegue al hi-perrealismo mediante la tercera dimensión?” e hizo hincapié: “El lenguaje animado ha sido catalogado en cuatro formatos: enciclopédico, anecdótico, estético y técnico”. Tendremos que poner más atención en que ahora el tiempo de la animación es mucho más largo que la acción viva.

¹⁷¹ Íbidem.

3.4 MI PRODUCCIÓN RELACIONADA CON EL CONSUMO CULTURAL INFANTIL Y LOS RELATOS DE TRADICIÓN ORAL

Como ya he mencionado anteriormente en mi investigación, el objetivo es aportar producciones de contenidos audiovisuales con historias de tradición oral como soporte. No se trata de exponer sólo la afectación que los medios comerciales han influido de manera negativa en la cultura audiovisual de los niños y las niñas de México, en la construcción de sus identidades e imaginarios, sino que mi propuesta es a partir de la exploración de las historias, personajes, estéticas y lenguajes, de tradición oral del pueblo de San Pedro Tláhuac, de donde soy originaria, para que así estos pequeños relatos animados permitan asumir un reto con su imaginación y creatividad, siendo una propuesta más de medios dirigidos a niños.

Durante los años que llevo trabajando en proyectos culturales con niños y niñas de Tláhuac he visto de cerca que es común encontrarnos que los niños se educan con cuentos, programas de tv, series, caricaturas, juegos que lejos de destacar y representar la diversidad, los valores, la cultura de los pueblos de México, de familias y formas de vida, refuerzan los estereotipos. Los esfuerzos de los proyectos que son considerados como buenos materiales o terminan siendo sólo de acceso restringido, ya sea porque se pueden encontrar únicamente en la televisión por cable o porque los niños y niñas mexicanos no están acostumbrados a mirar por televisión programas educativos que casi siempre son transmitidos por los canales de cultura: canal 11 y canal 22.

El desafío de que mis animaciones dieran cuenta de la riqueza cultural e histórica de un pueblo agrícola que está en peligro de subsistir y poder contar, dar visibilidad a mi propia interpretación del mundo que construyó mi abuelo con sus relatos, nunca fue sencillo. Quise hablar en un lenguaje dirigido a niños y más que la disyuntiva entre lo propio y lo otro, me preocupaba que mi interpretación

nombrara, describiera, expresara y estuviera hecha desde sus contextos en la identidad de la cultura nahuátl de Tláhuac.

De modo que mi propuesta es una apuesta por un modelo que intenta estar alejado de la industrialización de la cultura, pero cerca de las tecnologías digitales que son un modo de llegar a los niños y niñas, a través de la animación en desarrollo que utilizo para cada uno de los cuentos, con la intención de provocarlos para que hablen con sus abuelos y sus familiares de estas historias y así continuar con el proceso de la transmisión de conocimiento de generación en generación.

3.5 MI PRODUCCIÓN COMO PARTE DE LA EDUCACIÓN NO FORMAL.

La audiencia infantil es tan cambiante y se renueva tan frecuentemente que resulta necesario asumir un rol activo desde la producción de un contenido infantil, para que las propuestas se comprometan con la dimensión social y cultural de las audiencias infantiles. Como animadora me cuestioné todo el tiempo en el proceso creativo de mi producción, si en realidad estaba contando con que el contenido existe de modo eficiente y eficaz para utilizarse como material didáctico.

En una conferencia en línea, el pedagogo Francesco Tonucci, desde su perspectiva, insiste en que:

Los grandes tienen que escuchar a los niños para cambiar positivamente a las comunidades en donde viven. Los niños tienen derecho a una escuela pública, gratuita y tienen derecho al juego. El derecho de los niños a comprometerse en el juego. En la educación formal los niños tienen que ir todos los días a la escuela y en la tarde o el tiempo de no escuela a veces no siempre es el que ocupan para jugar. ¿Por qué es tan importante el juego? Nosotros pensamos que el cuento y el juego no son indispensables, somos ciegos, como si en una cualquiera edad de la vida se pudiera vivir sin cuentos y sin juego. (...) Un filósofo llamado Friedrich Nietzsche dijo que “El niño considera el juego como su trabajo y el cuento como su verdad.” Así, el niño juega para jugar. Los primeros años son los más importantes, pero es difícil de entenderse y la infancia es difícil de entenderla. Son años de espera hasta que llega el momento, entra la edad de la razón cuando empiezan los aprendizajes, la edad de la primaria. Para mañana proponemos el modelo de hoy que es el de ayer. Lo importante ya ocurrió, por tanto no ha que perder eso importante que ya ocurrió. El niño va construyendo cosas de mucha importancia, sin que el niño se de cuenta... ¿quién tiene la culpa, el mérito de este crecimiento tan fuerte, tan rápido, en estos primeros días, meses, años de vida? El juego. ¿Cómo poner los cimientos? Antes de tener entrar por la primer ciclo escolar, antes de tener un maestro, un libro de texto, los niños construyen los cimientos, las bases, los fundamentos, sobre lo cual tendrán que construir a lo largo de toda la vida y si no hay cimientos no se construye. Por eso es muy importante darnos cuenta de la importancia de lo que ocurre en la vida. Hablando del juego ampliamente. Juego entendido en un sentido amplio. (...) ¿Qué es jugar? Es como recortar un trozo de mundo. Cada uno lo hace sólo, ofrecerlo a alguien que son los compañeros de juego y jugarlo juntos. No importa si no lo entendemos, lo alcanzamos, no tenemos materiales. Lo que falta lo inventamos. Esto es el juego, por algo es una experiencia tan fuerte que produce efectos tan radicales, porque tiene algo de omnipotente, si algo no alcanzamos lo inventamos, si nos falta algo, la fantasía nos ayuda. Es una experiencia que la mueve el motor más fuerte que tiene el hombre: el placer.¹⁷²

¹⁷² Tonucci, Francesco. “Mas juego, más movimiento: más infancia.”. Conferencia organizada por Fundación Arcor. Argentino 26/08/2004. [audiovisual en línea <https://youtu.be/cyGuCkcl5PI>]

En este sentido, mi proceso creativo fue a partir de la reflexión de que los niños juegan poco y ven mucha televisión, están mucho tiempo en internet o miran mucho cine comercial. Entonces, ¿cómo iba a enfrentar el reto de que los impulsos visuales a los que están expuestos los niños y las niñas, son ahora más continuos y coloridos, cada vez más?.

Primero hay que regresar al principio de esta tesis señalando que los padres recurren cada vez más a los medios de comunicación y a la tecnología para ayudar a sus hijos en su educación, ya que, para la vida moderna en la que vivimos es importante que los niños y las niñas dominen habilidades tecnológicas que pudieran ayudar también en el desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales, entre los recursos principales están, como sabemos, en primer lugar la televisión, los juguetes electrónicos, los juegos de computadora, los sitios web y las aplicaciones. Recursos valiosos para la educación de los niños dentro de la educación informal, recordando que la educación informal es aquella en donde el proceso de aprendizaje es continuo y espontáneo, se realiza fuera de la educación formal y no formal. He hablado aquí acerca de la calidad de los materiales a los que están expuestas las infancias en México, con respecto a sus contenidos y que no siempre son positivos, por lo que hago hincapié en la necesidad de la generación de propuestas más propositivas dirigidas a la niñez mexicana.

La revalorización de la educación no formal en México se busca, en parte, reubicándola en el sistema multimedia de las comunicaciones, la mediatización y la digitalización para transformar los mensajes culturales y transformar las tareas clásicas tanto de las instituciones educativas como las de los padres de familia. Así, se presenta una oportunidad genuina, que debe explorarse y aprovecharse para que la producción, circulación y recepción de audiovisuales y proyectos digitales dirigidos a las infancias con enfoque educativo y contenidos culturales, sean cada vez más y se propongan ayudar a los niños a identificar historias de tradición oral, por ejemplo, como lo son mis cuentos animados: *El descubrimiento del Maíz* y *El Huitlacoche*

La narración fue uno de los temas más complejos con los que me encontré, ya que es un tema muy extenso cada concepto toma un camino distinto a medida que se va desarrollando un texto. Cuando uno hace animación se convierte en escritor de imágenes, tejedor de trazos, generador de tímpanos perforados, caminante con plantas de los pies ulceradas e ilusiones perdidas; creador de personajes que corren, que vuelan, que nadan. Un proceso donde la imagen aporta significados pertinentes, un chamán que logra convertir a un personaje en cucaracha, topo, hechicera, el que deviene-invasión extraterrestre, creador de procesos burocrático, misterio inexorable o mariposas amarillas y de todos colores. Uno puede imaginarse todo esto, pero cuando se encuentra con la animación, entiende que el trabajo arduo va más allá de sólo querer recrear un sueño o el color de un sentimiento o un sonido, es por eso que muchos expertos afinan sus teorías hacia momentos de reflexión, éxtasis y míticos en el proceso de animar. Es justamente el trabajo de respuesta a las cuestiones como ¿cómo ilustras un poema?, ¿cómo mueves un personaje? Uno tiene que pensar cada movimiento, cada consecuencia y por supuesto la necesidad de cada plano, de cada movimiento, de tus espacio dentro y fuera de pantalla, porque un movimiento mal logrado será castigado en la proyección final del producto o trabajo realizado.

Son precisamente los *pickups* o matices los que hacen detallar un proceso narrativo, ya sea a partir del lenguaje cinematográfico o del lenguaje animado. Es todo el trabajo del proceso del montaje de un proyecto de animación, la planeación desde la concepción de la idea misma, hasta la post-producción lo que logra situar cada imagen (dibujo del movimiento) en un sentido funcional que incluye el mensaje claro del animador.

CAPÍTULO IV

LA PRODUCCIÓN DE DOS CUENTOS EN ANIMACIÓN, TENIENDO COMO SOPORTE LA COSMOVISIÓN ORAL NÁHUATL DE TLÁHUAC.

En este capítulo hablaré primero de la escritura del guión que parte de una idea general, la pre-producción y animación (idea general, guión). En segundo lugar presento las carpetas de producción de mi obra.

Así, los objetivos de este capítulo son:

- Presentar el análisis de investigación de la producción de dos cuentos en animación, teniendo como soporte la cosmovisión oral náhuatl de Tláhuac a partir de la interpretación de los relatos de mis abuelos.
- Desarrollar las carpetas de producción de mi obra.

4.1 ESCRITURA DEL GUIÓN QUE PARTE DE UNA IDEA GENERAL

4.1.1 PREPRODUCCIÓN

La preproducción es el inicio de todo. La preparación de los relatos de mi abuelo para convertirlos en cortos animados comenzó con la visualización de esos relatos fantásticos en pantalla: desde la generación de ideas que una vez centradas, pude comenzar con una exhaustiva investigación del tema para poder desarrollarlo y convertirlo en un relato animado.

Llevé a cabo un breve contexto cultural de la cosmovisión oral náhuatl de Tláhuac. Recopilando los relatos hablados de mis abuelos, chinamperos y agoreros de Tláhuac, por medio de entrevistas, relatos, cuentos, cantos, recuerdos y anécdotas del maíz en Tláhuac, con lo que fui creando pequeñas historias. Material que se encuentra en el Anexo IV de esta tesis.

El siguiente paso fue imaginar todos esos relatos en movimiento. Ahí empezó el primer reto, porque uno debe tener las cosas muy claras y entender perfectamente la secuencia de movimiento de una línea o de un dibujo. Es por eso que la generación de ideas, la redacción del guión literario y el diseño del guión técnico tiene que ver con el “cómo”: ¿cómo voy a recrear todo ese mundo en movimiento y sonido? Entre estos pasos existe una parte fundamental de proceso creativo en la producción de un corto animado: decidir las técnicas de animación para crear los cuentos, comenzando a partir de una idea general.

4.1.2 IDEA GENERAL

La idea es el principio y el motivo de un proyecto de animación. Todo lo demás, incluidos los procedimientos de realización están al servicio de esa idea. Es decir, la idea preside todas las fases del proceso creador de la obra y el trabajo del guionista. Motivo por el cual la idea debe nacer con características que hagan posible su realización en un lenguaje audiovisual.

Algunos autores como Manuel Villegas López definen a la idea en tres tipos:

- *Idea puramente narrativa*: que puede ser la forma de la narración y/o la sustancia mental, independientemente de que la obra que se quiera contar sea real, imaginaria o experimental.
- *Idea temática*: aquella que tiene que ver con el contenido de la obra.
- *Idea poética o estética*: es el objeto de contemplación en donde los signos e imágenes tienen interpretación poética.¹⁷³

El desarrollo de la idea es la materialización del guión.

La idea de crear animaciones de los relatos de mis abuelos surgió de los trabajos como documentalista que he llevado por años en mi comunidad, el pueblo de San Pedro Tláhuac, y de mi formación como comunicóloga social y documentalista. En el año 2010, cuando dirigí la producción del documental *Tonacayotl*, me encontré con momentos en la historia que no podía mostrar en audiovisual sino sólo a través de una entrevista, a quien contaba el relato, es decir, sólo podías imaginar la acción del nahual robando el maíz, por ejemplo, porque alguien la contaba. Es a partir de esa necesidad por mostrar la imagen de una acción que me di cuenta que el cine documental podía mostrar y contar una historia, pero siempre había partes que sólo se quedaban en palabras y las imágenes formadas, si es que el cuenta cuentos o cuenta relatos lograba despertar en uno, en la imaginación.

Así empecé a imaginarme cada uno de los relatos en un corto animado.

4.1.3 GUIÓN

Los guiones de mis cortos animados fueron la base de mi proyecto de obra, a los que les siguió un largo proceso de error-acierto. El guión se escribe tres veces; en

¹⁷³ Villegas López, Manuel. (1954). *Cinema, teorías y estética del arte nuevo*. Madrid: Dossat, Pág. 152-153.

la mesa, en el rodaje y en el montaje; empecé por redactar el guión literario de cada uno.

4.1.4 GUIÓN LITERARIO

En el cuento *El descubrimiento del maíz*, el guión literario fue el poema–relato en sí, que después desfragmenté en escenas y planos.

En el cuento *El Huitlacoche*, redacté el guión literario lo redacté a partir de la construcción literaria de un breve cuento tomando como base los relatos de mis abuelos.

4.1.5 GUIÓN TÉCNICO

El proceso creativo para hacer el guión técnico de mis cortos animados estuvo centrado en que forzosamente mi guión se convirtió en los *storyboards* de cada uno de mis cuentos, procurando la planificación exhaustiva del modo en el que grabaron las escenas, tipos de planos, angulación, movimiento y cada una de las cuestiones técnicas fusionadas con el guión literario.

4.1.6 DISEÑO DEL STORYBOARD

Para la construcción del storyboard hay que tomar en cuenta los modos de narración y la narrativa-guión, por ejemplo, la narración en los modos de animación de mis cuentos es:

1. *Narrativo: preeminencia de la historia sobre todos los demás elementos, incluso por la misma animación. Uso de personajes.*
2. *Retórico. El texto es fundamental, realizado con propósitos didácticos. La argumentación es apoyada por la animación.*
3. *Lírico. Con el peso narrativo que tiene la historia, este modo es la transmisión de emociones y sensaciones, así como el uso de recursos como la metáfora y el oxímoron.*¹⁷⁴

¹⁷⁴ De León Yong, Tania (coordinadora); Ortiz Vera, Aureliano Eduardo; Narro Robles, Carlos; García Moreno, José Ángel. (2013). Capítulo “La narración en los modos de animación” en *Animando al Dibujo, del guión a la pantalla*. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas FAD-UNAM. Pág.29.

Narrativa - guión

Otra narrativa visual, en la animación, se encuentra en el formato *storyboard* que como explica el animador José Ángel García Moreno:

“Los elementos gráficos que se utilizan en un storyboard (puntos, líneas, texturas, patrones o colores) son usados para crear profundidad y distancia; pero sobre todo, sirven para transmitir una idea. En este mundo bidimensional, los elementos gráficos controlan la estructura de la imagen pero también el punto de vista. Y éste es el hilo conductor de cualquier narrativa.”¹⁷⁵

En la animación el *storyboard* es el más cercano al guión técnico y viceversa, a pesar de que sea un formato bidimensional y plano, al crear dibujos de continuidad con estas características, se convierte en el punto de partida del trabajo del animador. Ahí los dibujos son más que sólo dibujos, convirtiéndose en la representación literal de una idea, siendo **el espacio** un proceso de búsqueda de equilibrio y composición y un mapa que nos guía. Es decir, el *storyboard* está intrínsecamente ligado a la banda sonora siendo la continuación lógica del proceso de diseño y dibujo, transformándose éste mismo en un guión técnico, se convierte también en la visualización vinculada a la narración porque explica la historia en imágenes.

El espacio dentro de la pantalla es en donde el animador puede probar toda clase de formas artísticas, en donde puede predominar el movimiento, como la danza, contando historias por otros medios, como la música, utilizando el arte metafórico, mostrar ideas, perspectivas, lenguajes corporales y de gestos o sólo de movimiento. Todo esto puede ser capaz de mostrar representaciones e ideas sobre la cultura en la que vivimos y despertar la imaginación.

El espacio fuera de pantalla es un elemento estrechamente ligado al concepto y la apariencia de la realidad. Es el espacio físico que el espectador no ve, pero cree que existe más allá de los límites de lo visible.¹⁷⁶ Este efecto también se

¹⁷⁵ García Moreno, José Ángel. Animando al Dibujo, del guión a la pantalla, México, 2013. Universidad Nacional Autónoma de México. Colección de Manuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2014 FAD. Pág.35

¹⁷⁶ Wells, Paul. (2007). Fundamentos de la animación, Barcelona: Editorial Parramón. Pág.38

consigue con los diálogos, sonidos y reacciones de los personajes que tienen lugar fuera de pantalla, así como con aquellos sujetos que van entrando y saliendo de pantalla.

El lugar es el espacio en el que sucede la escena, ya sea un escenario general o estar determinado mediante el diálogo de los personajes, existe una clasificación que sugiere el cineasta Luis Gutiérrez Espada, que dice que “los elementos del factor espacio se clasifican en tipo, clase, propósito, relación, localización y tiempo.”¹⁷⁷ Sin embargo, José Ángel refiere que en una animación *la superficie de la imagen es una ilusión y la fabricación del espacio en el formato de la imagen es también una ilusión, y lo que es más importante saber, es que la audiencia está dispuesta a creer en estas ilusiones con el propósito de experimentar una emoción transformativa a través de una historia*. Los hermanos Lumière no sospechaban que su invención iba a contribuir al desarrollo de un arte narrativo mediante el cual el *espacio no representado*¹⁷⁸, el espacio no mostrado, en muchos casos iba a tener una importancia casi tan grande como el *espacio representado*. Como dijo Jaques Aumont: “En la visión de Lumière, la mirada se pasea, se pierde y se disuelve; en pocas palabras, se despliega dentro de un campo.”¹⁷⁹ André Gaudreault dice que la pluripuntualidad de una producción audiovisual en cine puede, en términos narrativos, considerarse una especie de “lenguaje”, un lenguaje de orden a la vez espacial y temporal. Y en efecto, porque gracias a ella el gran imaginador (espectador) expresa los diversos tipos de articulación espacial y temporal que fundan el relato que él autor ofrece al espectador. La ubicuidad de la cámara es un parámetro que dota a la pluripuntualidad del coeficiente de la distancia, con ella surge cierta forma de diversidad espacial que plantea al espectador el problema de la relación que se debe establecer entre dos espacios (y eventualmente dos tiempos) mostrados mediante dos planos que se siguen el

¹⁷⁷ Gutiérrez, Espada Luis. (1978). *Narrativa Fílmica*. Teoría y técnica del guión cinematográfico. Madrid: Editorial PIRAMIDE, S.A. Pág. 84-85.

¹⁷⁸ Gaudreault, André y Jost François. (1995) *El relato cinematográfico*. Cine y narratología. Barcelona – Buenos Aires – México: Ediciones Paidós. Pág. 94-93

¹⁷⁹ Aumont, Jaques. (1989). *Estética del cine*. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona – Buenos Aires – México: Ediciones Paidós. Pág. 33.

uno al otro.¹⁸⁰ Otro aspecto importante del espacio fuera de pantalla es la interpretación que hace el espectador sobre lo que está fuera de cuadro, es decir, el uso del sonido, de un silencio, de un suceso o actividad que sugiera una interpretación de la acción en la escena o momento en donde ocurre el espacio fuera de pantalla, es el que da la pauta para la interpretación de lo que sucede o no sucede en ese instante. Para explicar esto hay que tomar en cuenta que la mente humana se mueve en la marea de la circunstancias, con una obviedad que quizá no lo sea tanto, por ejemplo: cuando leemos un libro que está escrito de cierta manera; leer y producir esas imágenes en la mente pueden tener repercusión en la forma en que lo reconocemos, la mente comienza a imaginar cada suceso narrado en esa lectura y cada persona que lea ese libro se formará su propia interpretación de esas imágenes construidas, que tienen que ver con la manera de ver el mundo exterior y hasta el mismo proceso de la vida. En el espacio fuera de pantalla que es, quizá pensado, planeado y expuesto por el creador, el ojo y la mente del espectador exploran las relaciones retóricas entre imagen, texto (espacio fuera de pantalla) y sonido, en caso de que exista o no. Estas formas son, en su conjunto, una interpretación de lo que está sucediendo en ese momento-espacio fuera de pantalla, significativo con respecto a la manera en la que el espectador lo percibe, entiende y define. Hay una relación causa-efecto entre todos los elementos, hay una red de relaciones y tensiones que, en este caso, se hacen visibles en una estética común: una estética de la materialidad del espacio fuera de pantalla.

4.1.7 EN LA ESTRUCTURA PRÁCTICA

En mi proceso creativo utilicé la experimentación plástica con papel amate (náhuatl: amatl; maya kopo), papel hecho de la corteza del árbol de higo, para la construcción de los personajes y los fondos, los cuales fueron pintados a mano. Imitando a los textos indígenas del pensamiento de los sabios o *Tlaminime*

¹⁸⁰ Gaudreault, André y Jost François. (1995) *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona - Buenos Aires - México: Ediciones Paidós. Traducción de Nurió Pujol. Título original: *Le récit cinématographique*. Véase más información sobre narratología: Los distintos tipos de relaciones espaciales (1) Un solo y único espacio: la identidad espacial. (2) La alteridad espacial: la contigüidad y la disyunción. (3) El espacio próximo. (4) El espacio lejano.

Nahuas, documentos pictóricos o de imágenes, que todos conocemos como códices. Intentando parafrasear el material de soporte que usaban los *tlacuilos* (en náhuatl: los que escriben pintando), material que recibía un tratamiento especial que estaba a cargo de los sacerdotes, quienes fundamentalmente usaban amate, piel de venado o fibras de la planta de maguey.

4.2 EL DESCUBRIMIENTO DEL MAÍZ

4.2.1 PRE-PRODUCCIÓN

La creación de esta animación surge a partir de un ejercicio de traducción del poema llamado *El hallazgo del Maíz*, de la lengua española al náhuatl, por el Historiador Baruc Martínez Díaz; poema que me obsequió cuando yo estaba escribiendo el guión del documental *Tonacayotl*.

- GENERACIÓN DE IDEAS

De los relatos que mi abuelo contaba acerca del maíz, cuando yo era pequeña, se me quedó grabado un suceso que ocurría cada vez que nos invitaba a comer elotes a su chinampa. En esas ocasiones mi abuelo siempre evitaba que pasáramos encima de los hormigueros, yo entendía que era para que no nos picaran las hormigas, pero cuando estábamos ya sentados con los elotes listos para ponerse al fuego y asarse, a veces se veían caminitos de hormigas por el suelo y decía: “no las pisen, si hay hormigas, hay buen maíz.”

Muchos años pasaron para que yo pudiera interpretar sus palabras y seguramente, él mismo, no estaba consciente de lo que decía o de la importancia que tenía para la historia oral del pueblo. Si alguien le preguntaba sobre el significado, se limitaba a decir que así decían sus abuelos o era creencia de los que trabajan la tierra o sus abuelos trabajaron la tierra y se la dejaron para que la trabajara.

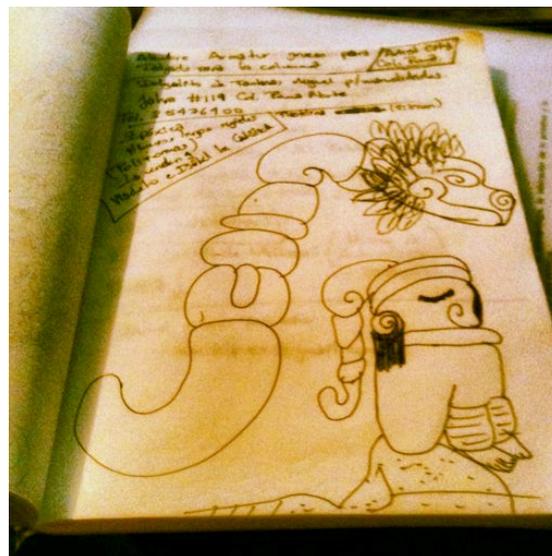


Ilustración 10 : apuntes de clase en el Taller de Investigación Producción 2012, (Y.S.R.H) México FAD-UNAM

En el período de la maestría, cuando estaba investigando sobre historia y memoria oral, me encontré con el poema del *Descubrimiento del maíz* o *El hallazgo del maíz*, un texto indígena del pensamiento de los sabios o Tlamatinime Nahuas, que forma parte de los manuscritos anónimos de 1558, recopilados por Fray Bernardino de Sahagún para redactar su Historia general de las cosas de la Nueva España.¹⁸¹

Cuando encontré el poema, recordé que ese mismo texto había llegado a mis manos en el proceso de rodaje de un documental que dirigí, llamado *Tonacayotl*, nombre que decidí que tendría porque de acuerdo a las investigaciones y deducciones del Historiador Baruc Martínez Díaz, *tonacayotl* era una manera correcta de llamarle al maíz, por su significado *tonacayotl= nuestro sustento*, eso se relacionaba con el relato de mi abuelo. Entonces ya tenía el origen de la historia.

- PROCESO CREATIVO:

¿Qué voy a hacer?, ¿qué quiero?

La primera idea era hacer el relato descriptivo de mi abuelo en las chinampas y utilizar una técnica tridimensional

l, sin embargo al crear la planeación de los tiempos de construcción de las maquetas, las marionetas y los escenarios, el presupuesto y los demás recursos materiales y humanos, esta idea no era viable. Así que empecé a planear la animación del poema *El hallazgo del maíz*.

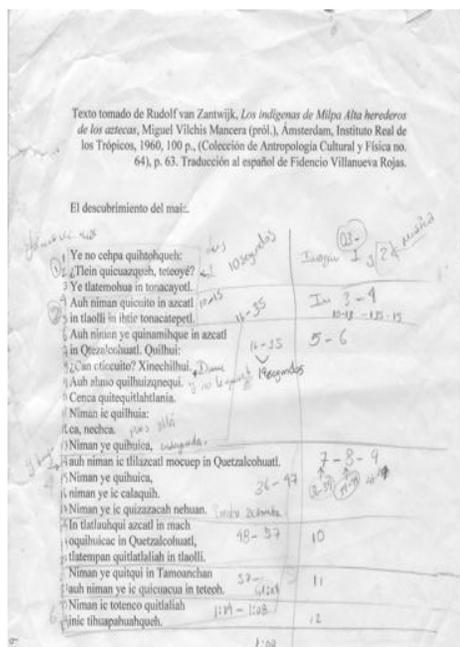


Ilustración11: texto corto del poema *El descubrimiento del maíz*.

¹⁸¹ [Ms. Anónimo de 1558, Valle de México. Fr. Bernardino de Sahagún. Ms. Laurenciano, Lib. III. C.4. Medios del siglo XVII.] –La nueva edición de la historia de Sahagún. Ed. Porrúa, México, 1956. 4vols. León Portilla y ángel Ma. Garibay K.- Llave del Náhuatl. Ed. Porrúa, México, Núm. 706. Ángel María Garibay K.

¿Cómo lo voy a hacer?

Yo quería que mi obra tuviera continuidad y se realizara con las técnicas de dibujo animado, pintura animada, pintura transformable, rotoscopia, maleables y recortes que trabajé en el primer semestre de la maestría con un soporte de amate. Así que decidí que el amate seguiría siendo parte del proceso de producción de este cuento.

En el primer semestre de la maestría experimenté con varias técnicas de animación bidimensionales y era tiempo de incluir una técnica tridimensional, así que empecé por hacer pruebas de materiales.

¿Con qué cuento?

Contaba con una copia del poema en castellano que se había traducido al náhuatl; la traducción era del Historiador Baruc Martínez Díaz. El texto original se puede encontrar en los manuscritos anónimos de 1558, recopilados por Fray Bernardino de Sahagún para redactar su Historia general de las cosas de la Nueva España, en castellano.

¿Qué problemática tiene el proyecto? De luz, sonido, imagen.

La problemática principal a la que me enfrenté fue la interpretación de los personajes: Quetzalcóatl, las hormigas, las milpas, el maíz, las deidades. Mi objetivo fue diseñar personajes para un cuento infantil por lo que no quería que tuvieran un estilo realista pero tampoco tan caricaturesco y sí, un poco fantásticos.

En el taller de investigación-producción, asignatura de la maestría de segundo semestre, se trataba de trabajar con técnicas tridimensionales tradicionales de animación, así que realicé una serie de prototipos para decidir el tamaño de los personajes. Sin embargo, las condiciones y el desarrollo de la historia me llevaron a descartar la opción de recrear el poema con marionetas articuladas tridimensionales, por lo que busqué apoyo en técnicas como el recorte, el collage y el dibujo; eso por un lado y por el otro, los prototipos que trabajé en el diseño de personajes, no resultaron como esperaba.

Los tiempos para la preparación del montaje, el diseño de los fondos, escenografía y construcción de personajes no era suficiente, según el plan de producción proyectado, así que las sesiones de trabajo debieron extenderse más de lo programado en el horario de clase y espacio en el taller.

***Ruta Creativa**

Comencé con: bocetos-apuntes-dibujos-pruebas de composición-selección de ideas.

-El primer tratamiento lo dirigí hacía la descripción de la propuesta completa: ¿funciona? Tenía que buscar elementos y materiales para la elaboración de personajes tridimensionales, que se conjugarían con los que serían bidimensionales.

Resultado:

Después de revisar los objetivos de mi investigación y de la producción de los cuentos (tiempo, espacio, técnicas, duración, etc.) en los que incluiría los relatos de mi abuelo, decidí que para cuestiones de viabilidad en la producción del segundo semestre, empezaría por los poemas y pequeñas historias. Así que comencé por recrear en animación el poema *El hallazgo del maíz*, con marionetas articuladas de amate, las cuales se animarían en un ciclorama suficientemente grande para que la marioneta tridimensional de Quetzalcóatl se pudiera mover y fotografiar.

- GUIÓN

Proceso Creativo:

El tratamiento del guión tuvo varias etapas. Al principio sólo contaba con el poema en náhuatl y español, y esa fue la referencia que se convirtió en mi guión literario. Necesitaba tener claro cómo llevaría a cabo la producción de un cuento con técnica de marionetas e incluir otras técnicas como recortes y dibujo animado. Así

lo que lo primero que hice fue dibujarlo para tener un boceto de como me imaginaba que se iba a ver.

Redacción del guión literario:

El poema de *El hallazgo del maíz* se convirtió en mi guión literario.

Diseño del guión técnico.

Mi guión técnico se convirtió en mi storyboard.

Guion literario	
<p>El descubrimiento del maíz</p> <p>Ya no oímos quitzcohuatl: ¿Tien quicucocueh, telecotl? Ya latemochua in tonacayotl. Aul niman quicucotl in accah in taotl in itoc tonacacocotl. Aul niman ye quanamichua in accah in Quetzacoahuatl. Quihui ¿Cen otucucotl? Xinechihui. Aul ahmo quihuatonequi. Cenca quicucutlantana. Niman ic quihua ca, tepocha. Niman ye quihua. aul niman ic tepocha moquetl in Quetzacoahuatl. Niman ye quihua. niman ye ic tepocha. Niman ye ic quicucocotl nehuatl in latemochua accah in mach quihua in Quetzacoahuatl. latemochua quihua in taotl. Niman ye quihua in Temoanchan aul niman ye ic quicucocotl in telecotl. Niman ic tepocha quihua in tepochahouah.</p>	<p>Ya una vez más dijeron (los dioses): ¿Qué comerán (los hombres)? ¿Oh dioses! Entonces se busca el sustento. Y enseguida fue a tomar la hormiga el maíz del Cerro de nuestro sustento. Luego encontró Quetzacoahuatl a la hormiga. Le dijo: ¿De dónde lo fuiste a tomar? Dime. Y no le quiere decir, teicho le insistió, luego así le dijo: pues sí. Enseguida lo llevó, y luego se convirtió Quetzacoahuatl en hormiga negra. Entonces lo llevó, luego entró. Pronto arremesó (juntos [el maíz]), Oírse la hormiga más fue lo que llevó a Quetzacoahuatl en la leñera acomodaron el maíz. Enseguida lo llevó a Temoanchan y pronto lo comen los dioses. Así, pues, lo colocan en nuestros labios, de esta manera nos fortalecemos.</p>

Ilustración 12: texto-poema en náhuatl y español: *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, México 2013 FAD-UNAM

Proceso Creativo: El tratamiento del guión tuvo varias etapas. Al principio sólo contaba con el poema en náhuatl y español, esa era mi única referencia y el guión literario. Necesitaba tener claro cómo llevaría a cabo la producción de un cuento con técnica de marionetas e incluir otras técnicas como recortes y dibujo animado. Así que lo primero que hice fue dibujarlo y como me imaginaba que se iba a ver.

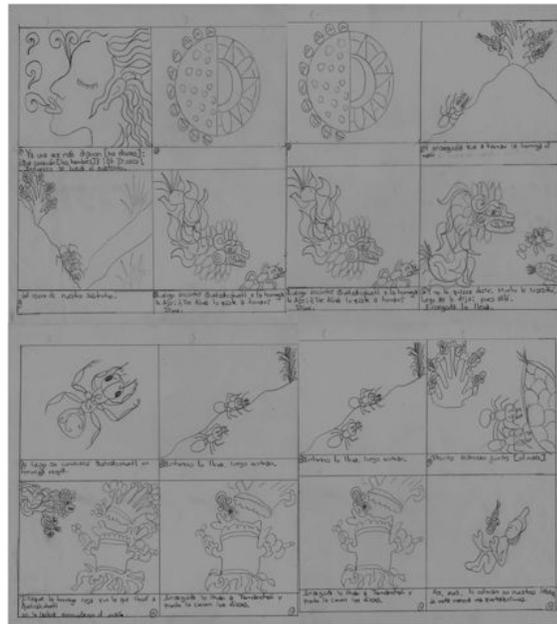


Ilustración 13: primer tratamiento del storyboard del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, México 2013 FAD-UNAM

Storyboard

El *storyboard* de este cuento se construyó a partir de mi propia interpretación del texto, los encuadres que se planearon fueron generales en la primera parte donde aparece la entrada de la deidad femenina. La idea original fue siempre jugar con los movimientos de cámara y utilizar un diseño por composición de encuadres.

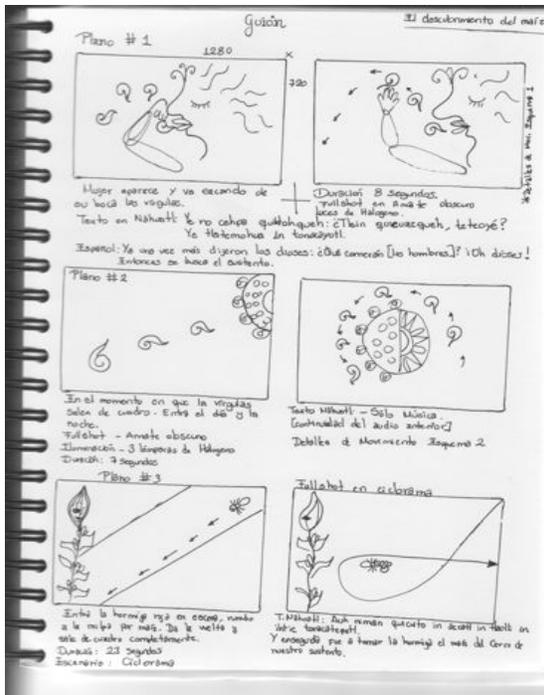


Ilustración 18: Hoja #1 del Storyboard del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

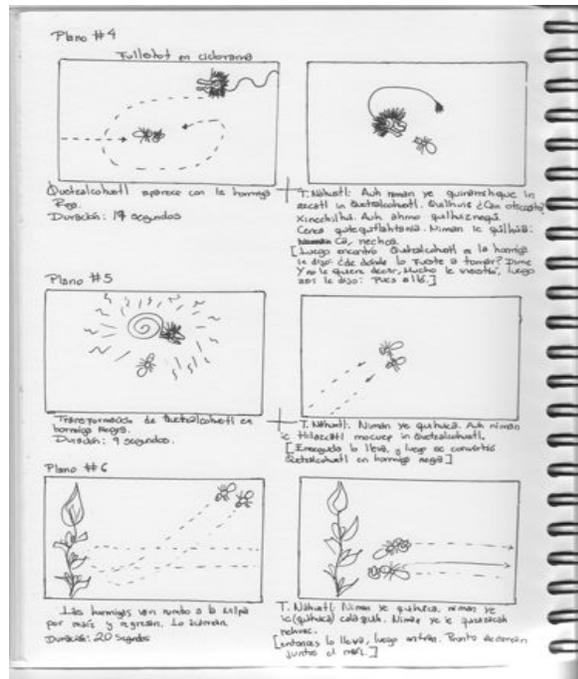


Ilustración 19: Hoja #2 del Storyboard del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

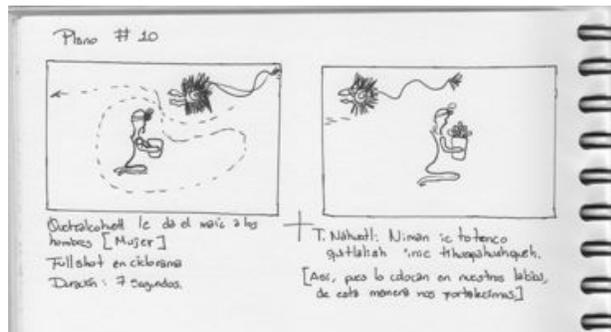
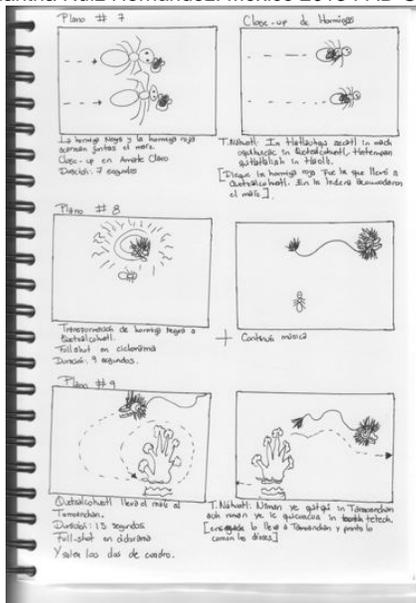


Ilustración 20 y 21: Hoja 3 y 4 del Storyboard del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

- ANIMÁTICA

El diálogo de los personajes es grabado y mezclado como conversaciones naturales. No incluye la música, ni se utiliza una de prueba, si esto no es necesario, ya que dependerá de la planeación del corto animado. Es el primer acercamiento de tiempo, sonido e imagen para tener un previo de lo que deben durar cada una de las escenas para ser animadas.

Proceso Creativo:

Grabé el audio del poema en náhuatl, con el fin de medir los tiempos que tendría disponibles para cada escena y poderlos animar. Utilicé los primeros dibujos que hice para ilustrar la historia y algunas imágenes que encontré de los demás elementos como el árbol de Tamoanchan.

Resultado:

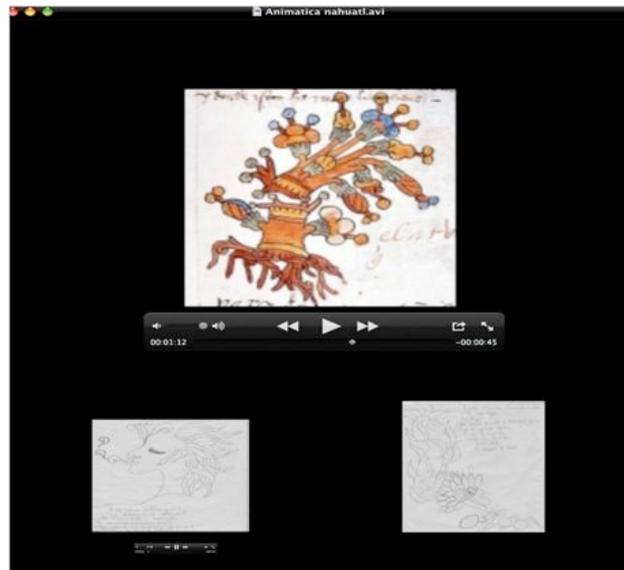


Ilustración 25: Animática del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yasmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM. Incluida en el DVD de la tesis.

- DISEÑO DE PERSONAJES

Los personajes son la pieza fundamental del guión y no son más que un sistema de equivalencia perfecta para regular la legibilidad del texto sin el que no tiene razón de ser. Es decir, los personajes como elementos principales de la estructura y realizadores de acciones, en uno o varios lugares en un tiempo determinado son la herramienta para el desarrollo de la historia dentro y fuera de pantalla.

El desarrollo de los personajes de mis cortos animados se revelaron en un principio sobre el papel a través de acciones. Cada personaje que trabajé fue a partir del contenido en su construcción de una parte exterior (desde el principio al final de la historia) y una parte interior (todo lo que no relata la historia).

Para el cuento de *El descubrimiento del maíz* trabajé para darle forma los personajes y hacer que se enfrentaran a la acción de una forma u otra. Con la premisa de que si no sabemos porqué un personaje hace algo, nos será más difícil entrar en la historia. Los personajes poseen carácter y personalidad, son quienes conducen la historia.

A partir de los esquemas básicos para construir personajes, como:

- Proporcionarles una biografía exhaustiva.
- Trabajar su tridimensionalidad.
- Describirlos mediante acciones. El personaje es lo que hace.
- Explorar los personajes temáticos.
- Espacio, tiempo y tamaño.
- Materiales.
- Pruebas/experimentación.
- Funcionalidad/viabilidad.



Ilustración 27: Dibujo Animado del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Proceso creativo para los personajes del cuento *El descubrimiento del maíz*:

Lo primero que hice fue elegir los personajes que participarían en la historia. Busqué referencias históricas y algunos bocetos e ilustraciones que otros artistas han elaborado para ilustrar cuentos y relatos nahuas. Hubo una etapa de casi tres meses de experimentación para poder realizar pruebas y comprobar que los personajes articulados funcionaban para los movimientos que se iban y/o pretendía animar.

PERSONAJES:

Símbolos de lo sagrado:

Deidades/Divinidades [Dioses]

Al recrear cuentos para niños, uno debe contar con la sorpresa y llamar su atención con el fin de hacer que los dibujos no parezcan aburridos. Para ilustrar a las deidades, quise darle un giro a las ilustraciones de los códices y me enfoqué en la cosmovisión del relato. Al ser ellos los creadores utilicé el culto a la mujer, haciendo una mujer en papel de amate, por ser, como le llamaban: creadora de hombres.



Ilustración 28: Dibujo para el diseño de personajes del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Este personaje se construyó con amate en color claro y algunos tintes oscuros que se quedaron en el proceso de elaboración. Fue articulado con remaches para darle movimiento al cabello, el brazo y la mano.



Ilustración 29: Proceso de entintado y articulación de piezas con remaches *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Resultado Final:



Ilustración 30: Marioneta de amate articulada sobre amate natural, con remaches y pintada a mano con acrílico y gouache del corto animado *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

PERSONAJE:

Día-Noche/ Muerte-Vida

Esta parte como tal, no aparece en palabras en el poema, sin embargo, la intención de ilustrarla, tiene que ver con **el ciclo agrícola** del maíz en Tláhuac, que inicia el 2 de febrero, llamado día de la Candelaria, en donde se llevan a bendecir las semillas al templo principal. En esas mismas fechas se sembraban



Ilustración 31: proceso de creación del personaje día-noche en amate para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

algunas matas de maíz que deberían ofrendarse al patrono del pueblo el 29 de junio, día de San Pedro. Posteriormente se sembraría por el 2 de marzo y ya para el día de Muertos se tendría que ir a cosechar el producto de la siembra.



Ilustración 32: proceso de entintado con acrílico y gouache del personaje día-noche en amate para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yasmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Lo anterior no representa otra cosa que un ciclo de vida-muerte; se nace para morir, pero al morir se deja la semilla necesaria para generar más vida; es un ciclo interminable que la cosmovisión mesoamericana rige desde hace milenios en tierras mexicanas.

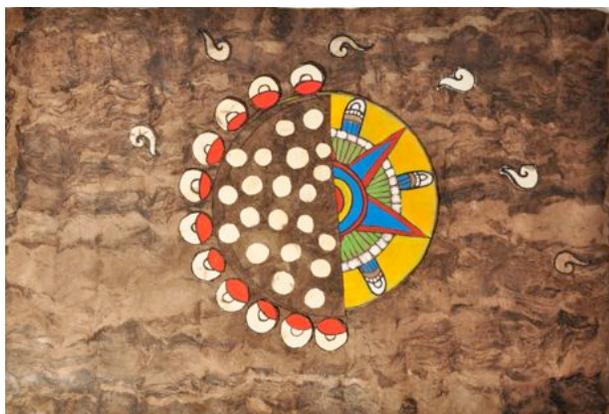


Ilustración 33: Figura de amate, articulada con remaches y pintada a mano del personaje día-noche en amate para el corto *El descubrimiento del maíz* de Y. Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

PERSONAJE:

Quetzalcóatl

Fue el personaje más difícil, porque Quetzalcóatl significa muchas cosas y hay miles de versiones de él. No todos son para la misma época o el mismo relato o la misma secuencia dentro de uno y/o varios códices. Así que me quedé con el Quetzalcóatl del poema original, del Texto indígena del pensamiento de los

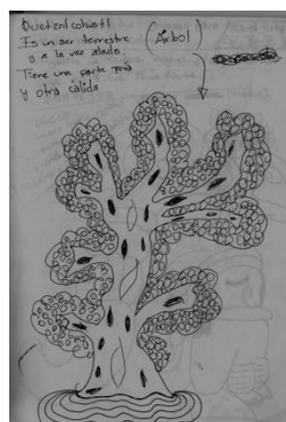


Ilustración 34: Apuntes de YSRH, de la clase "Diseño e iconografía prehispánica" con el Mtro. Mauricio Orozpe. Unidad de Posgrado FAD-UNAM 2013.

sabios o Tlamatinime Nahuas, que forma parte de los manuscritos anónimos de 1558, recopilados por Fray Bernardino de Sahagún para redactar su Historia general de las cosas de la Nueva España. [Ms. Anónimo de 1558, del Valle de México. Fr. Bernardino de Sahagún. Mss Laurenciano, Lib. III. C.4. Mediados del siglo XVII.]¹⁸²

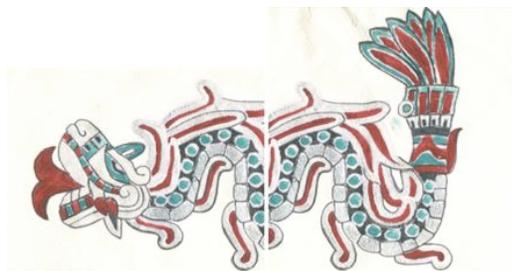


Ilustración 35: Imagen de internet

Después de hacer una investigación y dibujos para decidir la imagen que quería que tuvieran los personajes de mi interpretación de la historia; lo más complicado - cuando uno hace animación- es hacer “que se muevan” y que no se rompan durante las sesiones de grabación. Esas dos premisas no las tomé en cuenta, hasta que empecé a animar y a hacer pruebas de movimiento. No sólo es que se vea bonito el personaje, tiene que funcionar. Ahora tenía que dedicarme a buscar los materiales que estuvieran a mi alcance para poder hacer un personaje articulado.

Elegí utilizar como material principal “limpiapipas” de colores, para poderle dar movimiento a las plumas. Que al final no se movieron tanto, pero el material es muy maleable y no se rompió.



Ilustración 36: proceso de construcción de la marioneta que representaría a Quetzalcóatl para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

¹⁸² Portilla, León y Garubay K. Ángel Ma. La nueva edición de la Historia de Sahagún. Ed. Porrúa, México, 1956. 4vols. / Garibay K. Ángel María. Llave del Náhuatl. Editorial Porrúa, México, Núm. 706.



Ilustración 37: Resultado Final, marioneta de alambre, limpiapipas y plumas de colores, Quetzalcóatl para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Así que el cuerpo estuvo compuesto por limpiapipas trenzadas sobre un alambre y plumas encima de los colores que se utilizaron. La cabeza que también se articuló por la mandíbula, para que tuviera movilidad, fue hecha de papel mache y cubierta con el material (limpiapipas), los ojos se hicieron de vidrio soplado.

En las pruebas de animación tenía que sostenerlo de alguna forma, porque al moverlo, las plumas se aplastaban y se veía bajo cámara, entonces se le acondicionó una estructura de metal, para poder articular el cuerpo, con el fin de que tuviera una mejor movilidad y estabilidad, es decir, que a la hora de generar cada movimiento, el cuerpo se mantuviera estático y sobre el amate, para lograr el efecto de que estaba sobrevolando en el amate o arrastrándose por el escenario utilicé unas pinzas de relojero.

PERSONAJE:

Hormigas

Elegí las hormigas negras y rojas que habitan en los cerros del valle de México para diseñar estos personajes.



Ilustración 38: dibujo para el diseño de los personajes-las hormigas para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Al principio, la idea era hacer muñecos-hormigas y se pensó en utilizar alambre galvanizado, epóxica, unicel para el relleno y cubrirlas de limpiapipas. Sin embargo los muñecos resultaron demasiado pesados y con muy poca movilidad, las patas no se movían lo suficiente para poder simular el caminado de una hormiga real y la imagen estaba demasiado cargada en el amate que cubría el ciclorama.

A pesar de que el ciclorama medía más de 1.45m. de longitud, el espacio no era suficiente para poder desarrollar los movimientos de la animación. Así que al final de la construcción de las hormigas, y en la mitad de las pruebas de animación, decidí cambiar el material de estos personajes por amate y que se articularan con remaches. Así todos los personajes tendrían una continuidad de imagen y la única marioneta sería Quetzalcóatl.

En el diseño de los personajes, debemos pensar siempre en que estos van a estar bajo mucho movimiento, es decir, lo que hacemos es una interpretación del movimiento, pero al fotografiar, un segundo se convierte en 12 o más fotografías (movimientos). Por eso los personajes deben estar hechos de materiales resistentes o bien hacer más de uno.



Ilustración 39: proceso de construcción y articulación de los personajes-las hormigas para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández.

México 2013 FAD-UNAM



Ilustración 40: proceso de armado de marioneta de amate articulada con remaches de los personajes-las hormigas para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Así que construí 3 hormigas negras, 3 hormigas rojas y 2 hormigas de colores, en amate pintadas a mano con gouache y acuarelas. Cuatro de las hormigas se rompieron en pedacitos.



Ilustración 41: Marionetas de amate, articuladas con remaches y pintadas a mano con acrílico y gouache; personajes-las hormigas para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

PERSONAJE:

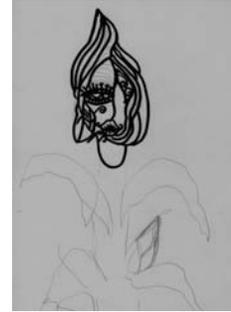
Milpa

El culto al maíz generó respeto y veneración hacia la semilla más importante que descubrieron los antiguos mexicanos; aquella que descubren y aprendieron a cultivar. El mismo nombre en nahuatl del maíz revela el profundo lazo que vincula al hombre con este alimento, *tonacayotl*, nuestro sustento, nuestra carne. El maíz mismo fue conceptualizado como un ser vivo y era prohibido el



Ilustración 42: Fotografía de scouting en las chinampas de Tláhuac, año 2013, para la creación del personaje "La milpa" para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

desgranarlo al anochecer pues, como decía mi abuelo: “*ya estaba durmiendo el maicito. No le soples al maíz porque se convierte en huitlacoche.*”- En Tláhuac, los ancianos antes de sembrarlo, siguen diciendo que hasta nuestro aliento puede contaminar la pureza de la semilla autóctona.



I

Ilustración 43: Dibujo para el diseño de personaje "La milpa" del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Elegí dibujar la milpa justamente como la imaginaba de niña, llena de vida y siempre dispuesta a darnos su semilla sagrada, el maíz. El personaje se hizo con amate claro y grueso, tiene articulada la cabeza y los maíces criollos que están listos para la pixca. La articulación se hizo con remaches y está pintada a mano con acuarelas, acrílicos y gouache.



Ilustración 44: Proceso de articulación y entintado del personaje "La milpa" para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

Resultado Final:



Ilustración 45: Marioneta de amate, articulada con remaches y pintada a mano para la creación del personaje "La milpa" para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

PERSONAJE:

Árbol de Tomoanchan

Para el árbol de la vida, donde las energías se juntan, las de arriba y las de abajo. Utilicé el dibujo original que aparece en el Códice Telleriano-Remensis, donde aparece el Tamoanchan del relato del hallazgo del maíz.

Las ramitas están articuladas con remaches y tiene movimiento en la fractura a la mitad del árbol, simulando una boca. Está hecho de amate claro y grueso. Pintado a mano con acrílico y gouache.



Ilustración 46: imagen del árbol Tomoanchan tomada de internet y aparece en el Códice Telleriano-Remensis.



Ilustración 47: proceso de construcción del personaje "Tomoanchan", de amate para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM



Ilustración 48: Marioneta de amate articulada con remaches y pintada a mano con acrílico y gouache del personaje "Tomoanchan", para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

PERSONAJE:

Mujer Chicomecoatl (serpiente siete) símbolo de origen femenino, primer mujer en hacer alimentos con maíz. De ella brota Centeotl (o primer alimento).

La imagen de la mujer era la imagen más poderosa de los antiguos nahuas, por ser la procreadora de hombres y mujeres.



Ilustración 49: Dibujo para el personaje de "mujer" en amate y tinta china para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM

El personaje es de amate oscuro, del mismo tono con el que se construyó el ciclorama. Pintada a mano con acrílico y gouache. Articulada sólo del cabello y del brazo para poder moverlo en forma de culto cuando pasa Quetzalcoatl y recibe el maíz.



Ilustración 50: proceso de recorte, articulación con remaches y entintado del amate del personaje de "mujer" en amate y tinta china para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM



Ilustración 51: Marioneta de amate articulada con remaches y pintada a mano con acrílico y gouache para el personaje de "mujer" del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.

- DISEÑO DE ESCENARIOS

Diseño de escenografía:

Para los personajes: dioses, día y noche y el plano cerrado de las hormigas, se estableció un escenario con un amate más oscuro y con dimensiones de 1 x 56cm.

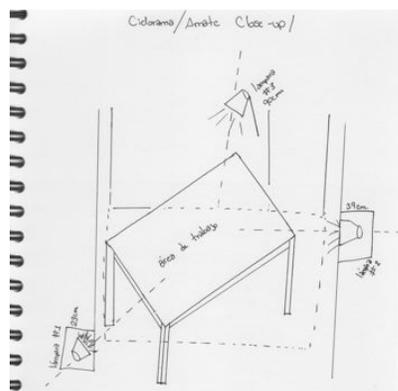


Ilustración 72: dibujo para el ciclorama de amate que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM



Ilustración 73: foto del montaje de los escenarios de amate que se utilizaron para animar los personajes del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM

Por las dimensiones del Quetzalcóatl se tuvo que construir un ciclorama, que se cubrió con amate para que los personajes pudieran moverse ahí mismo.

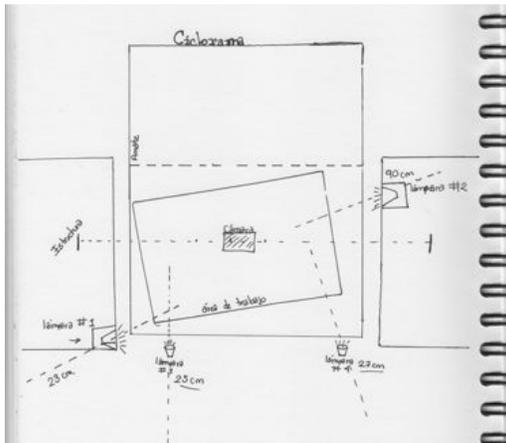


Ilustración 74: Dibujo del ciclorama grande que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM



Ilustración 75: fotografía del ciclorama para Quetzalcóatl, que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM



Ilustración 76: Fotografía del proceso de animación de Quetzalcóatl, corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM

El plan de producción que trabajé incluía un número amplio de acercamientos, planos cerrados y movimientos de cámara, con la finalidad de darle dramatismo a la historia y a los gestos de los personajes, sobre todo a detalles específicos como los ojos de Quetzalcóatl, los tintes de las hormigas y de la milpa. Así que, realicé una propia teoría del color de mi animación con encuadres específicos para las escenas. Sin embargo, a la hora de animar tuve que cambiar las luces, por luces de halógeno y el ciclorama por la dimensión del personaje principal (Quetzalcóatl) no permitía tantos movimientos de cámara, porque la iluminación cambiaba drásticamente. En la producción final sólo utilicé planos generales, los planos cerrados los resolví en dos escenas y la iluminación quedó en colores cálidos y fríos con luces de halógeno.

4.2.2 PRODUCCIÓN

La producción del cuento duró tres meses.

La construcción de cada uno de los personajes la realicé en el tiempo de pre-producción del Taller de investigación-producción de la Dra. Tania de León Yong, dentro del horario de la asignatura, durante las horas fuera como trabajo en casa y en el período de producción, ya que algunas



Ilustración 87: prueba monocromática de luz y sombras para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM

de las marionetas, sobre todo las que se construyeron con papel amate sufrieron daños por el movimiento.

-TÉCNICAS:

Para este cuento utilicé la técnica bidimensional bajo cámara de recortes, siluetas y collages, que estuvieron trabajados en combinación de colores, tonos y texturas en amate, pintados a mano con pintura acrílica, acuarelas y gouache. En conjunto con la técnica tridimensional de animación de marionetas, ya que el personaje de Quetzalcóatl se construyó como una marioneta con posibilidad de movimiento.

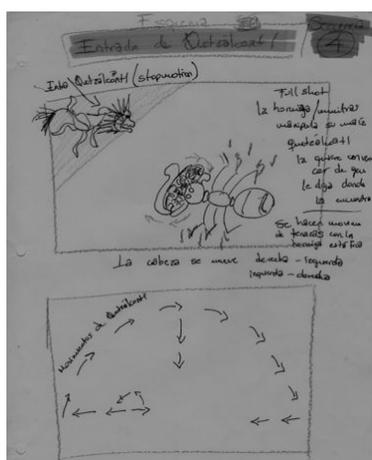


Ilustración 88: dibujo del diagrama del desplazamiento de la hormiga roja hacia Quetzalcóatl, para el corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM

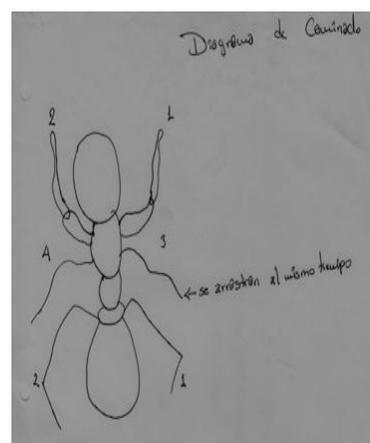


Ilustración 89: dibujo del diagrama del movimiento -caminado de hormigas- que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM



Ilustración 90: carta de grabación que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento *El descubrimiento del maíz* de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM

-PROBLEMAS Y SOLUCIONES

1. Como lo mencioné anteriormente en el proceso del diseño de personajes, uno de los problemas a los que me enfrenté fue la decisión de que las marionetas tridimensionales fueran las hormigas y Quetzalcóatl.
2. Al construir el ciclorama y hacer las pruebas de textura, forma y viabilidad de los recortes articulados de amate y las estructuras de las hormigas, éstas quedaron muy grandes y pesadas por el material que había elegido para construir las, así que decidí que las hormigas también fueran recortes articulados y pintados a mano.
3. Algo similar sucedió con Quetzalcóatl, el tamaño era demasiado grande, y aunque el material era muy liviano, los movimientos constantes hacían que se desprendieran pelusas y pedazos de plumas.
4. Al final construí los personajes de las hormigas con amate, en la primera prueba de movimiento se rompieron de sus patitas, así que construí tres idénticas con una base un poco más dura para que durarán más y las que se dañaban o se rompían, las remplazaba con otra réplica.
5. Cuando llegó la hora de fotografía, las luces que utilicé fueron de halógeno duras, y blancas para los planos cerca, sin embargo esto generó que la iluminación no quedara uniforme. La corrección se tuvo que realizar en la postproducción.

-SISTEMAS DE ORGANIZACIÓN

Llevé a cabo cuatro etapas de producción:

- La primera etapa fue la de la construcción de los personajes y los escenarios, todo eso se llevó a cabo en el Taller de investigación-producción de la Dra. Tania de León Yong. En el salón de TV en la Facultad de Artes y Diseño. El espacio, a pesar de ser amplio, lo compartimos entre cuatro personas.

- La segunda etapa fueron las pruebas de textura, movimiento, iluminación y peso de los personajes en el ciclorama.
- La tercera etapa fue la de fotografiar cada una de las escenas, etapa que duró dos semanas, utilicé el programa Dragon Stop motion para el control de los fotogramas y una cámara Nikon D5000 réflex automática.
- En la cuarta etapa se trabajó la revisión de los ciclos de movimiento y los bloques de fotogramas, para hacer un teaser. Una vez que tuve la primera prueba, se tuvo que volver a fotografiar dos escenas debido a la falta de movimientos (escenas de *close up* de hormigas) y la corrección del movimiento de Quetzalcóatl (movimiento que no lograba que se pareciera a un serpenteo).

-STAFF Y PRESUPUESTO

El *staff* estuvo conformado por mis compañeros de clase David Torres, Pablo Abrahams y Ezequiel Castillo, quienes tomaron el papel de continuistas, cada uno un día distinto, a la hora de fotografiar mi corto.

Presupuesto

Material	Pzs.	Costo
Amate	2 pz para el ciclorama de 2m. 8 pliegos tamaño cartulina.	\$800 c/u = \$1,600.00 \$40 c/u = \$240.00
Pinturas acrílica, gouache, acuarela.	25 pzs. Varios colores	\$900
Remaches	100	\$120
Remachadora	1	\$600
Epóxica	1kilo	\$150
Alambre <i>armatur</i>	1m.	\$500

Limpiapipas	Varias pzs.	\$100
Plumas		\$250
Papel craft		\$50
Resistol		\$150
Pinzas de relojero		\$100
Unicel		\$30
Tijeras		-
Pinceles		\$200
TOTAL		\$ 4,990.00

4.2.3 POST-PRODUCCIÓN

Esta etapa correspondió al armado de la animación: limpieza de los archivos, corrección de color, elaboración de las pistas de audio. Digitalización del audio, de la imagen, títulos, créditos y montaje final.

-EDICIÓN

El proceso de edición duró tres meses.

Se incluyó dentro de la animación con recortes un loop de dibujo animado. En esta etapa me encontré con problemas de color en la imagen. La animación se fotografió con iluminación de luz blanca de lámparas de alógeno, sin embargo los contrastes de color en las marionetas y el ciclorama hicieron que el flash automático de la cámara se activara, lo que provocó variaciones en el color de la imagen.

-DISEÑO SONORO

El diseño sonoro se llevó a cabo con sonidos prehispánicos contruidos con flautas de barro y un huéhuetl. La canción que da inicio y final es de una producción independiente en lengua náhuatl llamada *Kahuitzin*, de la Sra. Hernández. También se incluyeron algunos fondos de guitarra acústica, realizados por el músico independiente Juan Alberto Chavarría Rodríguez.

Se trabajaron tres versiones: un audio en español-voz de mujer, un audio en español voz-niña y un audio en lengua náhuatl voz-mujer subtitulada en inglés. La voz de niña es de Yolotzin Ruíz Calzada.

-CORRECCIÓN DE COLOR

La corrección de color se realizó foto por foto en Photoshop y en After Effects,

-DISEÑO DE CRÉDITOS

Al principio los títulos se animaron con tiza negra, pero en las pruebas no funcionaron y se descartó esa opción. Al final se utilizó una tipografía digital.

4.2.4 PRODUCTO FINAL.

La entrega final fue un corto animado de 3:19 minutos a color HD con el título ***El descubrimiento del Maíz.*** Se trabajaron tres versiones, una original con audio en lengua Náhuatl; otra versión con audio en español, con la voz de una niña de 6 años y una más con subtítulos en inglés, la cual participó en el festival de animación “Chitrakatha ‘13” 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), el cual se llevó a cabo en la India, en octubre 2013 y formó parte de los trabajos del Posgrado en Artes y Diseño de la FAD-UNAM en el Día Mundial de la Animación 2013.



Ilustración 99: fotograma del corto animado, el cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.



Ilustración 100: Still de la versión que se hizo en español, del corto animado, el cuento *El descubrimiento del maíz* de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM



Ilustración 101: Fotograma#1 del corto animado, el cuento *El descubrimiento del maíz*, versión con subtítulos en inglés para el festival de animación "Chitrakatha´13" 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), en la India, octubre 2013. Una animación de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.

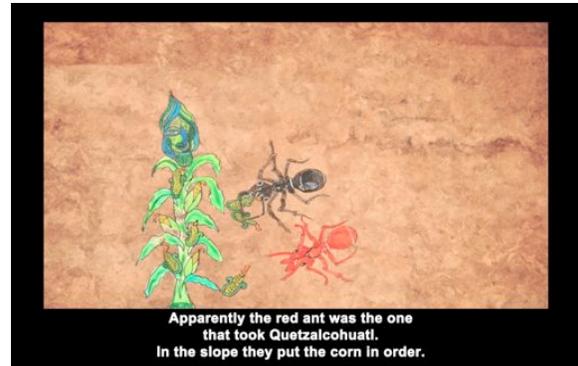


Ilustración 102: Fotograma#2 del corto animado, el cuento *El descubrimiento del maíz*, versión con subtítulos en inglés para el festival de animación "Chitrakatha´13" 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), en la India, octubre 2013. Una animación de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.



Ilustración 103: Fotograma#3 del corto animado, el cuento *El descubrimiento del maíz*, versión con subtítulos en inglés para el festival de animación "Chitrakatha´13" 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), en la India, octubre 2013. Una animación de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.

- PROYECCIONES

El cuento *El descubrimiento del maíz* se ha proyectado en:

1. Animasivo en la Ciudad de México, mayo 2013.
2. Talleres de verano, agosto 2013 en Tláhuac. Proyectos de Expresiones Tizic A.C.
3. El festival Chitrakatha´13 International Student Animation Festival. En Ahmedabad, India. Octubre 2013.
4. Día Mundial de la animación, Facultad de Artes y Diseño UNAM, México 2013.

5. Universidad Complutense de Madrid, departamento de didáctica de la expresión plástica en la Facultad de Bellas Artes, con los alumnos del Master educación artística. 2013
6. MUPAI Museo Pedagógico Infantil. Universidad Complutense de Madrid España. 2013
7. Escuela de Educación Disruptiva. Fundación Telefónica, España. 2014
8. Primer encuentro de Estudiantes de Maestría del Posgrado en Artes y Diseño
9. Primer encuentro de Estudiantes de Maestría del Posgrado en Artes y Diseño UNAM. Septiembre 2014.

4.3 EL HUITLACOCHÉ

4.3.1 PREPRODUCCIÓN.

La preproducción de este corto animado se planeó con base en el proceso de experimentación que realicé durante la Maestría en Artes Visuales. El objetivo principal fue darle continuidad, perfeccionando las áreas de resultados buenos y mejorar los procedimientos que no salieron bien en las producciones anteriores.

Uno de los puntos positivos a los que decidí darle continuidad fue el trabajo de amate en el proceso creativo de los materiales y el ensamble de las articulaciones con remaches de metal. Así, uno de los factores que, en este corto, fue determinante, fue la iluminación y el movimiento homogéneo de los elementos dentro del escenario.

- GENERACIÓN DE IDEAS

El cuento de *El Huitlacoche* surge de los recuerdos que tengo de los relatos que mi abuelo contaba cuando había un tiempo específico para preparar el maíz antes de volverlo a sembrar, del sonido de los carrizos que mi abuela le enseñó a mi mamá a escuchar, de las culebras de agua que veía correr por los ejidos de mis abuelos en la época de aire, lluvia y polvo que se levanta y en la forma en que mi abuelo pedía que transformara granos de maíz en huitlacoche con tan sólo soplarles.

- GUIÓN

Como en las producciones anteriores, el guión literario y el guión técnico de este cuento se convirtieron en mi *storyboard*. El tratamiento fue distinto ya que, en la planeación de esta animación decidí incluir los relatos de mi abuelo, con base en la experiencia obtenida con las producciones anteriores; y siguiendo con la continuidad de los procesos exitosos durante la preproducción y producción del corto.

Redacción de guión literario

El guión literario se construyó con fragmentos de los relatos de mis abuelos, seleccionados previamente para crear un cuento corto de memoria oral. Quedando en su versión final de la siguiente manera:

UN CUENTO CORTO DE MEMORIA ORAL¹
POR: YAZMÍN SAMANTHA RUIZ HERNÁNDEZ.

Una culebra de agua me trajo al mundo entre la tierra arada de las chinampas de Tláhuac. Cuando mi cabello creció pude tejer historias, tanto con las gotas de lluvia como con los rayos del Sol. Y se dibujó sobre mi piel tirante un colibrí. Tal vez fue mi imaginación, pero me pareció que el Sol se refa...

Antes de que llegara la época de siembra, mi abuelito, por las tardes desgranaba sus mazorcas. Los granos los dejaba en el techo de su casa para que de noche, se alimentaran del rocío de la Luna y en el día, el Sol los llenara de calorcito.



Justo cuando el Sol se ponía rojo, mi abuelito le cantaba a su maicito y solía repetir: -Sería terrible que ya no le cantaran al maíz. ¡Imagínate! Cuando ya no hubiera quien le cantara al maicito, cuando este creciera, las milpas ya no se acordarán de cómo cantarle a los dioses y al convertirse en carrizos dejarían de sonar con el viento para traer la lluvia, se acabarían los tlaloques, entonces se acabaría el sustentol! Así me decía mi abuelito.

Supongo que algo, quizá un recuerdo, enseñó a mi abuelo a colocar 4 jícaras llenas de agua, haciendo un cuadrado alrededor de los granos, para que el nahual negro no se robara su maicito.

-Porque los nahuales de la noche no se ven, sólo les brillan los ojos, como si fueran estrellas; pero cuando se enojan se les ven los ojos como de fuego. Y cuando ven su reflejo en el agua se asustan y se convierten en polvo.

El tiempo de siembra llegaba el día que el Sol calentaba tanto la tierra que quemaba. Mi abuelito tomaba un puñado de granos de maíz de su morral, para que yo le soplara. Así el espíritu del maicito se va, se va despacio por el aire, que parece de luz todo, se va como una nube, como una hoja de flor que va empujando el viento. Y así se convierten en flores de luz. Se cobijan los granos con la tierra y es así como nace el huitlacoche.

¹ De los relatos de mis abuelos paternos Fidel Ruíz y Dominga Galicia, chinamperos del ejido de Tláhuac; y de mi abuela materna Carmen Castro Calzada agorera del pueblo de Zapotitlán.

Ilustración 14: Redacción del cuento corto *El huitlacoche*

Al finalizar de escribir el guión literario (el relato) hay que grabarlo en audio, construyendo una maqueta sonora para medir los tiempos de cada párrafo y empezar con la planeación de la animación.

El siguiente tratamiento fue traducir el cuento a lengua náhuatl para poder subtitarlo como segunda versión y una tercera con el audio en lengua náhuatl, quedando de la siguiente manera:

Un cuento corto de pequeños relatos
Por: Yazmín Samantha Ruíz Hernández.

Una culebra de agua me trajo al mundo
Ce ehacacoatl talticpac onechhualmiquilico

entre la tierra arada de las chinampas de Tláhuac.
intzalan tlahuacaelimiccachinampan

Cuando mi cabello creció pude tejer historias,
Cuac notzoncal oixhuac cualli onitezazanihuih,

tanto con las gotas de lluvia como con los rayos del Sol.
zan no yeh achichipinticah auh tonameyotichah.

Y se dibujó sobre mi piel tirante un colibrí.
Huan nonacayopa ce huitzilin omohcuiloh

Tal vez fue mi imaginación, pero me pareció que el Sol
se reía...

Hueliz zan notlalnamiquliz yeceh zan tlapic oniquihtac Tonatiuh omohuetzquiltih

Antes de que llegara la época de siembra, mi abuelito por las tardes desgranaba sus mazorcas.

Toquiztencopa nocoltzin otlaohuiliaya teotlacpa.

Los granos los dejaba en el techo de su casa, para que de noche, se alimentaran del rocío de la Luna y en el día, el Sol los llenara de calorcito.

Tlaolli oquimocahuiiaya caltzompa inic yohualticah mopachiutzinoz meetzahuachticah auh tonalticah Tonatiuh quimochihchicahuiliz itlatotonalizticah.

Justo cuando el Sol se ponía rojo, mi abuelito le cantaba a su maicito y solía repetir:

Cuac Tonatiuh ochichiltiac, nocoltzin oquimocuicatiliaya itlaoltzin auh omomahtzinoaya quimotenehuiliz

-Sería terrible que ya no le cantaran al maíz. ¡Imagínate! Cuando ya no habrá quien



Ilustración 15. Boceto a lápiz para el corto animado El Huitlacoche

-Cenca tetlacoltih cah aihmo totlaoltzin necuicatililoz. ¡Xicnehnehuilih! Cuac ayac

le cantará al maicito, cuando este creciera, las milpas ya no se acordarán de cómo totlaoltzin quicuicatiliz, cuac yeh oixhuazquia, milpan aihmo oquimolnamiquilizquia in quenin

cantarle a los dioses y al convertirse en carrizos dejarían de sonar con el viento monequi necuicatililoz impaltzinco toteotzitzihuan huan cuac acatl onmocuepaz ahmo tlacaliniz

para traer la lluvia, se acabarían los tlaloques, entonces se acabaría el sustento.-
inic quiahuitl quihualicaz, oixpolihuizquia tlaloqueh, huel ihcuac tonacayotl ompohpolohtazquia.

Así me decía mi abuelito.
Ihquion nocoltzin onechmolhuiliaya.

Supongo que algo, quizá un recuerdo, enseñó a mi abuelito a colocar 4 jícaras
Nicneltoca ihtla, ahzo ce itlalnamiquiliz, nocoltzin oquimohtitilih quimotecpaniliz nahui xicalli

llenas de agua, haciendo un cuadrado alrededor de los granos, para que el nahual
atentihtoc, oquimonauhcantlaliliaya inahuac totlaoltzin inic

negro no se robara su maicito.
ahmo quichtequiliz in tliinahualli.

-Porque los nahuales de la noche no se ven, sólo les brillan los ojos, como si
Pampa yohualnahnahualtin ahmo mohtah, zan ixpehpetlanih inyuhquin

fueran estrellas; pero cuando se enojan se les ven los ojos como de fuego.
cihciltaltin; yeceh cuac cualanilh ixtlahtlahuiah quemeh tla motlnehnepiltia

Y cuando ven su reflejo en el agua se asustan y se convierten en polvo.
Huan cuac mohtah atlixpa mahmahui auh teuhtli onmocuepah.

El tiempo de siembra llegaba el día que el Sol calentaba tanto la tierra que
Toquizpa ohualahcia queman tlahuel tohtona huan

quemaba...
omomatia netonallatiloiz...

Mi abuelito tomaba un puñado de granos de maíz de su morral, para que yo le
Nocoltzin oquimaniliaya ce tlaolmahpictli ixiquilpa inic

soplara.
nicahuiliz.

Así el espíritu del maicito se va, se va despacio por el aire, que parece de luz todo, Ihqion totlaoltzin iehcahuil onmicatih, iyulic onmicatih ehecatitech, achineneuhqui mochi tlahuiltic,

se va como una nube, como una hoja de flor que va empujando el viento.
onmicatih inyuhquin ce mixtli, inyuhquin ce xochiahtlapalli ehcatoco .

Y así se convierten en flores de luz. Se cobijan los granos con la tierra y es así Huan ihquion tlahuilxochitl onmocuepa. Totlaoltzin onmotlalpachoa auh yuhqui

como nace el huitlacoche.
cuitlacochtli hualitzmolinico.

-Diseño de guión técnico

El guión técnico se trabajó en distintos momentos: en la elección de materiales, en el diseño sonoro para la animática, en el montaje del *storyboard* y en el proceso de medición de los planos. Siendo en ambos casos (en el cuento de *El descubrimiento del maíz* y el cuento de *El huitlacoche*) más cercano al *storyboard*.

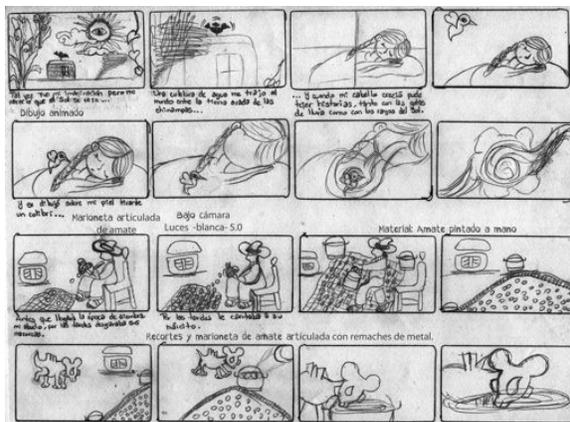


Ilustración 16: Fragmento del guión técnico del Cuento *El Huitlacoche*.

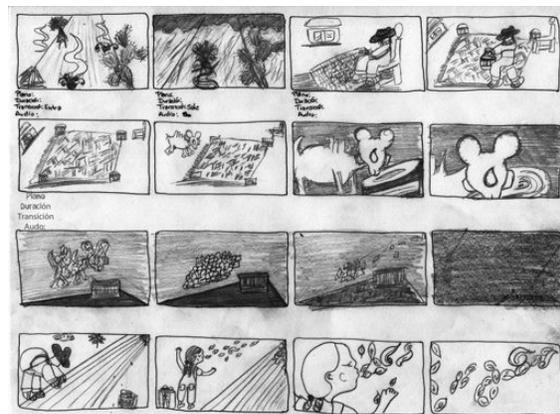


Ilustración 17: Fragmento del guión técnico del Cuento *El Huitlacoche*.

-Diseño del storyboard

Una vez que tuve lista la planeación de los tiempos y transiciones junto con el audio, fotografié cada uno de los planos para montar el *storyboard* con el diseño sonoro previamente grabado.

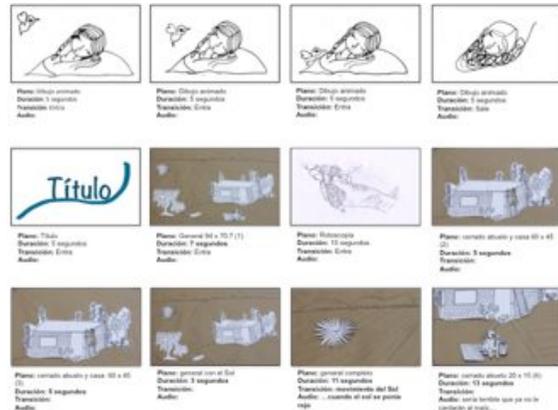


Ilustración 22: hoja 1 del *storyboard* del cuento de El Huitlacoche. Corto animado de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2014 FAD-UNAM.

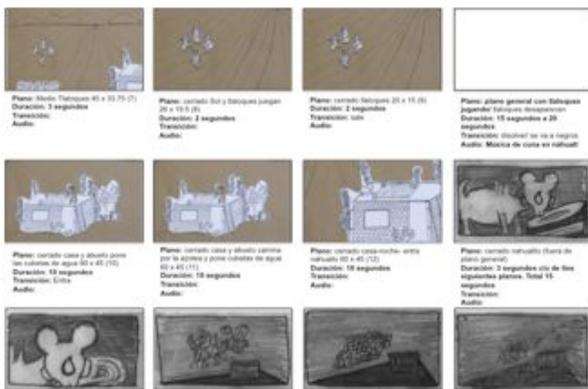


Ilustración 23: hoja 2 del *storyboard* del cuento El Huitlacoche. Corto animado de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2014 FAD-UNAM.

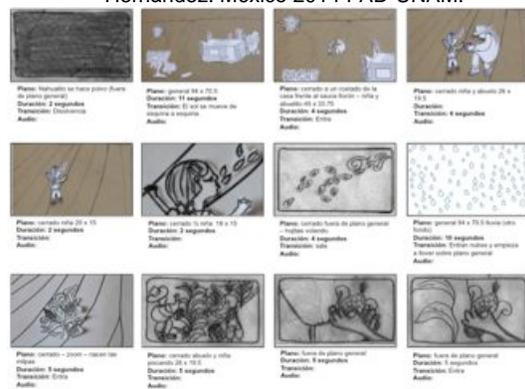


Ilustración 24: hoja 3 del *storyboard* del cuento El Huitlacoche. Corto animado de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2014 FAD-UNAM.

- ANIMÁTICA

Proceso creativo: Con las fotos de cada uno de los planos realicé el montaje de la animática, editada con el audio del diseño sonoro.

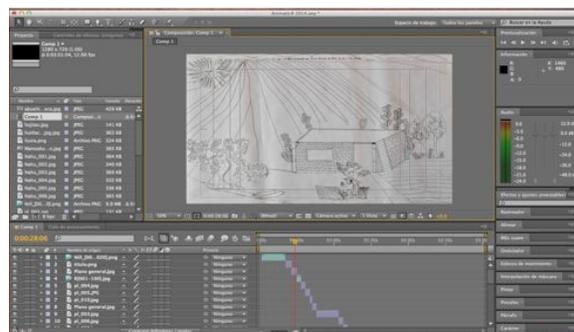


Ilustración 27: Edición de animática del cuento *El Huitlacoche*. Se puede ver en el DVD de ésta tesis.

- DISEÑO DE PERSONAJES

Para esta etapa, llevé a cabo una investigación previa de los escenarios y los personajes que serían los protagonistas en la historia.

Escenarios de la chinampa de Tláhuac, casitas de basura y jilotes

El término *casitas de basura* fue utilizado por primera vez por el Ing. Estanislao Ramírez Ruíz, oriundo del pueblo de San Pedro Tláhuac, del Barrio de Ticic, para describir el modo de construir viviendas de adobe y restos de milpa seca, que los campesinos llamaban “basura” o restos de jilotes. Los cuales se amontonaban en la tierra en forma de triángulo, después de la pixca o cosecha. Los tallos más fuertes se llaman carrizos y se utilizaban para hacer escobas, cajas, puertas, paredes, redes, cercas, etc... Por eso se decía que las casitas eran de adobe y basura. Los “jilotes” son los restos que quedan de la mazorca después de ser desgranados.



Ilustración 52: Fotografía del Lago de los Reyes en Tláhuac.
Autor: José Román Ruíz Hernández. Año 2004.



Ilustración 53: Archivo personal de Baruc Martínez Díaz.
Ejido de Tláhuac.



Ilustración 54: Fotografía de la casita de materiales del Sr. Reynaldo, chinampero. Autor: Y.Samantha Ruíz H. Año 2014



Ilustración 55: Dibujo de la composición para el cuento *El Huítlacoche*

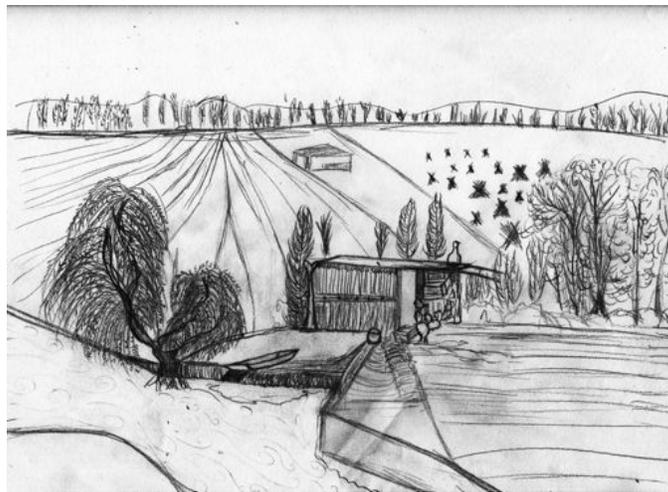


Ilustración 56: boceto previo para la escenografía del cuento *El Huítlacoche*

Culebra de Agua

Los campesinos en Tláhuac le llaman “culebra de agua” a los remolinos que se forman en la tierra arada de las chinampas. Estas culebras de agua se ven muy seguido en la época de las cañuelas que es entre los meses de marzo y abril. En febrero, pocos días antes de que comiencen estos eventos de época de cañuelas y antes de que lleguen las lluvias, es cuando los chinamperos y campesinos llevan sus cosechas de temporada y sus semillas a bendecir (ahora lo hacen en la festividad pagana de los días previos a la semana santa, desde la fiesta de la candelaria, el 2 de febrero). Desde la época prehispánica y hasta el siglo pasado, estas fecha para los campesinos en Tláhuac y las regiones cercanas significaban el inicio del ciclo del maíz. Así, durante la época de cañuelas y de culebras de agua, es cuando se le canta al maíz y se le cuida para que, llegando el día llamado *sábado de gloria*, se lleve a cabo la siembra en los ejidos. Es por eso que las culebras de agua podrán ser una advocación de los tlaloques, porque cuando un “abuelito” o “tío” (como se les llama a la gente adulta, por respeto) ve que se forman culebras de agua suelen decir: *“¡ya se vienen las lluvias de tierra y de agua!, ¡ya van a sonar los jilotes y los carrizos!, ¡hay que calentar la semilla para que no nos tome el tiempo de siembra desprevenidos!”*

[Relatos de memoria oral de Don. Fidel Ruíz Galicia y Don Epigmenio Ruíz Galicia 2009]

Gracias al estudio de la cosmovisión prehispánica en el paisaje cultural de la Cuenca de México, sabemos que en los lugares de culto, los mexicas adoraban a los tlaloques como símbolos de los cerros, son el agua misma, la lluvia.¹⁸³



Ilustración 57: fotografía del arado de la tierra. Archivo personal de Baruc Martínez Díaz. Año 2012

¹⁸³ Espinosa Pineda, Gabriel. (1996). *El embrujo del Lago, sistema lacustre de la cuenca de México en la cosmovisión mexicana*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas e Instituto de Investigaciones Antropológicas. Pág. 6

Los tlaloque

Significado de tlaloque: (náhuatl: tlālohqueh, 'néctares de la tierra' tlalli, tierra; octli néctar; que, plural') en la mitología mexicana son los ayudantes de Tláloc encargados de repartir la lluvia por la tierra en vasijas. Es importante mencionar que algunas de las creencias mexicas para historiadores y antropólogos acerca de los tlaloque, están basadas en la obra de *Johana Broda*; particularmente en sus trabajos sobre el culto de los cerros.



Ilustración 58: Versión de Tlaloque en el código Borgia. Imagen de internet.

*Los mexicas (y en general las culturas mesoamericanas) creían que la lluvia era producida por los tlaloque, deidades que habitaban los cerros y cuya personalidad se confundía con ellos, es decir, pensaban que la lluvia no era dominada por las nubes mismas o por las deidades propiamente celestes o por el viento u otros factores, sino por los cerros que hacían llover y dominaban a los otros elementos (la formación de nubes, los vientos que proceden a la precipitación...). Creían que los cerros eran como recipientes que se hallaban repletos de agua (entre otras cosas) y que en época de lluvias liberaban esa agua, mientras en secas la retenían. Creían que el interior de la tierra era húmedo, que las cavernas comunicaban al Tlalocan, una especie de paraíso acuático donde habitaba la deidad de la lluvia y a donde iban los muertos por el rayo, por ahogamiento o enfermedades vinculadas con a las deidades del agua. Creían –en fin- en un mundo que a primera vista nos puede parecer totalmente mítico, pero que al examinar el funcionamiento hidráulico de la Cuenca exhibe codificadas en las complejas estructuras religiosas y míticas, las observaciones milenarias de un mundo natural en el que los cerros –en efecto- dominaban la precipitación pluvial forzando la formación de nubes por las corrientes ascendentes en sus laderas, la dominan haciendo descargar a las nubes de su agua justamente en las alturas; dominan transformando una gran masa del agua meteórica en serpenteantes y violentos arroyos que bajan de las cimas, o todavía mejor, absorbiendo el agua como esponjas para hacerla brotar en forma de lípidos manantiales hacia sus faldas*¹⁸⁴

184 *Ídem*. Pág. 76

La creencia de los tloaque en la cosmovisión mexicana, es parte del conocimiento que se transmitió de generación en generación a los habitantes del valle de México y la zona chinampera de Tláhuac no fue la excepción:

*son ideas que solamente nos parecen tan extravagantes y míticas porque no vivimos en el mismo mundo natural. (...) La cosmovisión mexicana del universo permitía al habitante de la Cuenca entender la geografía no como un mundo totalmente mítico, sin vínculo con su entorno (hasta cierto punto somos nosotros quienes creemos vivir en donde no vivimos y percibir lo que no percibimos).*¹⁸⁵

Los tloaque, ayudantes de Tláloc eran 4:

(1) **Opochtli** (náhuatl: opochtli, ‘el zurdo’ ‘opochtli, zurdo’) distribuido hacia el norte. (2) **Nappatecuhtli** (náhuatl: nappatecuhtli, ‘el cuatro veces señor’ ‘nappa, cuatro veces; tecuhtli, señor’) distribuido hacia el este. (3) **Yauhqueme** (náhuatl: yauhqueme, ‘vestido de pericón’ ‘yauhque, pericón; me, vestido’) distribuido hacia el oeste. (4) **Tomiyauhtecuhtli** (náhuatl: tomiyauhtecuhtli, ‘el señor de nuestras espigas’ ‘to, nuestro; miyauh, espigas; cuatro veces; tecuhtli, señor’) distribuido hacia el sur.



Ilustración 59: Imagen de internet

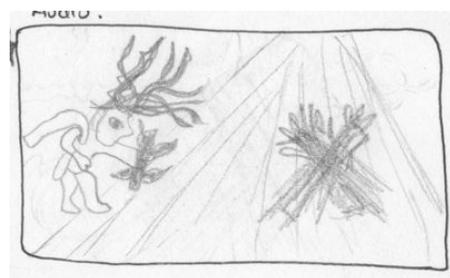


Ilustración 60: Boceto previo al diseño de tloaques para el cuento El Huitlacoche.

Tláloc recurría a diversos auxiliares o tloaque para cumplir sus funciones: los ahuaque o dueños del agua y los ehecatontzin o vientecillos¹⁸⁶. Además de los cerros, los tloaque se asociaban íntimamente con la agricultura y “eran considerados los dueños originales del maíz y de los demás alimentos”. Los hombres adquirirían el acceso a las semillas rindiéndole culto a Tláloc, y se creía que el maíz y las demás plantas comestibles y toda clase de riquezas se halaban contenidas en cueva en el interior de los cerros (Broda, 1991:471).

¹⁸⁵ Ídem. Pág. 77

¹⁸⁶ Lorente y Fernández, David. La razzia cósmica, una concepción nahua sobre el clima, deidades del agua y graniceros en la sierra de Texcoco. Publicaciones de la casa chata. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, Universidad Iberoamericana, 2011.

Personajes principales y bocetos de las acciones.



Ilustración 61: Bocetos de las acciones del diseño del "abuelito", personaje para el cuento de *El Huitlacoche*



Ilustración 62: Bocetos del diseño de personaje de "la niña" para el cuento de *El Huitlacoche*



Ilustración 63: Bocetos del diseño de personaje de "la niña" para el cuento de *El Huitlacoche*

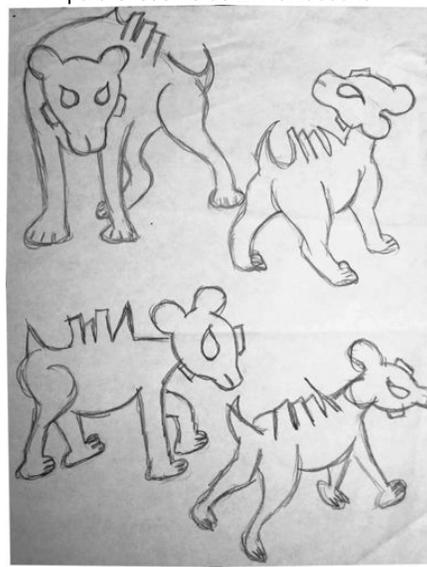


Ilustración 64: Bocetos del diseño de personaje de "el nagualito" para el cuento de *El Huitlacoche*

Bocetos del resultado final.



Ilustración 65: Diseño final de los personajes del cuento *El Huitlacoche*

Se construyó un prototipo de cada uno de los personajes principales en papel, después se hicieron pruebas con el amate y se reforzaron con una base de papel batería.



Ilustración 66: Construcción de los prototipos y recortes de amate ensamblados con remaches, para el cuento de *El Huitlacoche*.



Ilustración 67: Construcción de los prototipos y recortes de amate ensamblados con remaches, para el cuento de *El Huitlacoche*.

Las marionetas se articularon con remaches de metal y el amate se pintó a mano con pinturas acrílicas y goauche.



Ilustración 68: arte plástico en amate de los personajes para el cuento de *El Huitlacoche*



Ilustración 69: arte plástico en amate de los personajes para el cuento de *El Huitlacoche*



Ilustración 70: arte plástico en amate de los personajes para el cuento de *El Huitlacoche*

El movimiento del nahual se resolvió con la técnica de sustitución, así que, se construyó una serie de caminado de nahualitos de amate.



Ilustración 71: Recorte de varios nahualitos para el cuento de *El Huitlacoche*.

- DISEÑO DE FONDOS

1) Para el diseño de la escenografía que también es de amate, primero llevé a cabo un trazado en papel craft como boceto y para hacer guías de cada uno de los encuadres que utilicé.

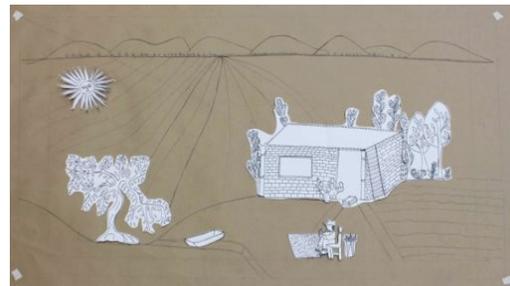


Ilustración 77: Guía de plano general.

2) Hice varias pruebas con medidas distintas antes de construir la escenografía y los elementos que llevaría el paisaje, para que tuviera proporciones acordes con los personajes principales.

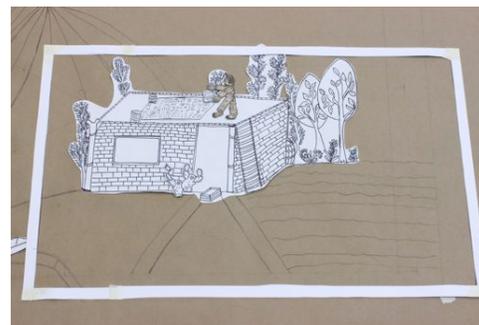


Ilustración 78: guía de plano cerrado "casa y abuelito"

Proporción 16:19

Medida de imagen 1280 x 720

Plano General 90 x 1.60 cm & 73 x 130 cm.

Plano cerrado 1 – 60 x 107 cm.

Plano pequeño 45x 80 cm.

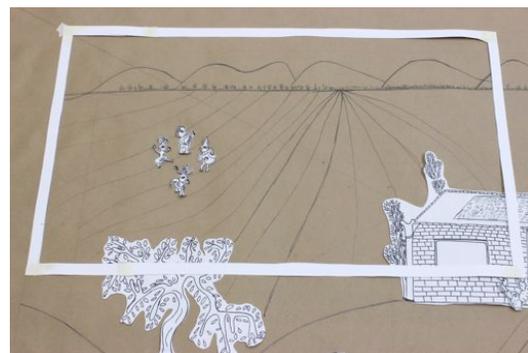


Ilustración 79: guía de plano cerrado de tlaloques

Plano más pequeño 36 x 64 & 14.625 x 26 cm.



Ilustración 80: guía de plano específico "niña y abuelito"

3) Una vez que obtuve las medidas de cada uno de los planos, decidí los puntos de fuga y las medidas de la construcción de los fondos y los elementos que se incluirían. Establecí serían 12 y 15 fotogramas por segundo en formato NTSC, en un área de 1280 x 720.



Ilustración 81: construcción de elementos y figuras en amate, para el escenario del cuento de *El Huitlacoche*.



Ilustración 82: construcción de elementos y figuras en amate, para el escenario del cuento de *El Huitlacoche*.

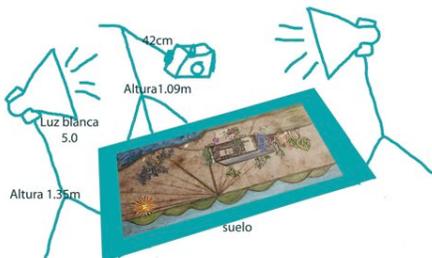
4) Hice pruebas monocromáticas para decidir las tonalidades de los elementos dentro de la escenografía.



Ilustración 83: pruebas monocromáticas para el cuento de *El Huilacoche*

5) El montaje de la iluminación (luces) y la cámara se desarrolló en tres momentos. Previamente se llevaron a cabo varias pruebas, tomando en cuenta las medidas ya planeadas desde el momento del ensamble de las guías que servirían como patrones de cada encuadre.

Fase 1: El desarrollo de la producción principal.



Fase 2: Planos muy cerrados.

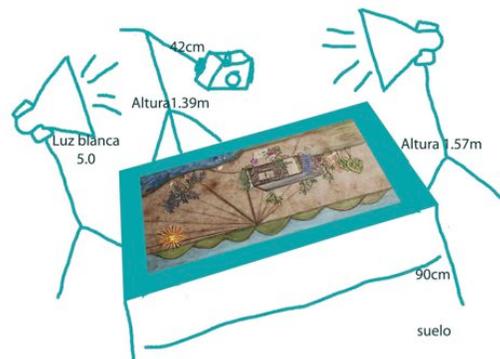


Ilustración 84: Diagrama principal de montaje del escenario, luces y cámara.

Fase 3: Croma para movimiento de niña y desaparición del nahualito.



Ilustración 85: Montaje de la mesa de croma, luces y cámara.



Ilustración 86: Imagen del Cuento *El Huitlacoche*, un corto animado de 3:45min/ color; dirigido por Yazmín Samantha Ruíz Hernández. Realizado en la asignatura para obtención del grado de la Maestría en Artes Visuales. FAD-UNAM 2014

Animación media que se trabajó en 12 y 15 fotogramas por segundo en formato NTSC, en un área de 1280 x 720.

4.3.2 PRODUCCIÓN

La producción del cuento duró poco más de dos meses, cada uno de los planos se grabó en sesiones independientes y continuas. Empecé primero por las escenas que se desarrollaban en el plano general y de ahí partí hasta los planos más específicos.

Para las escenas en donde el tamaño de las marionetas de recortes de amate no permitía una clara nitidez bajo la cámara, construí muñecos más grandes y los movimientos se fotografiaron en una mesa de croma verde para después integrarlas en las escenas correspondientes.

Como en el cuento anterior, con la experiencia de la fragilidad del amate, en esta ocasión reforcé todos los móviles con una base de papel batería e hice dos ejemplares por cada personaje principal, previniendo su desgaste o fractura.



Ilustración 91: Imagen del Cuento El Huitlacoche, un corto animado de 3:45min/ color; dirigido por Yazmín Samantha Ruíz Hernández. Realizado en la asignatura para obtención del grado de la Maestría en Artes Visuales. FAD-UNAM 2014.

- TÉCNICAS

Para el cuento de *El Huitlacoche* decidí utilizar la técnica bidimensional de animación bajo cámara de recortes formando marionetas articuladas de amate.

Para el movimiento del nahual, utilicé la técnica de sustitución y para el efecto de desaparición y de la niña en el árbol, utilicé la técnica de marioneta articulada que fue fotografiada en croma verde.

- PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Para este relato, tomé en cuenta los problemas que surgieron en la producción anterior, así que procuré llevar a cabo la planeación de cada uno de los planos y conforme a una medida estandarizada y pensada del espacio dentro de pantalla.

Sin embargo, en varias ocasiones la manipulación de los movimientos de las marionetas no fueron las correctas, ya que éstas habían quedado en un principio con una mayor velocidad que la requerida. Así que, tuve que llevar a cabo más de dos repeticiones, en algunas ocasiones hasta tres o cuatro repeticiones del proceso de fotografiar el movimiento de la escena.

- SISTEMA DE ORGANIZACIÓN

Las etapas del sistema de organización que utilicé para esta producción fueron:

1. Primero elaboré una serie de bocetos de los escenarios y los personajes, con los cuales construí patrones de papel bond para obtener las medidas correctas que funcionaran para la construcción de los escenarios y las marionetas.
2. Una vez que tuve los patrones cada uno de los personajes, hice lo mismo con cada uno de los elementos de la escenografía (árboles, casa, animalitos, etc.) Con ellos construí el escenario a escala de los personajes.
3. La tercera etapa fue la elaboración de escuadras con la medida de los planos que requería para la historia y fotografié cada una de las escenas principales del guión literario, imágenes que formaron parte del *storyboard*.
4. La cuarta etapa fue la construcción y elaboración del arte plástico de la obra (marionetas, elementos de la escenografía, escenografía, etc.)
5. La quinta etapa fue fotografiar los planos y las escenas, un mes de duración de 8 de la mañana a 8 de noche 4 días a la semana. Esto porque tardaba más de 2 horas en montar la escenografía y más de 2 horas en preparar a los personajes y planear los movimientos.
6. La sexta etapa fue la de postproducción.

- STAFF Y PRESUPUESTO

En esta ocasión el apoyo del staff estuvo a cargo de América Cruz Vélez, solo en la fase de pruebas de movimiento. Posteriormente, yo misma realicé todo el proceso de fotografiar cada una de las escenas.

Presupuesto

Material	Pzs.	Costo
Amate	1 pieza para el escenario 2m. 20 pliegos tamaño cartulina.	\$800 c/u \$40 c/u = \$800.00
Pinturas acrílica, gouache y acuarela.	25 piezas varios colores	\$900
Remaches	200	\$120
Remachadora	1	\$600
Papel batería	1pieza	\$250
Resistol		\$150
Tijeras		-
Pinceles		\$600
TOTAL		\$ 4,220.00

4.3.3 POSTPRODUCCIÓN

La postproducción del cuento *El Huitlacoche* duró el mismo tiempo que la producción y se fue trabajando el montaje de edición casi a la par de finalizar la grabación de cada escena y plano, con el fin de cuidar la iluminación, la nitidez y el movimiento. La base de la escenografía también fue de amate y estaba sellada en sus extremos con soportes de pegamento, sin embargo al ser materiales muy frágiles, es muy fácil que se mueva el escenario y en un par de ocasiones tuve que repetir la escena o el plano completo. Por ese motivo la edición la trabajé una vez que terminaba de fotografiar cada plano.

- EDICIÓN

En el trabajo de edición se toman las decisiones del montaje final, en el *storyboard* y en el guión técnico estaba planeado utilizar recursos de ejercicios de dibujo animado y rotoscopia, que al final por cuestiones de composición en la imagen no utilicé.

Por ejemplo, el dibujo animado de la niña durmiendo y la rotoscopia de las manos de mi abuelo desgranando el maíz, escenas que trabajé también en amate y en la primera de mis producciones llamada *Intoyollouh*, que al final se cambió completamente la forma y el sentido, ya que, las trabajé en marionetas articuladas de amate y no en su forma original.



Ilustración 92: Escena de lluvia en el cuento de *El Huitlacoche*



Ilustración 93: Dibujo animado de niña durmiendo. Papel bond y tiza negra.



Ilustración 94: fotograma de la escena de inicio del cuento *El Huitlacoche*.



Ilustración 95: fotograma del ejercicio de rotoscopia en primer semestre 2012



Ilustración 96: montaje de escenografía en amate de la misma acción para el Cuento de *El Huitlacoche*.

-DISEÑO SONORO

Trabajé en dos versiones, una en español con el audio de voz de una niña, y otra versión en lengua náhuatl con mi voz.

La maqueta sonora se elaboró con sonidos ambientales para crear la atmósfera requerida de campo, fauna y lluvia cuando se requirió.

Para el final se utilizó una canción de cuna en lengua náhuatl.

-CORRECCIÓN DE COLOR



Ilustración 97: Escenas de noche del cuento *El Huitlacoche*.



Ilustración 98: Escenas de noche y movimiento de la Luna; del cuento *El Huitlacoche*.

Fue un elemento primordial, establecer los tonos de saturación, iluminación, recorte y los efectos de la escena de noche. Así, pude incluir efectos especiales de sonido, junto con el montaje -previo- del sonido y el montaje final del diseño sonoro, utilicé sonidos ambiente de campo, lluvia y animales de campo.

-DISEÑO DE CRÉDITOS

Se utilizó la tipografía *in your face* a 12 puntos.

4.3.4 PRODUCTO FINAL

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:

El Huitlacoche.

DURACIÓN:

3:45 min.

TÉCNICA: Recortes y marionetas articuladas de amate.

AÑO: 2014

DIRECCIÓN:

Yazmín Samantha Ruíz Hernández

SINOPSIS: Una niña relata los cuidados que su abuelo tenía para el maíz antes de sembrarlo y a la hora de la siembra.



Ilustración 104: Imagen del Cuento *El Huitlacoche*, un corto animado dirigido por Yazmín Samantha Ruíz Hernández. Realizado en la asignatura para obtención del grado de la Maestría en Artes Visuales. FAD-UNAM 2014

PROYECCIONES

El cuento del Huitlacoche se ha proyectado en:

1. Talleres de verano 2014, de Expresiones Tizic A.C. 2014. Pueblo de San Pedro Tláhuac.
2. Escuela de Iniciación Artística, Querétaro. Centro Cultural Mtro. Enrique Burgos Mondragón. Agosto 2014
3. Primer encuentro de Estudiantes de Maestría del Posgrado en Artes y Diseño, septiembre 2014.
4. STOP MOTION MX, sede Estudios Churubusco, México, D.F. Octubre 2014.
5. Día Mundial de la animación, Facultad de Artes y Diseño FAD-UNAM, México, 2014.
6. Segundo Congreso Internacional “El patrimonio cultural y las nuevas tecnologías” en el Museo Nacional de Antropología e Historia. 14 de octubre 2015, conferencia: Cuentos en animación de cosmovisión oral náhuatl de Tláhuac para la educación de los niños y las niñas.

7. Proyección de cortometrajes animados en la Universidad Autónoma del Estado de México. Teatro Universitario "Los Jaguares". 28 de octubre de 2015.
8. PRIME THE ANIMATION 3, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, España. 28 de octubre 2015.

CONCLUSIONES DE LA TESIS

En el preámbulo de la conclusión de este trabajo de investigación, comienzo con un recorrido de las conclusiones de cada una de sus partes, exponiendo los resultados finales y respondiendo una pregunta por cada capítulo:

En el capítulo uno abordé que dentro del panorama cultural audiovisual de los niños en México y en Tláhuac en particular, es importante retomar las historias y relatos de nuestros viejos, para reproducirlas, ya no sólo en documentales gráficos, audiovisuales o en memoria escrita, sino también en el amplio concepto de las nuevas tecnologías. Entonces, ¿qué implica utilizar las técnicas tecnológicas para transmitir historias ligadas a nuestra historia de origen oral? Pues que las historias y los relatos de tradición oral no sólo han de utilizarse como contenido, sino como una estrategia genérica de adquisición de conocimiento. Siendo los niños y las niñas vistos como generadores de conocimiento en potencia absoluta, para hacerlos críticos y concedores de las historias y relatos de tradición oral, y no reproductores de la cultura dominante.

En el capítulo dos, donde abordo un recorrido por conceptos de educación formal, no formal e informal. ¿Qué papel pueden cumplir las animaciones en desarrollo en la educación? Por un lado, en el contenido; ya que, en las asignaturas dentro de la educación formal no se toman en cuenta ni tienen importancia académica en las escuelas, los temas que tienen que ver con relatos de tradición oral, sólo porque no están escritos en ninguna parte y se ha puesto en duda la validación de su veracidad, sin embargo, forman parte de la ideología y cosmovisión de los pueblos que se resisten a desaparecer y morir. Yo creo que esta forma de conocimiento hay que resignificarla, para ponerla en una posición importante, tanto por el mismo contenido en sí, como el uso de las técnicas de animación para su producción, porque vivimos en un mundo visual, hay que utilizar el arte como metodología de trabajo. Actualmente uno se encuentra por todos lados con proyectos dirigidos a

niños con técnicas de animación que derivan en la educación no formal. Por otro lado, es muy importante utilizar procesos en la educación que incorporen en la experiencia de aprendizaje lo inesperado, la fantasía, la sorpresa y el placer. Creo que estas son las dos vías: por un lado, incorporar los relatos de tradición oral vinculado con el conocimiento de la producción en animación en desarrollo, y que esas animaciones no comerciales, estén al mismo nivel para su uso en las asignaturas tanto en la educación formal, no formal e informal y por otro lado, como una metodología para trabajar los elementos que la pedagogía tradicional de alguna manera ha perdido o en el caso de muchos pueblos indígenas y originarios, que el mismo sistema no ha querido voltear a mirar.

En el capítulo tres hablé de narrativa y animación. ¿Qué aporta conjuntar relatos antiguos con medios modernos? Creo que la mejor microrevolución desde la trinchera de comunicadores sociales, creativos, cineastas, animadores y educadores es que, más que el arte, son las estrategias artísticas como las que se utilizan en la producción de animación en desarrollo, vinculadas al pensamiento divergente y a la creatividad, que tienen que ver con el aprendizaje de lo inesperado, con el placer y la pasión, con todo aquello que defiende la neuroeducación. El trabajo del animador cuando crea una pieza, como decía Jan Svankmajer: *el animador al final es un chaman, y con el arte siendo este un vehículo maravilloso para ejecutar el cambio del paradigma siendo la animación la que hace detallar de una manera particular un proceso narrativo ya sea a partir del lenguaje cinematográfico o del lenguaje animado.*

Como país tenemos muchos rezagos en la educación visual de la población a quienes van e irían dirigidas estas producciones, porque la narración visual ha sido siempre catalogada como arte, si se encuentra en un museo, un anuncio publicitario o una serie de televisión, no siempre televisión mexicana, ya que transmiten un significado que afecta al público que la está viendo y le hace comportarse de cierta forma. Conocimiento que afecta a los niños y a las niñas,

porque llegan a formar parte de los idearios personales y políticos que transforman a la sociedad.

Los artistas visuales que hacemos animación en desarrollo dirigida a niños y niñas somos los responsables de crear los escenarios y ser arquitectos de la experiencia pedagógica a partir, no sólo de soportes para nuestras producciones, ni solo de relatos de tradición oral, sino con aspectos que tienen que ver con la cotidianidad y en un mundo hiperreal en el que vivimos; el saber proyectado por las imágenes es definitivamente el más importante de todos desde mi punto de vista.

En el cuarto capítulo presenté las carpetas de producción de mi obra, en un ejercicio práctico, donde mis procesos creativos fueron más allá de mi propio sentido de la vida y de los objetivos de mi tesis, ya que, tuve que dialogar en muchas ocasiones estos para encontrarles el sentido, ya que este documento no es de carácter histórico y siendo mi objetivo: la investigación teórica y producción de dos cuentos en animación en desarrollo de cuentos de tradición oral, de la identidad de un pueblo, mi pueblo, a partir de mi interpretación. Me reencontré con mi lengua materna, con el náhuatl. Fue una oportunidad para encontrarme de nuevo con mi pasado, con mis antepasados, para volverlo a sentir -el náhuatl- tan dulce como la piel amada, como la dulzura de una mirada y dulce como canto de aves, como lo llamaban mis abuelos, como lo llaman quienes lo hablan y comparten.

En cuanto a la apreciación de los productos finales, quedaron terminados los dos cuentos en lengua náhuatl, listos para proyectarse en Tláhuac y otros lugares.

ANEXO I

CUADROS CON LOS RESULTADOS DE LAS PREGUNTAS DEL EJERCICIO: “ANÁLISIS CRÍTICO DE MEDIOS” DEL PROYECTO TALLERES DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMUNITARIOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE TLÁHUAC DE EXPRESIONES TIZIC A.C. EN COLABORACIÓN CON EL CENTRO DE PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN TLÁHUAC, RADIO SAN PEDRITO NIÑ@S Y TIZIK DE KUITLAHUAC FILMS.

Cuadro No. 1, Año 2006

– Taller de video comunitario que dio como producto final un video documental llamado: *Historia Oral en San Pedro Tláhuac contada por sus niños*. Proyecto apoyado por el PAPO (Programa de Apoyo a Pueblos Originarios).

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?
20 niños del pueblo de San Pedro Tláhuac. De 7 a 10 años de edad.	-Las chicas superpoderosas. -Los padrinos mágicos. -Dragonball: Goku. - Spider man. - Batman. -Power Rangers. -Naruto. -Los Simpson -Los Supersónicos -El gato Felix -Cat Dog Ranma1/2	- 7 niños ven telenovelas con sus mamás después de las 4:00pm. (Lola érase una vez, es una de las favoritas) - 11 niños ven televisión solos (los programas que más ven son caricaturas de canal 5 y programas de espectáculos de canal 7 y canal 9). - 2 niñas ven	-Juguetes. -Pancho pantera. - Desodorante para mujeres. -Bebidas para niños (frutsi, refrescos, jugos, yogurts para beber). -Coca cola. -La feria de Six Flags.	- Disney. - Terror. Cine de acción. * 2 niñas van a la cineteca con sus papás y ven películas de Disney.	Los 20 niños dijeron que no, nunca. Ni siquiera noticias.	- 8 niños que eran nietos de campesinos sí. - 2 niños vivían en U.H sí las conocían pero nunca habían ido al campo con sus abuelos. - 10 niños de colonias populares dijeron que no, nunca.

		TV. después de hacer tarea, canal 11 (el mundo de Beakman), Discovery kids y Nickelodeon.				
--	--	---	--	--	--	--

– Taller de video comunitario para el documental llamado: *Las niñas y los niños del campo de San Andrés Mixquic*. Proyecto apoyado por la Dirección General de Desarrollo Social de la Delegación Tláhuac.

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?
5 niños de San Andrés Mixquic. 6, 7, 8 y 10 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> - Los padrinos mágicos. - Bob esponja. Héroes: -Princesas. - Spider Man. - Batman -La liga de la justicia. -Naruto -Los Simpson -Pokemon 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 niñas ven caricaturas de canal 5 y canal 7 después de la escuela. En la noche ven telenovelas con su mamá y después de las 10pm noticieros con su papá. - 3 niños ayudan a sus papás en el campo después de clases. Ven telenovelas con su mamá en la tarde y alcanzan a ver las Chicas superpoderosas y Bob esponja. -Todos ven Siempre en Familia con Chabelo los Domingos (solos) 	<ul style="list-style-type: none"> -De juguetes. -Cereales para niños. -Futbol. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una niña dijo que de Disney de princesas. - Los otros 4 niños no van al cine, compran películas piratas. - 2 niños dijeron que de cine sólo ven las de Pedro Infante que pasan los Domingos en canal 9 y la ven con el padre y las que compran piratas en el mercado. 	No, nunca.	<p>Sí, los 5 niños se saben las leyendas e historias del ejido de Mixquic que les han contado sus abuelos.</p> <p>Los relatos que se saben son:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La mujer con cola de pescado del ojo de agua. - Los cantos de los carrizos. -Las culebras de agua. - La llorona. - El charro negro y Petra Cadena. - El nahual.

Cuadro No. 2, Año 2007

– Taller de Verano de Producción Radiofónica para niños, niñas y pre-adolescentes de Tláhuac.
 (En los talleres de Radio también tenemos la sesión de análisis crítica de medios con la finalidad de que los niños se den cuenta que los comerciales están llenos de mentiras para que la gente compre, y en radio donde deben utilizar texturas de voz hacen un primer ejercicio creando un comercial con mentiras y otro responsable).
 Fueron 5 grupos de trabajo, con 20 niños cada uno. En horarios matutino, vespertino y sabatinos.

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?
100 niños. Edades: 5 a 7 años. 8 a 10 años. 11 a 14 años.	- 30 Goku. - 65 Anime (Power Rangers, Digimon, Dragon ball, Pokemon, Naruto). -20 Bob esponja Otras caricaturas: -Dinoplativolos -Tropa Rex -Ositos cariñositos -Yu Gi Oh -Rugrats	-18 Telenovelas para niños. -20 Programas de concursos en canal 5 y canal 7. -45 Telenovelas con su mamá.	-68 comerciales con hombres y mujeres en ropa sensual. -30 juguetes y comida para niños. -2 odian los comerciales.	-75 Disney (Toy story) -15 acción como el fantasma vengador. -5 de amor, otros (cine comercial). -5 van a la cineteca con sus papás.	-58 dijeron que no, nunca. - 20 les pareció que en las películas viejas mexicanas había paisajes iguales que los que hay en Tláhuac. -22 en las noticias.	-55 niños de los barrios en pueblos originarios sí. -18 de colonias de pueblos originarios sí las escuchan pero no se las saben. -27 de U.H y Colonias. No, nunca.

Cuadro No.3, Año 2008

– Medios para niños en el Congreso Infantil 2008 “Para que Tláhuac sea mejor, las niñas y los niños tienen derecho a participar en la toma de decisiones.”

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?
----------------------------	---	---	-----------------------------	--	--	--

1000 niños 5 a 7 años de edad. 8 a 12 años de edad.	-700 caricaturas japonesas. -200 Bob esponja. -100 súper héroes (Súperman, Spiderman, Pokemon) y princesas (todas de Disney).	-500 caricaturas y programas de canal 5 y canal 7, solos. -300 telenovelas para niños como "Lola érase una vez". -100 ven TV. todas las veces que pueden con y sin sus papás. -100 Canal Once.	-400 comerciales de comida y bebidas para niños. -200 video juegos. -250 juguetes de princesas y súper héroes. -150 odian los comerciales y cambian de canal cuando empiezan a salir.	-750 de Disney (Campanilla). -100 Para niños de risa para la familia. (Madagascar 2, Bolton, Horton). -150 de acción y románticas.	No, nunca.	-970 no, nunca. -30 sí.
---	---	---	--	--	------------	----------------------------

– Jóvenes cambiando el mundo. Beca semilla Ashoka "Avancemos México-Centroamérica": Reconociendo la identidad de mi comunidad a través del video comunitario.

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?
14 pre-adolescentes. De 13 a 16 años de edad.	-Anime japonés (las niñas Sailor Moon y otras). -South Park. - X-Men -Los Simpson	-Futbol. -Juego Olímpicos. -Programas de concurso.	-Ropa. -Comida. -Perfumes. -Videojuegos. -Bebidas energizantes y alcohólicas.	- Crepúsculo, Harry Potter. - Acción. - Terror. - Románticas (The notbook y El diario de la princesa)	-En las noticias.	-10 sí. - 4 no, nunca. Hasta que le preguntaron a sus abuelos.

Cuadro No.4, Año 2009

– Taller de verano para niños: Una mirada a Tláhuac en fotografía"

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?

50 niños de 7 a 9 años. De 10 a 13 años.	-Anime japonés (Inuyasha, Ranma ½, Mazinger Z, Voltron, Daraemon, Naruto, Viruta fighters, Astroboy, Megaman X, Mako la sirena enamorada, Kimba el león blanco). -SpiderMan -Batman. -Dragon Ball Z - Dora la exploradora.	- 30 caricaturas, solos después de clases. - 15 telenovelas para niños. - 10 canales de cable para niños.	-Juguetes. -Videojuegos. - Comida y bebidas para niños.	- Disney (Up). -Crepúsculo 2. - Familiares (cine comercial) -Acción (Avatar y G.I. Joe y el Príncipe de Persia). -Terror	No, nunca.	-15 sí, de sus abuelos . -25 no, nunca. Hasta que hablaron con sus abuelos. -10 no, nunca
---	--	---	---	--	------------	--

Cuadro No.5, Año 2010 – 2011

– Taller de producción radiofónica para niños y niñas de Tláhuac. Proyecto apoyado por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes FONCA. (3 talleres en Pueblos Originarios y 3 Talleres en Unidades Habitacionales).

Número de niños por taller	¿Qué caricaturas te gustan? - ¿Cuál es tu súper héroe favorito?	¿Qué programas ves en la TV. y con quién?	¿Qué comerciales te gustan?	¿Cuáles son las películas que vas a ver al cine?	¿Has visto en la TV. algo sobre Tláhuac? (historias, cuentos, juguetes, personas...)	¿Conoces historias, leyendas, cuentos, relatos de Tláhuac?
300 niños de 8 a 12 años de edad.	150 niños en Pueblos Originarios: -Los Simpson. -Las chicas súper poderosas. -Spiderman _Los transformers. -Dora la exploradora. -El chavo animado.	-Telenovelas para niños (solos) -Telenovelas para adultos (con mamá) -Programas de concurso: La academia, La voz, Niños cantando por México. Y Pequeños gigantes.	- Juguetes. -Comida para niños.	-Disney (Rapunzel, La princesa y el sapo) -X-Men -Batman 3. -Crepúsculo 3 -Iron Man 2	No, nunca.	Sí, con sus familiares y en las fiestas de los pueblos.

	<p>150 niños en Unidades Habitacionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bob esponja -Los Simpson. -Spiderman. -Batman. -Princesa Barbie. -Padre de familia. -Jimmy Neutron. Futurama 	<ul style="list-style-type: none"> -70 televisión todo el día (solos) cuando no salen a jugar. -60 no ven televisión pero juegan videojuegos mientras llegan sus papás de trabajar y ven TV. con sus papás en la noche. -Pequeños gigantes todos los domingos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Zucaritas. -Chocolate para beber. -Comida y bebidas para niños. -Juguetes. -Videojuegos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Disney (Cars 2, piratas del Caribe) -X-Men -Batman 3. -Crepúsculo 3 -El Hobbit - Shrek 4 	<p>No, nunca.</p>	<p>No, nunca.</p>
--	--	---	--	--	-------------------	-------------------

ANEXO II

SELECCIÓN DE CORTOS Y MATERIALES ANIMADOS

Parte de los objetivos del capítulo 1 *De la imagen animada a los cuentos y relatos animados de memoria oral*, de esta tesis, son Investigar, identificar y analizar materiales audiovisuales (algunos ejemplos) de la animación y algunas de sus posibilidades expresivas en México y otros países: así como, producciones animadas utilizadas como materiales didácticos de otros países. Lo que dio inicio a una selección de animaciones, las cuales refieren historias, cuentos y relatos hablados, de memoria oral en animación provenientes de México, Perú, África, Chile y Canadá. Para su mayor comprensión se estructuraron en: animaciones de cosmovisión de culturas antiguas, animaciones de memoria oral, animaciones de relatos hablados y largometrajes de leyendas. Su análisis consiste en una ficha técnica, una descripción técnica y una opinión.

De la falta de experiencia y el difícil acceso a las producciones en internet y otros medios, han surgido inquietudes sobre las formas y posibilidades expresivas que tiene la animación experimental. Al principio, esto me impidió progresar con un análisis propio con el fin de consolidar la animación experimental como una herramienta ideal para la creación de materiales didácticos enfocados a niños y niñas; pero gracias a la ayuda de mi tutora de tesis, la Dra. Tania de León Yong, y la intensa búsqueda en la investigación y recopilación de producciones de animación experimental, así como el encuentro con artistas y los resultados con colegas en la maestría de la práctica de la animación, es que he redefinido continuamente mi trabajo e investigación, hacia el desarrollo de una estructura más real, concreta y mucho más amplia para la recopilación de proyectos de animación. Así que, el Anexo I comprende un primer ejercicio de esta búsqueda, siendo el mismo que ha profundizado más inquietudes, pero sirve de introducción a lo que será parte del segundo capítulo de esta tesis *Investigación y Análisis de*

una selección de producciones animadas, como materiales didácticos, de otros países.

En este anexo presentaré:

- 1. ANIMACIONES DE COSMOVISIÓN DE CULTURAS ANTIGUAS**
- 2. ANIMACIONES DE MEMORIA ORAL**
- 3. ANIMACIONES DE RELATOS HABLADOS**
- 4. LARGOMETRAJES ANIMADOS DE LEYENDAS**

1.- ANIMACIONES DE COSMOVISIÓN DE CULTURAS ANTIGUAS



Ficha Técnica:

Título: ***El Imperio Azteca.***

Producido por editorialSOL90. 2008

Producción, Dirección y Guión: Federico Badía y Ernesto Soto.

Duración: 16 minutos

País: México

Sinopsis: Serie Animada Realizada para el programa *Exploradores de la*

Historia Canal 11 niñ@s- México. Es un ejercicio didáctico para que los niños y las niñas, en un período corto, aprendan la historia de las culturas mesoamericanas. La narración se basa en escritos históricos de la cultura azteca.

Análisis:

3) Descripción Técnica: Recortes, collage y fondos con Photoshop. Pixilación de vídeo con dibujo digital.

4) Opinión: Los elementos móviles contienen mucho color, lo que hace que sean vistosos y atractivos para los niños. Una animación basada en documentos históricos de las culturas mesoamericanas.

Si bien no es una historia de tradición oral, incluí este material visual porque es el primer contacto que tienen los niños y las niñas con la historia ya que es importante buscar la mejor forma para su entendimiento y comprensión. La animación como material didáctico es una alternativa para ello.

Ficha Técnica:

Título: ***Los Mayas***

Producido por editorialSOL90. 2008

Producción, Dirección y Guión: Federico Badía y Ernesto Soto.

Duración: 16 minutos

País: México



Sinopsis: En 16 minutos se cuenta el origen y los eventos más destacados de lo que fue la cultura maya, así como sus dioses y a lo que se dedicaban. Serie Animada Realizada para el programa *Exploradores de la Historia* Canal 11 niñ@s-México. Es un ejercicio didáctico para que los niños y las niñas, en un período corto, aprendan de la historia de las culturas mesoamericanas. La narración se basa en escritos históricos de la cultura maya.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Animación 2D con técnicas de recorte, collage, pixilación de video y animación digital.
- 2) **Opinión:** Las historias son narradas por actores jóvenes, a los cuales se les escucha una voz amable y de “cuates”, por llamarlo de alguna manera. Esto ayuda a que los niños y las niñas sientan que les habla alguien que no es adulto. La interacción de video con recortes y animación digital, también ayuda a crear una sensación de magia. Los recortes son dibujos de los códices Mendocino y de Dresden. Aunque la sincronía es muy buena, es importante que los adultos les expliquen a los niños, porque hay dibujos que ubicamos perfectamente con tan sólo verlos, pero hay mucha simbología en otros, que de no tener un conocimiento previo de la historia mesoamericana, no podemos saber lo que significan. Muchos de estos símbolos que contienen una gran carga de dualismo cosmogónico son el origen de los relatos de tradición oral.

No es una historia de tradición oral, pero, incluí este material visual porque es el primer contacto que tienen los niños y las niñas con la historia, ya que es importante buscar la mejor forma para su entendimiento y comprensión. La animación como material didáctico es una alternativa para ello.



Ficha Técnica:

Título: ***Legends of the Peruvian indians 1978***

“Leyenda de los Indios Peruanos 1978”

Director: Vladimir Pekar

País: Rusia

Duración: 16:32 minutos

Sinopsis: La animación es la representación de la cultura y mitología Mochica del Perú. La rica iconografía y el imaginario de las culturas autóctonas peruanas no se han aprovechado a plenitud en la cinematografía nacional. Algunos motivos mochicas se utilizaron en: Bajo la piel de Lombardi y también en algunos cortos como *El reino de los Mochicas de Figueroa*. Sin embargo, en otras latitudes, las rusas, hasta se han producido algunas animaciones bastantes logradas con el tema, como pueden ver en *Leyendas de los indígenas peruanos(1978)* de Vladimir Pekar, animador que trabajó desde los años 60 con diversas técnicas, interesándose a nivel temático por tradiciones de distintos países, pero principalmente de la federación soviética.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Dibujo y Pintura animada.
- 2) **Opinión:** A pesar, de la belleza de las imágenes y el logro atractivo del movimiento, la música y la narrativa visual. Esta animación no fue realizada para ser un material didáctico para los niños y las niñas. Contiene elementos muy fuertes de color rojo y negro. Es muy larga y la narración de voz en off es tal cual está escrita en los textos sagrados de los Mochicas Peruanos. Este tipo de lenguaje podría dificultar la atención de los niños con la animación. Sin embargo, creo que funcionaría muy bien para que la disfrutaran pre-adolescentes (niños y niñas entre 12 y 14 años de edad). Los fragmentos de guerra entre hombres y serpientes, que parecen dragones, son muy atractivos visualmente, los fondos están llenos de

profundidad, lo que hace que la animación parezca entre un sueño y una pesadilla.

Incluí esta animación, porque, parte de la iconografía de la mitología Mochica peruana y fue creada a partir del imaginario de un relato oral escrito en documentos ancestrales.

2.- ANIMACIONES DE MEMORIA ORAL



Ficha Técnica:

Animación basada en mosaico Huichol

Casa de animación: Mentés 3D Televisión

Animación: Ruy Melena

Duración: 1:02 minutos

Música Wixarika (instrumentos originales)

Sinopsis: Es la historia de Hikury y la creación. Hikury es peyote o como le llaman los Huicholes Waikiritas: “venadito”, “el abuelo”. Es la historia de cómo una semilla germina plantas y nacen aves. Con una danza al Sol dan gracias al gran espíritu. Una animación basada en un relato oral que trata del significado de un tejido Huichol Waikirita. Ellos le llaman “viaje astral con Hikury”

Análisis:

1) Descripción Técnica: Dibujo digital en Flash 3D.

2) Opinión: La música, la simbología huichol y su magia; la historia, el manejo de la narración, las transformaciones, el contenido simbólico y significativo funcionan armónicamente y visualmente. Sin embargo, la digitalización en 3D es demasiado saturada, lo que hace que el entintado de las imágenes sea simple y no tan esplendoroso como en un cuadro Huichol. Sin embargo, creo que sí funcionaría como material didáctico. El trazo, la secuencia, el movimiento y la música crean un entorno que simula muy bien el estar en

contacto con la creación. Además se conjugan perfectamente, todos y cada uno de los movimientos de cámara, transiciones y cambios de secuencia.

Ficha Técnica:

Título: **Cuento "El Xut".**

Región: Pantelhó, Chiapas.

Lengua originaria: Tsotsil.

SERIE "Hacedores de palabras"

CONAFE (Consejo Nacional de Fomento Educativo)



Sinopsis: Un joven llamado Xut, se va a trabajar al campo. Ahí se encuentra a unos animalitos que después de dialogar con ellos y jugar con ellos, se transforman en lo que ahora son.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** El personaje principal, el Xut, está hecho digitalmente, con flash. Los fondos y los animalitos, son dibujos recortados.
- 2) **Opinión:** Lamentablemente los materiales originales ya no se utilizan en la SEP. Algunas veces, se utilizan, los que se encuentran en youtube.com, que son versiones renovadas para telesecundarias y escuelas multigrado. A las cuales les quitaron el audio original y pusieron una narración de voz en off sin efectos.



Ficha Técnica:

Título: **El espíritu del Maíz**

Región: San Luis Potosí.

Lengua originaria: Tenek.

SERIE "Hacedores de palabras" CONAFE (Consejo Nacional de Fomento Educativo)

Sinopsis: Es el cuento de un pueblo que se queda sin comida y aparece un hombre de maíz, que les dice que no se preocupen y se mete a una olla con agua. Después las personas ven que se convierte en “nixtamal” para hacer tortillas.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Animación Flash.
- 2) **Opinión:** La versión que utiliza la CONAFE, para las clases de telesecundaria y en escuelas multigrado de las sierras de Guerrero, Chiapas y Huasteca potosina, cuenta con una narración de voz en off, en español y no en lengua Tének, la única lengua viva de la rama huasteca. Que en nada ayudan a la comprensión del tema, ni de la historia. Igual que en el cuento del Xut, la historia que se cuenta es otra.

Es precisamente este tipo de materiales comunitarios, en México, los que se deben de incentivar y buscar la participación de los niños y las niñas o de la propia comunidad. El poco interés de las organizaciones gubernamentales, para la creación de materiales didácticos y producciones de bajo costo pero de buena calidad, que funcionarían perfectamente para la educación infantil; ha generado que se busquen recursos de otro tipo. Pero no es suficiente. Se deben buscar estrategias que promuevan y propicien las expresiones culturales y artísticas.

Ficha Técnica:

Título: ***Cuentos para no dormirse:***

***El nahuel y el hombre perdido
(leyenda mapuche)***

Duración: 4:08 minutos

Ilustración: Natalia Colombo

Animación: Eugenia Díaz y Gloria

Dimant

País: Chile

Editorial Sudamericana.



Sinopsis: *El Nahuel y el hombre perdido*, de la serie “*cuentos para no dormir*” del Canal Encuentro. *La niña de la Calavera*, leyenda mapuche chilena, realizada por Editorial Amanuta. Basada en una versión de Cristina Ramos en DEL AMOR NACEN LOS RÍOS. Una abuelita le cuenta a su nieto esta historia, en un árbol, mientras se cubren de la lluvia.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Ilustración, recortes y collage, animación digital flash para los fondos. Música Original de editorial Sudamericana.
- 2) **Opinión:** Caso contrario a México, lo que sucede con esta animación de Chile. Su elaboración en animación tradicional, no comercial. No le quita el atractivo visual de la historia y el colorido de las ilustraciones para llamar la atención de los niños, sobre todo de las niñas. Es una historia basada en un texto literario. A pesar de no tener mucho movimientos animados, el número de personajes que crean toda la historia hacen que encuentre su propio modo de expresión.

3.- ANIMACIONES DE RELATOS HABLADOS



Ficha Técnica:

Una producción de: Instituto Mexicano de Cinematografía / Alas y Raíces a los niños / Estudios Churubusco-Azteca

Título: **Santo Golpe**

Dirección: Dominique Jonard

Producción: Javier Bourges / Patricia Rikken

Guión: Dominique Jonard, basado en sugerencias de los niños de Zinacantán, Chiapas

Fotografía: Dominique Jonard / Mario Noviello

Edición: Rodolfo Montenegro

Música y sonido: Eduardo Solís

Animación: Dominique Jonard

Duración: 11:15 minutos

Sinopsis: Animación realizada por los niños de Zinacantán, donde describen el mundo tradicional y místico de este pueblo tzotzil de los Altos de Chiapas. En contraste con la armonía social indígena, dos vendedores ladinos irrumpen el pueblo y sin escrúpulos se roban el santo del templo. En una desencadenada persecución a través de la región ¿los zinacantecos podrán recuperar su santo?

Análisis:

- 1) Descripción Técnica:** recortes y collage. Los dibujos fueron realizados por niños de la comunidad de Zinacantán Chiapas y animados por Dominique Jonard. Los audios son originales, voces de los niños que participaron en los talleres que se realizaron en la producción de este material.
- 2) Opinión:** La calidad visual de este material encaja muy bien para utilizarse en la educación infantil. Pero, creo que la mayor riqueza es el trabajo plástico de los niños y las niñas involucrados en el proceso de producción, en el audio y el relato.

Ficha Técnica:

Título: *Xani Xépika*

Director: Dominique Jonard

Año: 2008

Guión: Dominique Jonard

Fotografía: Dominique Jonard

Actores: Sashenka Hernández

Estrada, Rosario González, Ricardo

Vargas, Édgar Estrada Estrada.

Productor: Dominique Jonard



Sinopsis: El futuro suegro de José pone a su yerno a prueba mandándolo a realizar diversas tareas en el monte, pero la astucia no es compañera del muchacho.

Análisis:

- 1) Descripción Técnica:** recortes y collage. Los dibujos fueron realizados por niños de la comunidad de Zinacantán Chiapas y animados por Dominique Jonard. Los audios son originales, voces de los niños que participaron en los talleres que se realizaron para la producción de este material.
- 2) Opinión:** Estas dos animaciones dirigidas por Dominique Jonard, tienen la característica de haber dejado que niños y niñas de la comunidad participaran en el proceso creativo y eso le da mucha fuerza a la hora de narrar la historia.

Incluí estas dos animaciones en la selección de cortos porque pueden funcionar como material didáctico para la educación infantil. No son cuentos de tradición oral pero sí relatos cotidianos de los modos de vida en las comunidades de Chiapas. El proceso creativo y la forma de narración promueven y preservan la expresión cultural de la comunidad de Zinacantán Chiapas.

**Ficha Técnica:**

Título: ***Otomíes, cuentos y leyendas***

Realización: Joaquín Berruecos y Quetzalli Sotelo

Animación: Smark Bonilla, Miguel del Río, Héctor López

Duración: 2:04min

País: México

Serie de videos Ventana a mi Comunidad. Una producción de Videoservicios Profesionales S. A. de C. V. para la Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe de la SEP México.

Sinopsis: La historia de un hombre que quiere cortar un árbol pero el árbol comienza a hablarle y a pedirle que no lo corte, a cambio le concederá favores. Uno de ellos fue que el árbol le dio sombra a él y a su esposa.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Dibujos en flash, animación digital para los gestos del árbol.
- 2) **Opinión:** El relato es muy corto y aunque el mensaje está dirigido a niños y niñas con motivos de preservación ecológica. La falta de difusión y la influencia que han tenido las innumerables caricaturas comerciales que son transmitidos en canales de televisión abierta en México hacen que este tipo de animaciones pequeñas no tengan un espacio.

Incluí este corto animado, porque es un claro ejemplo de un relato de tradición Otomí. Lamentablemente como muchos de los trabajos utilizados por la Secretaría de Educación Pública en México, han sido modificados en su audio original, utilizando uno en español y no en la lengua original, para la que fue pensado.

Ficha Técnica:

Título: **Cuento Mayo “La lluvia Ju Yukku”**

Cuento: Rafaela García J.

Traducción: Francisco Aldama

Realización Joaquín Berruecos y Quetzalli Sotelo

Animación: Héctor López

Duración 3:07

País: México

Video cedido a Portal Ceibal para ser



granulado e incluido en objetos de aprendizaje de la serie "Ventana a mi comunidad México" Se trata de una serie de videos sobre cada identidad cultural del país. Los videos están segmentados en cápsulas que abordan temas como: entorno, vida cotidiana, juegos autóctonos, tradiciones, fiestas, mitos y leyendas, etcétera... que son narrados por los niños de las comunidades. Gracias a Fundación Telefónica Coordinación General de Educación Intercultural y Biligüe. Secretaría de Educación Pública ILCE México

Sinopsis: Es la historia de varios animales que quieren tener lluvia, uno por uno van y le piden a las nubes que llueva, pero con los truenos se asustan y no esperan a que llueva, sino que huyen. Hasta que le toca el turno a una rana valiente que no le teme a los truenos y se espera hasta que llueva.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Dibujo animado y digital.
- 2) **Opinión:** En un esfuerzo por integrar a las comunidades indígenas y comunitarias en materiales didácticos para un mejor aprendizaje de los niños, se creó esta serie de videos. Sin embargo, la poca difusión y la entrada de las nuevas tecnologías y las grandes producciones animadas, las ha dejado fuera de los canales de televisión abierta. Esto sin contar con la compra masiva del enlatado de caricaturas japonesas y norteamericanas que llenan los tiempos de los espacios dedicados para niños. Al ser series de animaciones cortas, no es factible su repetición constante para los grandes monopolios televisivos y sólo en canales como el 11 o televisión

mexiquense en horarios de 7:00 am es posible verlas, una vez cada período de vacaciones.

Este corto animado es también un ejemplo de cuento de tradición oral del pueblo Mayo o Yoreme, pueblo amerindio que habita en el norte del estado de Sinaloa y el sur de Sonora con la misma situación que el anterior. El audio original en la lengua mayo fue eliminado y sustituido por el español. Debido al intercambio cultural con las regiones del norte de México.



Ficha Técnica:

Título: ***Cuento Atacameño***

Pertinencia cultural pueblos originarios de Chile. Comisión Bicentenario 2010 Chile.

País: Chile

Duración: 1:51 minutos

Sinopsis: Es la historia de una chica

que es raptada por un cóndor, el cual le da de comer carne cruda. Con el tiempo, la chica ve que le salen alas y pide ayuda a una llama. Su hermano la rescata, pero ya es demasiado tarde, porque al llegar al pueblo, la chica está completamente convertida en cóndor y se vuelve la pareja del que la raptó.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Dibujo animado, recorte digital y flash.
- 2) **Opinión:** Una forma de contar un cuento de tradición oral, que se conoce en las montañas, donde existe la creencia de que el cóndor macho se roba a las niñas más bonitas para convertirlas en su pareja, dándoles forma de cóndor, dándoles de comer carne cruda. Una historia que puede parecer inverosímil y terrorífica pero la animación, los dibujos y el relato, hacen más amable el mensaje para que los niños y las niñas lo puedan asimilar.

Ficha Técnica:

Título: ***Cuento Aymara***

Duración: 2:17 minutos

Pertinencia cultural pueblos
originarios de Chile. Comisión
Bicentenario 2010 Chile.



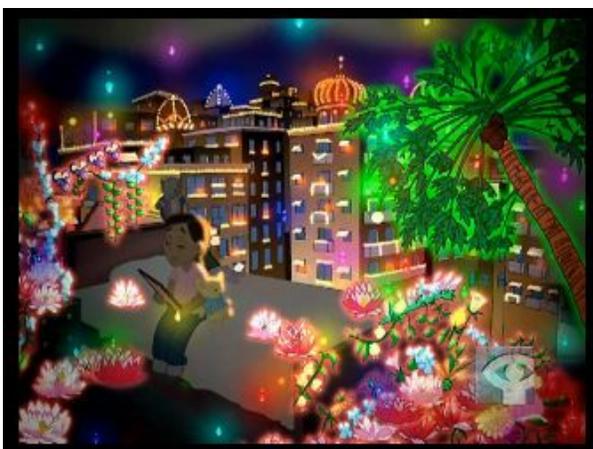
Sinopsis: Es la historia de un niño

que talla una kena pero al terminarla se da cuenta que no suena. El anciano, sabio del viento le dice que si quiere hacer sonar su instrumento tiene que ir a ver al sereno, pero éste es un ser muy peligroso. Al llegar al lugar indicado deja la kena junto al lago y se esconde; el sapo (símbolo de la fertilidad y la música andina) le da un soplo y es así como la kena obtiene el sonido más hermoso del mundo.

Análisis:

1) **Descripción Técnica:** Dibujo animado.

2) **Opinión:** El cuento muestra uno de los relatos de tradición oral de los pueblos originarios de Chile, que es el surgimiento de la música de la kena, tradicional en las regiones andinas. Toda la secuencia animada es muy llamativa gracias a la composición musical y los colores también característicos de la zona. Es un buen material didáctico de relatos de tradición oral.

**Ficha Técnica:**

Título: ***DES LUMIÈRES POUR GITA.***
“Las luces para Gita”

Director: Michel Vo

Animador: Gregory Houston

Año: 2001 NFB

Duración: 7:36 minutos

Sinopsis: A la pequeña Gita, de 8 años de edad, le gusta mucho celebrar el año nuevo del país, en la ciudad de Divalí. Una festividad Hindú de luces. Pero todo es distinto en Nueva Delhi. El fuerte viento, la temperatura fría y gris y una terrible tempestad que le arruinan sus planes para el festejo. Pero recuerda que aunque no haya fuegos artificiales y luces que necesiten electricidad, puede hacer del festejo una experiencia bonita y real. Utilizando velas tradicionales que al reflejarse con los glaseados en las ventanas y en los árboles, se generan toda una combinación de colores reflejantes.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Dibujo animado y digital 3D.
- 2) **Opinión:** El uso del dibujo animado y la pintura digital hacen que esta historia se asemeje a la introducción de una película animada, es decir, tiene la textura de una animación comercial.

Incluí está animación de The National Film Board, porque, a pesar de no ser un cuento de tradición oral, la historia se desarrolla a partir de un relato. La calidad del material audiovisual y la creación sincrónica de la historia y la caricatura es una característica de los materiales didácticos que *The National Film Board of Canadá* trabaja con otros países, en las cuales hace uso de todos los elementos plásticos, creativos, visuales y sonoros para su creación. Utilizando todo esto, para recrear un perfecto entorno hindú y la forma de vida en la ciudad. Está llena de elementos coloridos y secuencias que nos llevan por la historia y nos hacen sentir el sentido del mensaje

Ficha Técnica:

Título: ***Pequeñas voces***

Dirección: Jairo Carrillo y Oscar Andrade

Duración: 1:10:07

País: Colombia



Año: 2011

Sinopsis: Pequeñas voces es una película basada en entrevistas y dibujos de una generación de niños desplazados (8 a 13 años de edad) que crecieron en medio de la violencia y el caos en Colombia. En la cual a través de sus testimonios, los cuatro protagonistas nos revelan cómo perciben su realidad.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Recortes, dibujo animado, animación digital 3D.
- 2) **Opinión:** Las voces en conjunto con la plástica le dan un dramatismo estupendo para el objetivo de este relato animado. Los colores y la iluminación que utilizan y los gestos de los personajes. Quizá esta animación, podría funcionar como material didáctico, pero eso sí, es un claro reflejo de las situaciones ocurridas en Colombia. Sorprende la cotidianidad con la que los niños relatan los sucesos. Para niños de 12 a 14 años de edad, es perfecta.



Ficha Técnica:

Una producción de: Instituto Mexicano de Cinematografía / Calavera Films / Roberto Rochín / San Pedro Post / ITESO; con el apoyo de Cinema W / Universidad de Guadalajara / FONCA / Virgin Studios / New Art / La Curva / Secretaría de Educación Pública / Lotería Nacional / Grupo Modelo

Título: **Hasta los Huesos**

Guión y dirección: René Castillo

Producción: Alejandra Guevara / René

Castillo

Fotografía: Sergio Ulloa

Edición: René Castillo

Diseño de sonido: Gabriel Romo / Edgar Morales

Música: Café Tacuba

Intérprete de "La Llorona": Eugenia León

Dirección de Arte: Cecilia Lagos

Voces: Bruno Bichir, Daniel Cubillo, Claudia Prado, Celso García, María Urtuzuástegui

Sinopsis: Es la historia de un hombre y su llegada al mundo de los muertos, donde es recibido por un gusano, calacas sonrientes y la mismísima Catrina. Poco a poco nuestro personaje descubre que, salvo algunos inconvenientes, estar muerto no es tan malo.

Análisis:

- 1) **Descripción Técnica:** Stop motion, plastilina, marionetas, digital 3D.
- 2) **Opinión:** Hablar de *Hasta los huesos*, definitivamente no es hablar de animaciones para niños, mucho menos de materiales didácticos. Sin embargo, quise adjuntarlo en este compendio de animaciones, por la forma de relatar una historia. Ojalá otras instituciones dieran más dinero las instituciones para visibilizar de esta manera relatos mexicanos. Se agradece la técnica en plastilina *stop motion* y la espectacularidad de la producción musical. Así como el potencial creativo y visual en toda la secuencia animada. Ojalá hubiera más presupuesto para crear materiales como este.

Esta producción audiovisual no es un cuento de tradición oral precisamente. Lo incluí en la selección de cortos animados, porque la historia parte de los relatos de una de las tradiciones más importantes y significativas de México, que es la fiesta de día de muertos. De donde se suscitan un sinnúmero de cuentos, historias, leyendas y mitos. Además de ser un claro ejemplo de las bondades de la animación para poder crear mundos inexistentes e imaginarios.

4.- LARGOMETRAJES ANIMADOS



LA LEYENDA DE LA NAHUALA

Dirección: Ricardo Arnaiz

País: México

Año: 2007

Fantasia-Dibujos animados

Duración: 86 minutos

Sinopsis: La película se sitúa en el año de 1807 en la ciudad de Puebla de los Ángeles, Nueva España. Leo San Juan, un inseguro niño de nueve años de edad quien vive con su abuela y su hermano mayor, Nando. Vive asustado por la leyenda de la Nahuala, que le cuenta Nando, según la cual una vieja casona abandonada se encuentra habitada por una bruja conocida como la Nahuala, quien hace 52 años se apoderó de los espíritus de dos niñas, y ahora busca a un tercer espíritu, ya que si lo consigue el día de muertos, logrará obtener el poder suficiente para acabar con todos los habitantes de la ciudad.

La Nahuala atrapa a Nando, y la misión de Leo es rescatarlo, superando sus miedos, y siendo ayudado por su abuela, quien había escapado de la Nahuala en 1755, así como por un fraile franciscano, encontrando en el camino a varios pintorescos personajes, como un alebrije, unas calaveritas de azúcar y un quijotesco fantasma español en armadura. La Nahuala recibe ayuda de Santos, quien cree que es su madre pero la descubre y ayuda a Leo; después de quedar libre la enfrenta y consigue destruir su fuente de poder; después el fraile le da a Leo su cruz quien ahora combatiría a todos los monstruos de México un año después celebran el día de muertos con todos los personajes que Leo conoció y el fraile le da su próxima misión que es detener a La Llorona y termina cuando Leo va a esa misión.

Análisis:

1) **Descripción Técnica:** Fantasía-Dibujos animados

2) **Opinión:** Ejemplos de animación ortodoxa, su única función es entretener.

La cual tiene como tema principal, leyendas de México. Con escenas muy divertidas y bien logradas, para conjugar temas históricos y reflejar modos de vida, como las expresiones, los acentos en la voz. Las calaveritas y todo el performance, están logradas de una forma excepcional. Pero reitero, su única función es entretener porque, muchos de los elementos utilizados, históricamente están mal planteados. No pretendo plantear una crítica negativa en el uso de la ficción en los relatos, al contrario, creo que es una forma de poder llegar a otros públicos. Sin embargo, debería estar en todo momento la explicación correcta de los significados de cada uno de los elementos utilizados en una animación dirigida a niños y niñas.

NIKTÉ

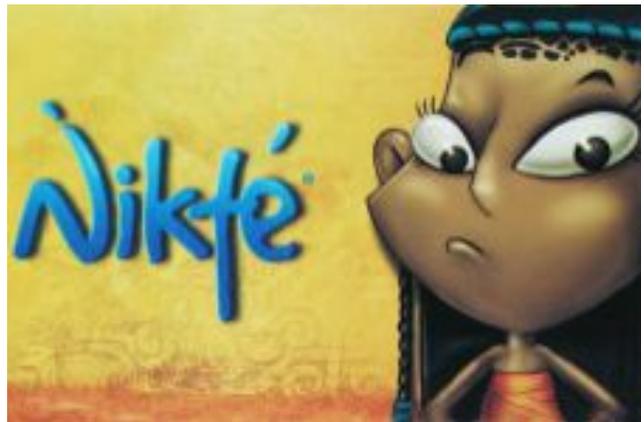
Dirección: Ricardo Arnaiz

Año: 2009

Duración: 86 minutos

País: México.

Sinopsis: Nikté es una alegre y traviesa niña de 11 años que sueña con convertirse en princesa. Logrará su cometido descifrando un antiguo código que predice la llegada de una princesa celestial junto con el cometa.



Análisis:

- 1) Descripción Técnica:** Fantasía-Dibujos animados.
- 2) Opinión:** Otro ejemplo de animación ortodoxa, que -como ya lo había mencionado- su única función es “entretener”. En Nikté por ejemplo, la parte del partido del juego de pelota, simulado como un partido de futbol y el momento en que venden “mosquitos en bola”. Es muy divertido.

Incluí estos dos largometrajes animados en la selección de materiales didácticos audiovisuales, porque, es precisamente esta forma la que se nos ha impuesto por la globalización, el neoliberalismo y la colonización, con su “modernidad”. La falta de importancia a la mirada latinoamericana por lo nuestro, nos ha llevado a crear discursos “cliché” y la necesidad de exagerar situaciones prehispánicas y mesoamericanas, buscando los parecidos con versiones de otras caricaturas occidentales, que nada tienen que ver con el mensaje simbólico, mítico, cosmogónico, espiritual de nuestros ancestros y es minimizado a sólo una cuestión “divertida”. Actualmente, dirían: “para los niños está bien”. Pero creo firmemente en que la forma de ver las cosas, mirarlas con otros ojos, hacerlo distinto, funciona mejor para cambiar el sistema educativo y la forma de educar: que deje de ser a partir de la medición de “saberes”, sino de habilidades”.

ANEXO III

EJERCICIOS DEL TALLER DE EXPERIMENTACIÓN

PRODUCCIÓN-INVESTIGACIÓN

DIRIGIDO POR LA DRA. TANIA DE LEÓN YONG.

El objetivo fue explorar la mayoría de las técnicas de animación bidimensional. Lo primero fue decidir ¿cuál sería el hilo conductor? Centrándonos en el movimiento del personaje y la intención. Que tuviera un sentido de movimiento.



Técnica Dibujo Animado

Fotograma #135

Papel Bond y lápiz.

Técnica Pintura Animada

Fotograma #182

Papel bond, pintura acrílica y gouache.



Técnica Rotoscopio

Fotograma #292

Papel bond y tiza negra.





Técnica Recortes y Collage

Fotograma #371

Papel bond, cartulina, amate, recortes, acrílicos y gouache.

Una vez, que decidí el tamaño de la imagen, el hilo conductor y los personajes principales en los ejercicios. Empecé a trabajar con un *storyboard* y la animática. Hice pruebas de línea para saber si el dibujo animado estaba funcionando, una vez resuelto el movimiento y las líneas ejes para no perderme en los límites, llevé a cabo un respaldo del dibujo animado para poderlo entintar y pintar. A partir de ahí, se generaron los demás ejercicios, con las técnicas bidimensionales sugeridas en el taller de producción investigación.



Técnica pintura transformable

Fotograma #511

Acrílico transparente, caja de luz, pintura acrílica, acuarelas, agua.

Técnica Bajo relieve - Modulares

Fotograma #738

Caja de luz, granos de maíz rojo y azul.





Técnica Bajo relieve – Maleables -
Arena

Fotograma #876

Caja de luz con base acrílico blanco.

Arena punto granito.

FICHA TÉCNICA

Título: “In Toyollouh”

Duración: 3 minutos.

Sinopsis: Es el relato de un poema en Náhuatl que dice:

“Nuestro corazón.

Mañana, pasado: otro amanecer,
el tiempo es aquí y ahora, ¿acaso
despertaremos? ¡Quién lo sabe!

Nuestro sustento.

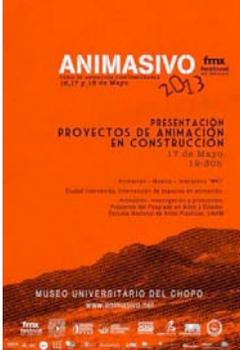
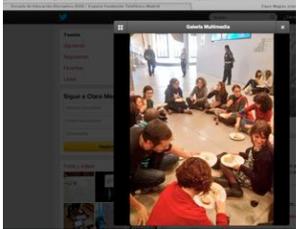
Así pues, lo colocan en nuestros labios, de esta manera nos fortalecimos.”

Hablando del maíz, como sustento y del amor. Por eso utilizo las palabras que dicen: “A la voz del amate...No es casualidad que se perciba en el estómago, que sea vertiginoso y breve como el vuelo del colibrí.”



ANEXO IV

PROYECCIÓN DE LAS ANIMACIONES: CATÁLOGOS, INVITACIONES, ETC.

Año	Animación proyectada	Festival/Lugar	Cartel
Mayo 2013	Proyecto de investigación	de Animasivo 2013	 <p>ANIMASIVO <small>frmx</small> 2013 PRESENTACION PROYECTOS DE ANIMACION EN CONSTRUCCION 17 y 18 de Mayo 18-2013 MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO www.animasivo.net</p>
Octubre 2013	<i>El hallazgo del maíz</i> " The Discovery of Corn 2013 to Chitrakatha '13 International Student Animation Festival	Chitrakatha '13 International Student Animation Festival. Ahmedabad, India	 <p>Chitrakatha '13 2013 October, Ahmedabad, India call for entries Deadline: 31 October 2013 20th September www.chitrakathaindia.com</p>
Noviembre 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Intoyollou • El hallazgo del maíz • TextilClub 	Universidad Complutense de Madrid, depto. De didáctica de la expresión plástica en la Facultad de Bellas Artes. Presentación en: -MUPAI Museo Pedagógico Infantil. -Master educación artística. -Escuela de educación disruptiva.	 <p>Foto de una sesión de animación en un aula, con varios niños sentados alrededor de una mesa, participando en una actividad creativa.</p>

Septiembre 2014 El hallazgo del maíz Cuento del Huitlacoche Primer encuentro de Estudiantes de Maestría del Posgrado en Artes y Diseño



Octubre 2014 El cuento del Huitlacoche. del STOP MOTION MX 2014



Noviembre 2014 El cuento del Huitlacoche del Día Mundial de la animación 2014





Robot
Somahere
Un poco de Jazz

POSGRADO

El descubrimiento del maíz
Yamín Samantha Ruiz Hernández
1'15"
2013

Al otro lado
Nizaac Vallejo
1'30"
2012

Abiamo
Enka Jurado
1'30"
2013

Nace el uni
Edith E. Ma

Toki
Felipe Ortiz L

Adhuc T
Barba

Pian
Yvonne G

El segun
Christan

26

In toyollouh
Yamín Samantha Ruiz Hernández
3'
2012

Sombras
Karla Castillo Ovando
1'14"
2013

Nace el universo
Edith E. Manzano
1'30"
2013

Toki y Uke
Felipe Ortiz Ugalde
0'55"
2013

Adhuc Tempus
Bárbara Díaz



Carta a Cimiza
 Dirección: Luis Guillén
 Duración: 2'40"
 Técnica: Mixta
 2014

Taller de animación con luz
 Dirección: Salvador Herrera
 Duración: 40"
 Técnica: Dibujo con luz
 2014

Atenas!
 Dirección: Christian Trujillo
 Duración: 1'36"
 Técnica: Mixta
 2014

El huilacache
 Dirección: Samantha Ruiz
 Duración: 3'45"
 Técnica: Recorte
 2014

Ritmo por Espacio
 Dirección: Yamel Cabelo
 Duración: 1'36"
 Técnica: Dibujo animado
 2014

Cuñá a la manada
 Dirección: Daniela Ugaldé
 Duración: 2'40"
 Técnica: Acción viva y dibujo animado
 2014



44



Yazmín Samantha Ruiz Hernández

Maestría en Artes Visuales
 Movimiento Arte Digital y
 Tecnologías de la información

Tutor: Dra. Tania de León Yong

Nombre de la Investigación:
 "Cuentos en Animación
 de la Cosmovisión Oral Náhuatl
 de Tláhuac, para la educación
 de los niños y las niñas"

UN/México
 POSGRADO

<http://samantharuizhernandez.blogspot.mx/>

Yazmín Samantha Ruiz Hernández

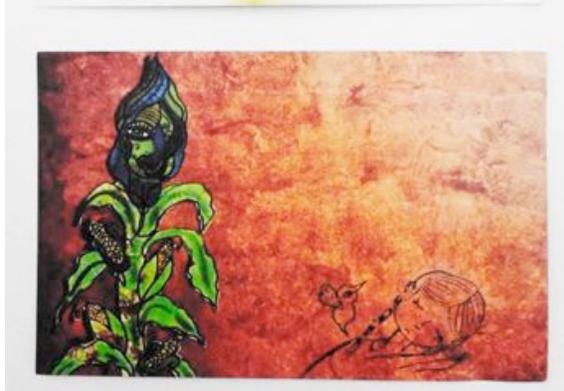
Maestría en Artes Visuales
 Movimiento Arte Digital y
 Tecnologías de la información

Tutor: Dra. Tania de León Yong

Nombre de la Investigación:
 "Cuentos en Animación
 de la Cosmovisión Oral Náhuatl
 de Tláhuac, para la educación
 de los niños y las niñas"

UN/México
 POSGRADO

<http://samantharuizhernandez.blogspot.mx/>



ANEXO V

BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

Desde sus inicios, con la primera animación de la que se tiene datos: *Mi sueño*¹⁸⁷, de 1915 y producciones de 1929, realizadas por un señor de apellido Alcorta¹⁸⁸, del cual no se tiene mayor información. Ha tenido un acercamiento con producciones educativas como:

1. El primer dibujo animado nacional con pretensiones educativas fue *La vida de las abejas*¹⁸⁹, en éste ya se combinaban tres de los elementos dramáticos característicos: el humor, el didactismo y una historia edificante. La película de 8 minutos explica al público infantil como se producen miel y cera, siendo al mismo tiempo la historia de un zángano, flojo, oportunista, que tras una serie de vicisitudes se convierte en un entusiasta trabajador.
2. En 1974, Fernando Ruíz realizó seis capítulos de la serie *La Familia Telemiau* para el canal 13.
3. 1975, Fernando Ruíz, junto con Adolfo Torres Portillo, realizaron *Los tres reyes magos*, pensada como respuesta al Santa Claus norteamericano, para rescatar y hacer renacer en nuestros niños las costumbres mexicanas: hablaba de piñatas, tradiciones del nacimiento; siendo el primer largometraje de animación mexicana estaba basado en una idea de Rosario Castellanos.
4. Tres años más tarde, la UNICEF convocó a Fernando Ruíz para crear una de las diez partes de la serie *Los diez derechos del niño*.

¹⁸⁷ Viñas Moisés,(1992). Índice cronológico del cine mexicano (1896-992). México: UNAM. Pág.7-24.

¹⁸⁸ Sandoval Bennett, Carlos cita en su libro *“Crónica del desarrollo de dibujos animados en México”*, pantalla 17, Dirección General de Actividades Cinematográficas de la Coordinación de Difusión Cultural/UNAM, México, Verano 1992. Pp.87. “Apenas en 1908, Emile Cohl había filmado *Drame chez les fantoches*, la primera película de dibujos animados hecha en los Estados Unidos, pero fue hasta 1911 cuando Winsor McCay presentó *Little Nemo*, la cinta que inaugura la historia oficial de *cartoon* norteamericano. Recuerdo haber visto, allá por 1929, varias producciones mexicanas, de este tipo realizadas por “un señor de apellido Alcorta”, a partir de figuras articuladas de papel recortado.”

¹⁸⁹ Aguilar, Jorge; López, Ranulfo y Galván Arias, Rubén.(1937). *La vida de las abejas*, Producciones AVA. Circa. Dibujantes.

5. En 1981 el animador mexicano concreta el proyecto de *Katy, la oruga*¹⁹⁰.
6. A principios de los años ochenta, algunos estudiantes del CUEC se interesaron en la animación. Al igual que sus compañeros de UAM-X, estos cineastas se ubicaban en la izquierda política y cultural. En 1980, los cortometrajes *Chapopote* y *Chahuistle* de Carlos Mendoza y Carlos Cruz, que integraban cine-collage: testimonios, toma documental, uso paródico de anuncios y secuencias de noticieros, dramatizaciones, entrevistas y dibujos animados.
7. Se produce en 1986, *Jorobita* de Íñigo, la ilustración de una canción de Francisco Gabilondo Soler Cri-Cri, de Abdías Manuel, uno de los más destacados miembros del TAAC¹⁹¹.
8. A principios de los 90`s, se realizaron en colaboración con Rodolfo Segura, las animaciones de *Tlacuilo*. El primer documental didáctico mexicano y como acertadamente lo calificó Juan Arturo Brennan, una rara avis de la cinematografía nacional. *Tlacuilo*¹⁹² se proponía demostrar que los códigos prehispánicos eran escritura.
9. Ya en los años 90`s se produce: *Los mejores deseos* y *La paloma azul*, que fueron cortos que abordaron el tema de la salud sexual de una manera muy explícita, con la única intención de ser exhibidos para la educación en escuelas. Sin embargo, estos fueron prohibidos por el gobierno, por *corromper a los niños*¹⁹³.
10. En 1992 la alumna del CUEC, Artemisa Bahena dirige *El árbol de Chicoca*¹⁹⁴, con técnica de dibujos animados y títeres, realizado para

¹⁹⁰ Ruíz, Fernando, animador mexicano desarrolló el proyecto de una serie animada: *La oruga Pepina*. Lamentablemente tuvo problemas con la guionista y la obra se acabó en España por los animadores Santiago y José Luis Moro bajo el nombre de *Katy, la oruga* en 1981.

¹⁹¹ Taller de Animación A.C. (TAAC), integrado en 1977. Con la contracultura que llegó al cine mexicano de dibujos animados a mediados de los años setenta, pero fue hasta los ochenta cuando se estableció como una de sus corrientes importantes. En aquella época, una nueva generación de cineastas entusiasmada con el llamado Tercer Cine.

¹⁹² Tesis que había desarrollado a lo largo de 30 años el Dr. Joaquín Galarza; trabajando primero para el Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, fundado en los años sesenta la Misión Etnográfica y Arqueológica de Francia para América Latina.

¹⁹³ Ballinas, Víctor, "Mexfam y Genes promueven prostitución infantil, masturbación y homosexualidad: Serrano Limón", La jornada, Martes 19 de junio de 2001. En 2001, Serrano Limón seguía exigiendo que el gobierno prohibiera su exhibición en las escuelas: Son totalmente degradantes -afirmaba-. No es posible que estén corrompiendo a nuestros niños [...]esto no se puede permitir [...] Los padres de familia deben saber que se está enseñando a sus hijos, porque lo que se hace con este tipo de guías es fomentar el lesbianismo y la homosexualidad, eso no se puede tolerar.

¹⁹⁴ Rodríguez Bermúdez, Manuel,(2007).*Animación: una perspectiva desde México*. México: UNAM-CUEC. Pág.217.

prevenir el abuso sexual infantil. Producido por el Centro de Ayuda a Mujeres Violadas (CAMVAC). Ha sido utilizado por años en instituciones y organismos de apoyo y atención psicológica infantil. Hoy es proyectado a niños de 6º. grado de primaria.

BIBLIOGRAFÍA CAPÍTULO I

LIBROS

1. Acaso, María; H. Belver, Manuel; Nuere, Silvia; Moreno, María del Carmen; Antúnez, Noelia; Avila Noemí. *Didáctica de las Artes y la Cultura Visual*. Ediciones Akal, S. A., 2011. Madrid, España.
2. Baronnet, Bruno; Mora Bayo, Mariana y Stahler-Sholk, Richard. Luchas “muy otras”. Zapatismo y autonomía en las comunidades indígenas de Chiapas. UAM-Xochimilco, CIESAS, UNACH. México. 2011.
3. Benjamin, W. *El narrado*. Barcelona: Planeta Agostini. 1986.
4. Cepeda, Elena, Secretaria de Cultura de la Ciudad de México.
5. Croce, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama Editorial.
6. Derrida, Jaques. “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas”. En la escritura y la diferencia. Editorial Anthropos, 1989. Barcelona.
7. Ellsworth, Elizabeth y Acaso, María. El aprendizaje de lo inesperado, conversaciones. Edición y textos de Carla Padró. Ejercicio de tesis: ¿Quién piensa esta silla que eres tú?. Abril 2010. BBAA UCM/Thyssen/UB. Madrid y Barcelona, España.
8. Fanon, Frantz. *Piel negra, máscaras blancas*. Madrid, España. 2009. Editorial AKAL.
9. Freire, Pablo. Enrique Martínez- Salanova Sánchez. “Pedagogo de los oprimidos y transmisor de la pedagogía de la esperanza.”
10. Galinier, Jacques. *La Mitad del Mundo: cuerpo y cosmos en los rituales otomíes*. Universidad Nacional Autónoma de México; Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos; Instituto Nacional Indigenista, 1990.
11. Gilles Lipovestky y Serroy, J. *La felicidad paradójica*. Barcelona. Anagrama, 2005.
12. Gilles Lipovestky y Serroy, J. *La cultura-mundo*. Barcelona. Anagrama, 2010.
13. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Editorial ANAGRAMA. Colección argumentos. Barcelona. 2009.
14. Giroux. H. (2001). *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

15. Giroux, H. 2003. Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del filme. Barcelona: Paidós Comunicación 146 Cine.
16. Gruzinski, Serge. La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1942-2019). Ed. Fondo de Cultura Económica México. Traducción de Juan José Utrilla. México, 1995.
17. Gruzinski, Serge. La colonización de lo imaginario. Sociedades indígenas y occidentalización en el México español. Siglos XVI-XVIII. Ed. Fondo de Cultura Económica, México. Traducción Jorge Ferreiro. México 2001.
18. Lorenzetti, M, de Moragas, *Sociología de la comunicación de masas*, Gustavo Gili, Barcelona 1985.
19. Lowenfeld Viktor y Brittain Lambert. Desarrollo de la capacidad intelectual y creative. Ed. Paidós.
20. Martínez Díaz, Baruc N. Relato oral, traducción en náhuatl. Tláhuac, México 2014.
21. McGill-Queen’s University Press, 2005./ ONF/ NFB © 2006 National Film Board of Canada/ Office National du Film du Canada. Montreal an Kingston. Aboriginal Peoples Television Network www.aptn.ca / Armatage, Kay, Kass Banning, Brenda Longfellow y Janine Marchessault, editors. *Gendering the Nation: Canadian Women’s Cinema*. Toronto: University of Toronto Press, 1999. / Beard, William y Jerry White, editors. *North of Everything: English Canadian Cinema since 1980*. Edmonton: University of Alberta Press, 2002. / De Rosa, Maria. Studio One: “Of Storytellers an Stories.” *En North of Everything*, pp.328-341./ Evans, Gary. *In the National Interest: A Chronicle of the National Film Board of Canada from 1949 to 18989*. Toronto: University of Toronto Press, 1991./ Roth, Lorna. *Something New in the Air*.
22. Pardo Torío, José Luis. Tesis doctoral: “La teoría de la individuación intensiva en el proyecto de una semiótica translingüística (1985). Universidad Complutense de Madrid. Filósofo y ensayista español. Es considerado como uno de los más importantes difusores del pensamiento de Gilles Deleuze en España, por su *Deleuze: violentar el pensamiento*.
23. Paul Ricoeur. La memoria, la historia, el olvido. Editorial Fondo de Cultura Económica. México-Argentina-Brasil. 2010.
24. Paul Wells, Joanna Quinn y Les Mills. Dibujo para animación. Editorial BLUME. 2010
25. Quijano, Anibal. Colonialidad del poder, del ser y del saber.1998. *Forma de pensamiento hegemónico que se reproduce y desarrolla en un continuo histórico en las sociedades, los valores y creencias de la modernidad occidental*.

26. Ruíz, Hernández Yazmín Samantha. Inemiliz, Itekipanoliz, Su Vida y Su Obra del Ing. Estanislao Ramírez Ruíz. Historia Viva de Xochimilco y Tláhuac. México 2014-2015. El proyecto se realizó con la ayuda y en colaboración con la ONG Comunicación Comunitaria A.C., la oficina de enlace comunitario de la Universidad de la Ciudad de México UCM, la ONG Friedrich Eberto Stiftung, WACC y Causa Ciudadana APN. Soy fundadora del colectivo Centro de Producción de Medios de Comunicación Tláhuac, desde entonces coordino la productora de video llamada Tizik de Kuitlahuak Films y la radio comunitaria para niños llamada Radio San Pedrito Niñ@s 100% originarios. En el año 2010 el colectivo CPMCT se constituyó como Asociación Civil con el nombre de Expresiones Tizic A.C.
27. Sartre, Jean Paul. Prefacio de Jean Paul Sartre a Frantz Fanon. Los condenados de la Tierra.
28. Subcomandante Insurgente Marcos. Fragmento del relato "Durito y unas grietas...y graffitis". Desde las montañas del Sureste Mexicano. México, Abril del 2003.
29. Traslaviña, Cecilia. Animación Experimental en América Latina. Bogotá Colombia, 2008.
30. Wells, Paul. Fundamentos de la animación. Editorial Paramón. Barcelona España. 2007.

TESIS

1. García Cuesta, Judit, tesis doctoral que lleva por título: "Las representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores." Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Madrid, 2011. ISBN: 978-84-694-8488-3.

REVISTAS ESPECIALIZADAS

1. Pérez Contreras, María Montserrat. *Infancia y violencia en medios de comunicación. Aproximación a un aspecto de la educación informal.* [Publicación en Línea] Boletín Mexicano de Derecho Comparado. Revista Jurídica UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. <http://www.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/121/art/art10.htm#P27> [fecha de consulta 20 julio 2014]
2. Perlmutter, Tom. Delegado gubernamental de Cine y director del National Film Board de Canadá (NFB). Revista *totdotvnews*.

http://www.todotvnews.com/scripts/templates/estilo_notas.asp?nota=nuevo%2FEntrevistas%2F2012%2F09_setiembre%2F06_national_film_board_canada

PERIÓDICOS Y PUBLICACIONES INDEPENDIENTES

1. Periódico La Jornada de Oriente. Puebla/Tlaxcala. “Dominique Jonard cumple 35 años de retratar el mundo indígena a través de la animación”. Pr Paula Carrizosa. 2012/05/25. Sección/Cultura.

CONFERENCIAS

1. Martínez Díaz, Baruc N. En una plática de relatos orales de nuestros abuelos. Tláhuac, México D.F. 11 de noviembre 2007.
2. Pardo, José Luis. Conferencia “Mercantilización del saber: la imagen y el arte como comercio y los modelos de conocimiento funcionales en términos sociales. Mesa: “El saber de las imágenes: el debate sobre la imagen y sobre el arte como conocimiento”. Auditorio del Museo Reina Sofía, Madrid España. 11 de noviembre 2013.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

1. CONVERSATIONS ABOUT DOCUMENTARY, ANIMATION AND FILM CULTURE. NFB.ca Blog. By Carolyn Weldon September 21st, 2010. <http://blog.nfb.ca/blog/2010/09/21/migmaq-artist-phyllis-grant>
2. El Poder del Consumidor A.C. [PC] <http://www.elpoderdelconsumidor.org/>
3. HIERROanimación. http://www.hierrotv/es_hierro.php#ancla
4. It’s a story I wanted to share visually. Obviously it’s hard to say much in 5 minutes, or to say deep things, but that’s all part of the challenge. –Phyllis Grant- CONVERSATIONS ABOUT DOCUMENTARY, ANIMATION AND FILM CULTURE. NFB.ca Blog. By Carolyn Weldon September 21st, 2010. <http://blog.nfb.ca/blog/2010/09/21/migmaq-artist-phyllis-grant>
5. Making of du film “Hungu” <http://www.onf.ca/film/Hungu> Composer RenÃ© Lussier admirably recreates the music that inspired **Brault**. [The animation films Hungu by ...](#) www3.nfb.ca [cached]
6. Mediatelecom. Publicación de Cultura, Comunicación y Desarrollo, S.C., página web: <http://www.mediatelecom.com.mx>
7. PAKAPAKA. <http://www.pakapaka.gob.ar>

8. Roca, Lourdes, "En medios a favor de lo mejor", México, Instituto Mora. México 2009, más información en página web: http://www.afavordelomejor.org/descargas/inf_calidad08screen.pdf
9. Zoom <http://www.zoominfo.com/#!/search/profile/person?personId=415815349&targetid=profile>

BIBLIOGRAFÍA CAPÍTULO II

LIBROS

1. Aguilar, P. Manual del espectador inteligente. Fundamentos Col. Arte, serie imagen. Madrid, 1996.
2. Ángeles Saura Pérez. *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudio de casos*. Editorial MAD, S. L. Eduforma. 2011
3. Brezinka, Wolfgang. Conceptos básicos de la ciencia de la educación. Editorial Herder. 1990.
4. Cabello, María J. Educación permanente y educación social. 2002. Málaa. Alijibe.
5. Camnitzer, Luis. *Educación para el arte y Arte para la educación*. Fundación Bienal de Mercosur, Porto Alegre, 2009.
6. Croce, Marcela. 2008. *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama editorial. 2011.
7. De la Serna, Juan Manuel. Ideas Pedagógicas en el Caribe. Ediciones el Caballito. México, 1985.
8. Dondis, Donis.A. La sintaxis de la imagen. GG^o Diseño, Gustavo Gill, Barcelona España, 2012.
9. F. Graeme Charlmers. *Arte, Educación y Diversidad Cultural. Paidós Arte y Educación*. Paidós. Barcelona. Buenos Aires. México. 2003. Edición en castellano. Título Original: Celebrating Pluralism. Art, Education, and Cultural Diversity. Publicado en Inglés, en 1996, por The J. Paul Getty Trust, Los Ángeles. EE.UU. Traducción de Isidro Arias.¹ Luis González Placencia es presidente de la Comisión de Derechos Humanos del DF (CDHDF), México.
10. Ferrés i Prats, Joan. Televisión, espectáculo y educación. Temas. Revista Comunicar.com.
11. Jaeger, Werner. *Paidea: The Ideals of Greek Culture: Volume I: Archaic Greece: The Mind of Athens*. Translated from the Germany by Gilbert Highet. Oxford University, Inc., 1967. New York 10016-4314.
12. J.L. Rodríguez. *Didáctica General*. Editorial Cincel, S.A. Madrid 1984. ISBN:84-7046-146-X.
13. J. Thomas. La Belle. Traducido al español por María Elena Vela. 1980.

14. Halas, John. *The Contemporary Animator*. London, England 1990. Focal Press editorial.
15. La Belle, T.J., *Educación no formal y cambio social en América Latina*. México 1980. Nueva Imagen Editorial.
16. Lowenfeld, Viktor. W. Lambert Brittain, *Creative and Mental Growth*. 1947. [8th Edition] *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Traducción: Manuel Orive. Editoria Síntesis, S.A. Madrid 2008. ISBN: 978-84-975657-0-7.
17. Lynne Elvis y Naomi Goluder. En BLUME ANIMACIÓN 03. STOP MOTION. De Barry Purves. Editorial Blume. Suiza 2010.
18. Martínez Moctezuma, Gregorio “El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación”, de Juan Manuel Aurrecoechea.
19. Merodio, María Isabel. *Didáctica de las Artes Plásticas. Formación de profesorado*. ICE de la UCM CAP. Madrid 1999. ISBN:84-8416-472-1.
20. Monzón Laurencio, Luis Antonio. *Hermenéutica Filosófica y Educación*. 2013.
21. Morales Gómez, Eva. *Parece Sencillo*. Hipotesis.eu/Dialnet. New York, abril 2012.
22. Piaget, Jean. *Seis estudios de psicología*. México, Ariel Seix Barral 1980.
23. P. Bordieu y J.P. Passeron, *Los herederos* [1964]. Madrid. Editorial Siglo XXI, 2003.
24. Robledo Sánchez-Guerrero, Sol Amanda. *Aprender es como trepar un árbol...* Madrid, abril 2012. Dialnet.
25. Saura Pérez, Ángeles. *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación estudios de casos*. Editorial MAD, S. L. 2011.
26. Savater, Fernando. *El valor de educar*. Editorial Barcelona Ariel. 1997.
27. Savater, Fernando. *Figuraciones mías, sobre el gozo de leer y el riesgo de pensar*. Editorial Planeta S.A. Barcelona, España 2013.
28. Soto Fernández, José Roberto y Espidio Bello X. Eva. *Innovación Educativa: La educación formal, no formal e informal y la función docente*.

TESIS

1. Laudo, X. (2010): *“La pedagogía líquida: fuentes contextuales y doctrinales”* (Tesis leída en la Universidad de Barcelona).

REVISTAS ESPECIALIZADAS

1. Melanie Davenport an Karin Gunn. Animation Journal, Vol, 15,2007. Animation Education in an indigenous context.
2. Valenti López, Pablo. *La sociedad de la Información en América Latina y el Caribe: TICs y un nuevo Marco Institucional*. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e innovación [en línea]. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. OEI. No. 2. Enero-Abril 2002. [citado 20 de noviembre 2013] Disponible en Internet: <http://www.oei.es/revistactsi/numero2/valenti.htm> ISSN 1681-5645.
3. Lowe, Richard. *Learning with Animation: Research Implications for Design. 2008*. Documento en línea [fecha de revisión 22 julio 2014]
4. Luis González Placencia. *“El no acceso a la educación es una forma de reproducir la esclavitud”*. Boletín 256/2013. CDHDF. 23 de julio 2013. Fecha de revisión 8 de enero 2014. [Más información en <http://www.cd hdf.org.mx/index.php/boletines/3318-boletin-2562013>]
5. Basurto, Daniel. *Hannah Arendt: La banalidad del mal*. Revista Digital PARADIGMAS, en Artes, Cultura y Humanidades, Destacados, Expresión, Filosofía. Publicado el 22 agosto, 2013. [Revisado 10 diciembre 2013] Disponible en: <http://www.paradigmas.mx/hannah-arendt-la-banalidad-del-mal/>
6. Pérez Contreras, María de Montserrat. Violencia en Medios de Comunicación. Aproximación a un aspecto de educación informal. Boletín Mexicano de Derecho Comparado Número 121. Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. 2011.

PERIÓDICOS Y PUBLICACIONES INDEPENDIENTES

1. Arturo García Hernández. El analfabetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia. Periódico la Jornada. Lunes 27 de junio de 2011, p.5 / [Karina Avilés. *Fracaso educativo y tecnológico del programa Enciclomedia. El libro blanco*. Martes 5 de diciembre 2006. P.3]
2. Periódico la Jornada, *“El analfabetismos tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia”*. Por Arturo García Hernández. Lunes 27 de junio de 2011, p.2.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

1. *Black Gum Mountain Production*: www.blackgummountain.com
2. Boletín en Línea: <http://www.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/121/art/art10.htm#P27>
3. Carballo, Mardonio. Las plumas de la Serpiente. NoticiasMVS con Carmen Aristegui, México 17 de diciembre 2013 [revisado 20 diciembre 2013] Disponible en: <http://noticiasmvs.com/#!/emisiones/primera-emision-con-carmen-aristegui/esta-preparada-la-cd-de-mexico-para-mirarse-la-raiz-las-plumas-de-la-serpiente-495.html>
4. **Educa@conTIC**. <http://www.educacontic.es/blog/tags/educacion-plastica-y-visual>
5. **Girl Talk-rotoscoped**. Girl Talk defiende la desaparición del Copyright y la necesidad de establecer licencias tipo Creative Commons. <http://blog.educastur.es/luciaag/2008/03/14/animacion-colaborativa-rotoscopia/> /
6. **#mobile learning, @Eqi, New Media Literacies**.
7. Traslaviña, Cecilia, Bogotá Colombia, 2008, Animación experimental en América Latina. Animamob.com [Más información en la página web: <http://www.animamob.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Animacion-Experimental-en-America-Latina.pdf>]
8. **Teach Animation**. Ofrece recursos didácticos para trabajar con la animación. <http://www.teachanimation.org>
9. *The Programme for International Student Assessment (PISA)* [Más información <http://www.oecd.org/pisa/>]
10. **Transcripciones Animation**. Proyecto llevado a cabo entre The National Gallery y el Central Saint Martin's College of Art and Design (Escuelas de Arte y Diseño) http://www.nationalgallery.org.uk/content/conMediaFile/12419*/showTranscript/1

BIBLIOGRAFÍA CAPÍTULO III

LIBROS

1. Aguilar, Jorge; López, Ranulfo y Galván Arias, Rubén. La vida de las abejas, Producciones AVA. Circa 1937. Dibujantes.
2. Aumont, Jaques. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Ediciones Paidós. Barcelona – Buenos Aires – México 1989.
3. Bergman, Ingmar. “Persona”. Ediciones Era. 1970.
4. Bermejo Berros, Jesús. Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones.. Edición Pirámide.
5. Chion, M. 1993. “La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.” Barcelona, Paidós.
6. D.A.DONDIS, La sintaxis de la imagen. GGo. Diseño
7. De León Yong (coordinadora); Ortíz Vera, Aureliano Eduardo; Narro Robles, Carlos; García Moreno, José Ángel. 2013, Capítulo “La narración en los modos de animación” en Animando al Dibujo, del guión a la pantalla. México. Escuela Nacional de Artes Plásticas FAD-UNAM.
8. García Moreno, José Ángel. Animando al Dibujo, del guión a la pantalla, México, 2013. Universidad Nacional Autónoma de México. Colección de Manuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2014 FAD.
9. Gaudreault, André y Jost François. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Ediciones Paidós. Barcelona – Buenos Aires – México, 1995. Traducción de Nurió Pujol. Título original: *Le récit cinématographique*.
10. Gilles Deleuze. Critique et clinique, ensayo: La literatura y la Vida. Editions de Minuit, 1993.
11. Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana.
12. Gutiérrez, Espada Luis. *Narrativa Fílmica*. Teoría y técnica del guión cinematográfico. Editorial PIRAMIDE, S.A. Madrid 1978.
13. Lloret, Carmen. Animación Cortografía. Fundación Autor. Madrid 2004.
14. Medina, Carlos. Cortografía. Animación. Fundación Autor Editorial. Madrid, España 2004.
15. Moritz, William. Diálogos intertextuales 2: Bambi. Estudios de literatura infantil y juvenil alemana e inglesa: trasvases semióticos. Editorial Velka Ruzicka Kenfel. PETER LANG. Frankfurt 2009.

16. Ráfols, Rafael y Colomer Antoni. *Diseño Audiovisual*. 2003. Editorial Gustavo Gill, S.L.
17. Ricoeur, Paul (1995). *Tiempo y narración*. México: Silgo XXI.
18. Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación: una perspectiva desde México*, UNAM-CUEC, México, 2007.
19. Russet, Robert y Starr Cecile. *Experimental animation, origins of a new art*. Publisher by Da Capo, Press Inc, 2nd edition, 1998. New York.
20. Sandoval Bennett, Carlos cita en su libro "*Crónica del desarrollo de dibujos animados en México*", pantalla 17, Dirección General de Actividades Cinematográficas de la Coordinación de Difusión Cultural/UNAM, México, Verano 1992.
21. Traslaviña, Cecilia. *Animación Experimental en América Latina*. Bogotá 2008.
22. Tom Simmons citado por Paul Wells. *Fundamentos de la animación*. 2007. Editorial Parramón.
23. Vera, Pascual. "Creadores de sueños". Universidad de Murcia 1999.
24. Villegas López, Manuel. *Cinema, teorías y estética del arte nuevo*. Dossat, Madrid, 1954.
25. Viñas Moisés, índice cronológico del cine mexicano (1896-992), UNAM, México.
26. Weikert, A.E. *Traducción de La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ed. Itaca, México 2003.
27. Wells, Paul. *Fundamentos de la Animación*. Editorial Parramón. Barcelona España 2007.
28. Wells, Paul. *Understanding Animation*. Routledge. New York. 1998

PERIÓDICOS Y PUBLICACIONES INDEPENDIENTES

1. Ballinas Víctor, "Mexfam y Genes promueven prostitución infantil, masturbación y homosexualidad: Serrano Limón", *La jornada*, Martes 19 de junio de 2001.
2. Día Mundial de la Animación, México 2013. Folleto. FAD-UNAM.

CONFERENCIAS

1. De León Yong, Ma. Tania. Conferencia en el Museo de la Mujer. “El papel de la mujer en la animación”. 25 de octubre 2012.
2. Alonso, Luis. *El lado oculto de la Luna. Méliès, antes y después del cine*. Miércoles 9 de octubre, 2013. Obra Social La Caixa Forum, Madrid España. [grabación de audio].
3. García Moreno, José Ángel. Conferencia “Repensar la Animación o Cómo saltar desde un vehículo en movimiento”. Auditorio Francisco Goitia, de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) UNAM. México, 4 de noviembre 2014 [grabación de audio].

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

1. ANNECY 2014 <http://www.annecy.org/annecy-2014/festival/programmes/index:rdv-200000301557>

VIDEOGRAFÍA DE LA TESIS

ANEXO I

ANIMACIONES DE COSMOVISIÓN DE CULTURAS ANTIGUAS

5. ***El Imperio Azteca***. Producido por editorialSOL90. 2008 Producción, Dirección y Guión: Federico Badía y Ernesto Soto. Duración: 16 minutos
País: México
6. ***Los Mayas***. Producido por editorialSOL90. 2008 Producción, Dirección y Guión: Federico Badía y Ernesto Soto. Duración: 16 minutos. País: México
7. ***Legends of the Peruvian indians 1978 "Leyenda de los Indios Peruanos 1978"***, Director: Vladimir Pekar. País: Rusia. Duración: 16:32 minutos

ANIMACIONES DE MEMORIA ORAL

1. Animación basada en mosaico Huichol. Casa de animación: Mentés 3D Televisión. Animación: Ruy Melena. Duración: 1:02 minutos. Música Wixarika (instrumentos originales).
2. ***HUNGU del*** Director: Nicolas Brault. Duración: 9:11 minutos. Año: 2007. Canadá NFB.
3. ***Maq et l'esprit de la forêt. "Maq el espíritu del bosque"*** Realizada, animada y escrita por: Phyllis Grant. Duración: 8:34 minutos. Con la Colaboración de Pierre Yves Drapeau. Año: 2006 Office National du Film du Canadá (socan)
4. ***Cuento "El Xut"***. Región: Pantelhó, Chiapas. Lengua originaria: Tsotsil. SERIE "Hacedores de palabras" CONAFE (Consejo Nacional de Fomento Educativo).
5. ***El espíritu del Maíz***. Región: San Luis Potosí. Lengua originaria: Tenek. SERIE "Hacedores de palabras" CONAFE (Consejo Nacional de Fomento Educativo).
6. ***Cuentos para no dormirse: El nahuel y el hombre perdido (leyenda mapuche)***. Duración: 4:08 minutos. Ilustración: Natalia Colombo. Animación: Eugenia Díaz y Gloria Dimant. País: Chile. Editorial Sudamericana.

ANIMACIONES DE RELATOS HABLADOS

1. ***Santo Golpe***. Una producción de: Instituto Mexicano de Cinematografía / Alas y Raíces a los niños / Estudios Churubusco-Azteca. Dirección: Dominique Jonard. Producción: Javier Bourges / Patricia Rikken. Guión: Dominique Jonard, basado en sugerencias de los niños de Zinacantán, Chiapas. Fotografía: Dominique Jonard / Mario Noviello. Edición: Rodolfo Montenegro. Música y sonido: Eduardo Solís. Animación: Dominique Jonard. Duración: 11:15 minutos.

2. **Xani Xépika**. Director: Dominique Jonard. Año: 2008. Guión: Dominique Jonard. Fotografía: Dominique Jonard. Actores: Sashenka Hernández Estrada, Rosario González, Ricardo Vargas, Édgar Estrada Estrada. Productor: Dominique Jonard.
3. **Otomíes, cuentos y leyendas**. Realización: Joaquín Berruecos y Quetzalli Sotelo. Animación: Smark Bonilla, Miguel del Río, Héctor López. Duración: 2:04min. País: México.
4. **Cuento Mayo “La lluvia Ju Yukku”** un cuento de Rafaela García J.. Traducción: Francisco Aldama. Realización Joaquín Berruecos y Quetzalli Sotelo. Animación: Héctor López. Duración 3:07. País: México
5. **Cuento Atacameño**. Pertinencia cultural pueblos originarios de Chile. Comisión Bicentenario 2010 Chile. País: Chile. Duración: 1:51 minutos
6. **Cuento Aymara**. Duración: 2:17 minutos. Pertinencia cultural pueblos originarios de Chile. Comisión Bicentenario 2010 Chile.
7. **DES LUMIÈRES POUR GITA. “Las luces para Gita”** del Director: Michel Vo. Animador: Gregory Houston. Año: 2001 NFB. Duración: 7:36 minutos
8. **Pequeñas Voces**. Dirección: Jairo Carrillo y Oscar Andrade. Duración: 1:10:07. País: Colombia. Año: 2011
9. **Hasta los Huesos**. *Una producción de: Instituto Mexicano de Cinematografía / Calavera Films / Roberto Rochín / San Pedro Post / ITESO; con el apoyo de Cinema W / Universidad de Guadalajara / FONCA / Virgin Studios / New Art / La Curva / Secretaría de Educación Pública / Lotería Nacional / Grupo Modelo.* Guión y dirección: René Castillo. Producción: Alejandra Guevara / René Castillo. Fotografía: Sergio Ulloa. Edición: René Castillo. Diseño de sonido: Gabriel Romo / Edgar Morales. Música: Café Tacuba. Intérprete de "La Llorona": Eugenia León. Dirección de Arte: Cecilia Lagos. Voces: Bruno Bichir, Daniel Cubillo, Claudia Prado, Celso García, María Urtuzuástegui.

LARGOMETRAJES ANIMADOS

1. **LA LEYENDA DE LA NAHUALA**. Dirección: Ricardo Arnaiz. País: México. Año: 2007. Fantasía-Dibujos animados. Duración: 86 minutos
2. **NIKTÉ**. Dirección: Ricardo Arnaiz. Año: 2009. Duración: 86 minutos
País: México.

PRODUCCIÓN DE OBRA

1. **“In Toyollouh”** es un ejercicio del taller de experimentación Producción-Investigación, dirigido por la Dra. Tania de León Yong. 2012-2. Duración: 3 minutos.

CAPÍTULO 2

1. **Abuela Grillo.** Producido por *The Animation Workshop en Viborg, Dinamarca, The Animation Workshop, Nicobis, Escorzo*, y la Comunidad de Animadores Bolivianos. Director: Denis Chapon . Guión: Denis Chapon, Israel Hernández, Alfredo Ovando. Música: Luzmila Carpio, Uma Churita, Pablo Pico. Duración: 13 min. País: Bolivia-Dinamarca. Año: 2009.
2. **El viaje de Said.** Producido por *Jazzy Producciones S.L. Tembleque producciones, s.coop.* Director: Coke Riobóo. Guión: Coke Rióboo y Sergio Catá. Música: Coke Riobóo. Duración: 13 min. País: España. Año: 2006
3. **Nuestra Arma es Nuestra Lengua.** Producción: Martín Longo & Martina Sántolo. Director: Cristián Cartier Ballvé. Guión: Cristián Cartier Ballvé & Martina Sántolo. Música: Leandro Díaz, Dante Frágola y Florentino. Duración: 15 min. País: Argentina. Año: 2013.
4. **Poxy's Life.** Producción: Camera-etc.Bélgica. Director: 15 niños de entre 8 y 12 años de edad con la coordinación y dirección de Louise-Marie Colon y Benjamin Vinck. Guión: 15 niños de entre 8 y 12 años de edad. Duración: 6 min. País: Bélgica. Año: 2010.
5. **Fosca Liebre.** Producción y Dirección: Adriana Ronquillo y Victoria Karmin. Duración: 13 min. País: México. Año: 2013
6. **Mi abuela.** Producción: HIERROanimación. Dirección: Carlos Smith. Duración: 13 min. País: Colombia. Año: 2010

LISTADO DE IMÁGENES

Capítulo I

1. Ilustración No. 1 Still de la película animada “Maq, el espíritu del bosque”. Office National du Film du Canadá 2006.
2. Ilustración No. 2 Still del corto animado “HUNGU”. Québec 2007.
3. Ilustración No. 3 Still del corto animado “Santo Golpe”. Instituto Mexicano de Cinematografía, alas y Raíces a los niños y Estudios Churubusco, México 1997.

Capítulo II

4. Ilustración No. 4, imagen del corto animado “Abuela Grillo”. Bolivia-Dinamarca 2009.
5. Ilustración No. 5, imagen del corto animado “El viaje de Said”. España 2006.
6. Ilustración No. 6, imagen del corto animado “Nuestra Arma, Nuestra Lengua”. Argentina 2013.
7. Ilustración No. 7, imagen del corto animado “Poxy’s Life”. Bélgica 2010.
8. Ilustración No. 8, imagen del corto animado “Fosca Liebre”. México 2013.
9. Ilustración No. 9, imagen del corto animado “Mi abuela”. Colombia 2010.

Capítulo IV

10. Ilustración No. 10, imagen de apuntes de clase, del Taller de Investigación-Producción 2012, (Y.S.R.H.) México FAD-UNAM.
11. Ilustración No.11, imagen del texto-poema “El descubrimiento del maíz”.
12. Ilustración No.12, imagen del texto-poema en náhuatl y español: "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, México 2013 FAD-UNAM.
13. Ilustración No.13, imagen escaneada del primer tratamiento del storyboard del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, México 2013 FAD-UNAM.
14. Ilustración No.14, imagen escaneada del texto-redacción del cuento corto “El huitlacoche”
15. Ilustración No.15, boceto a lápiz para el corto animado “El Huitlacoche”.
16. Ilustración No.16, imagen escaneada de un fragmento del guión técnico del Cuento “El Huitlacoche” de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, México 2014 FAD-UNAM.
17. Ilustración No. 17, imagen escaneada de un fragmento del guión técnico del Cuento “El Huitlacoche”.

18. Ilustración No.18, imagen escaneada de la hoja #1 del Storyboard del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
19. Ilustración No.19, imagen escaneada de la hoja #2 del Storyboard del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
20. Ilustración No.20, imagen escaneada de la hoja 3 del Storyboard del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
21. Ilustración No.21, imagen escaneada de la hoja 4 del Storyboard del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
22. Ilustración No.22, imagen escaneada de la hoja 1 del storyboard del cuento de El Huitlacoche, corto animado de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2014 FAD-UNAM.
23. Ilustración No.23, imagen escaneada de la hoja 2 del storyboard del cuento El Huitlacoche. Corto animado de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2014 FAD-UNAM.
24. Ilustración No.24, imagen escaneada de la hoja 3 del storyboard del cuento El Huitlacoche. Corto animado de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2014 FAD-UNAM.
25. Ilustración No.25, captura de pantalla de la Animática del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM. Incluida en el DVD de la tesis.
26. Ilustración No.26, captura de pantalla de la edición de animática del cuento *El Huitlacoche*. Se puede ver en el DVD de ésta tesis.
27. Ilustración No. 27, boceto de Dibujo Animado del corto animado "*El descubrimiento del maíz*" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
28. Ilustración No.28, boceto del Dibujo para el diseño de personajes del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
29. Ilustración No.29, imagen del Proceso de entintado y articulación de piezas con remaches "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
30. Ilustración No. 30, imagen de la marioneta de amate articulada, sobre amate natural, con remaches y pintada a mano con acrílico y gouache del corto animado "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.

31. Ilustración No.31, imagen del proceso de creación del personaje día-noche en amate para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
32. Ilustración No.32, imagen del proceso de entintado con acrílico y gouache del personaje día-noche en amate para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
33. Ilustración No.33, imagen de la Figura de amate, articulada con remaches y pintada a mano del personaje día-noche en amate para el corto "*El descubrimiento del maíz*" de Y. Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
34. Ilustración No.34, imagen escaneada de apuntes de clase YSRH, de la asignatura: "Diseño e iconografía prehispánica" con el Mtro. Mauricio Orozpe. Unidad de Posgrado FAD-UNAM 2013.
35. Ilustración No.35, imagen de internet (Quetzalcoatl). <http://culturacolectiva.com/la-exploracion-del-color-el-blanco/>
36. Ilustración No.36, imagen del proceso de construcción de la marioneta que representaría a Quetzalcoatl para el corto animado del cuento "*El descubrimiento del maíz*" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
37. Ilustración No.37, imagen del Resultado Final, marioneta de alambre, limpiapipas y plumas de colores, Quetzalcoatl para el corto animado del cuento "*El descubrimiento del maíz*" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
38. Ilustración No.38, boceto del dibujo para el diseño de los personajes-las hormigas para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
39. Ilustración No.39, imagen del proceso de construcción y articulación de los personajes-las hormigas para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
40. Ilustración No.40, imagen del proceso de armado de marioneta de amate articulada con remaches de los personajes-las hormigas para el corto animado del cuento "*El descubrimiento del maíz*" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
41. Ilustración No.41, sobre amate natural marionetas de amate, articuladas con remaches y pintadas a mano con acrílico y gouache; personajes-las hormigas para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.

42. Ilustración No.42, Fotografía de scouting en las chinampas de Tláhuac, año 2013, para la creación del personaje "La milpa" para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
43. Ilustración No.43, boceto del dibujo para el diseño de personaje "La milpa" del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
44. Ilustración No.44, imagen del proceso de articulación y entintado del personaje "La milpa" para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
45. Ilustración No.45, imagen sobre amate natural: Marioneta de amate, articulado con remaches y pintada a mano para la creación del personaje "La milpa" para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
46. Ilustración No.46, imagen del árbol Tomoanchan tomada de internet y aparece en el Códice Telleriano-Remensis.
47. Ilustración No.47, imagen del proceso de construcción del personaje "Tomoanchan", de amate para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
48. Ilustración No.48, imagen del resultado final de la marioneta de amate articulada con remaches y pintada a mano con acrílico y gouache del personaje "Tomoanchan", para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
49. Ilustración No.49, boceto del dibujo para el personaje de "mujer" en amate y tinta china para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
50. Ilustración No.50, imagen del proceso de recorte, articulación con remaches y entintado del amate del personaje de "mujer" en amate y tinta china para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
51. Ilustración No.51, imagen del resultado final de la marioneta de amate articulada con remaches y pintada a mano con acrílico y gouache para el personaje de "mujer" del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández. México 2013 FAD-UNAM.
52. Ilustración No.52, Fotografía del Lago de los Reyes en Tláhuac. Autor: José Román Ruíz Hernández. Año 2004.

53. Ilustración No.53, fotografía del archivo personal de Baruc Martínez Díaz. Ejido de Tláhuac.
54. Ilustración No.54, Fotografía de la casita de materiales del Sr. Reynaldo, chinampero. Autor: Y.Samantha Ruíz H. Año 2014.
55. Ilustración No.55, imagen escaneada del boceto del dibujo de la composición para el cuento *El Huitlacoche*.
56. Ilustración No.56, imagen escaneada del boceto previo para la escenografía del cuento *El Huitlacoche*.
57. Ilustración No.57, fotografía del arado de la tierra. Archivo personal de Baruc Martínez Díaz. Año 2012.
58. Ilustración No.58, imagen de una versión de Tlaloque en el códice Borgia. Imagen de internet.
59. Ilustración No.59, imagen de internet: Tlaloques.
60. Ilustración No.60, imagen escaneada del boceto previo al diseño de "Tlaloques" para el cuento "El Huitlacoche".
61. Ilustración No.61, imagen escaneada de los bocetos de las acciones del diseño del "abuelito", personaje para el cuento de *El Huitlacoche*.
62. Ilustración No.62, imagen escaneada de los bocetos del diseño de personaje de "la niña" para el cuento de *El Huitlacoche*.
63. Ilustración No.63, imagen escaneada de los bocetos del diseño de personaje de "la niña" para el cuento de *El Huitlacoche*.
64. Ilustración No.64, imagen escaneada de los bocetos del diseño de personaje de "el nahuallito" para el cuento de *El Huitlacoche*.
65. Ilustración No.65, imágenes escaneadas de los bocetos del diseño final de los personajes del cuento El Huitlacoche.
66. Ilustración No.66, imagen de la construcción de los prototipos y recortes de amate ensamblados con remaches, para el cuento de *El Huitlacoche*.
67. Ilustración No.67, imagen del proceso de construcción de los prototipos y recortes de amate ensamblados con remaches, para el cuento de *El Huitlacoche*.
68. Ilustración No. 68, imagen del proceso del arte plástico en amate de los personajes para el cuento de *El Huitlacoche*.
69. Ilustración No.69, imagen del proceso del arte plástico en amate de los personajes para el cuento de *El Huitlacoche*.
70. Ilustración No.70, imagen del arte plástico en amate de los personajes para el cuento de *El Huitlacoche*.
71. Ilustración No.71, imagen del proceso de Recorte de varios nahuallitos para el cuento de *El Huitlacoche*.

72. Ilustración No.72, boceto del dibujo para el ciclorama de amate que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
73. Ilustración No.73, fotografía del montaje de los escenarios de amate que se utilizaron para animar los personajes del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
74. Ilustración No.74, imagen escaneada del boceto del Dibujo del ciclorama grande que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
75. Ilustración No.75, fotografía del ciclorama para Quetzalcoatl, que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
76. Ilustración No.76, Fotografía del proceso de animación de Quetzalcoatl, corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
77. Ilustración No.77, imagen de la Guía de plano general, en papel bond sobre papel craft.
78. Ilustración No.78, imagen de la guía de plano cerrado "casa y abuelito", en papel bond sobre papel craft.
79. Ilustración No.79, imagen de la guía de plano cerrado de Tlaloques, en papel bond sobre papel craft.
80. Ilustración No.80, imagen de la guía de plano específico "niña y abuelito", en papel bond sobre papel craft.
81. Ilustración No.81, imagen de la construcción de elementos y figuras en amate, para el escenario del cuento de El Huitlacoche.
82. Ilustración No.82, imagen de la construcción de elementos y figuras en amate, para el escenario del cuento de El Huitlacoche.
83. Ilustración No.83, imagen de las pruebas monocromáticas para el cuento de El Huitlacoche.
84. Ilustración No.84, imagen de los diagramas principal de montaje del escenario, luces y cámara.
85. Ilustración No.86, fotografía del montaje de la mesa de croma, luces y cámara.
86. Ilustración No.87, Imagen del Cuento El Huitlacoche, un corto animado de 3:45min/ color; dirigido por Yazmín Samantha Ruíz Hernández. Realizado

en la asignatura para obtención del grado de la Maestría en Artes Visuales. FAD-UNAM 2014.

87. Ilustración No.87, imagen de la prueba monocromática de luz y sombras para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
88. Ilustración No.88, imagen del boceto del dibujo del diagrama del desplazamiento de la hormiga roja hacia Quetzalcoatl, para el corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
89. Ilustración No.89, imagen del boceto del dibujo del diagrama del movimiento -caminado de hormigas- que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
90. Ilustración No.90, imagen de la carta de grabación que se utilizó para animar los personajes del corto animado del cuento "El descubrimiento del maíz" de Y.S.R.H. En el Taller de Producción-Investigación 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
91. Ilustración No.91, Imagen del Cuento El Huitlacoche, un corto animado de 3:45min/ color; dirigido por Yazmín Samantha Ruíz Hernández. Realizado en la asignatura para obtención del grado de la Maestría en Artes Visuales. FAD-UNAM 2014.
92. Ilustración No. 92, imagen de la escena de lluvia en el cuento de El Huitlacoche.
93. Ilustración No.93, imagen escaneada del dibujo animado de niña durmiendo, en papel bond con tiza negra.
94. Ilustración No.94, still, escena de inicio del cuento El Huitlacoche.
95. Ilustración No.95, imagen del fotograma del ejercicio de rotoscopia en primer semestre 2012.
96. Ilustración No.96, imagen del montaje de escenografía en amate de la misma acción para el Cuento de El Huitlacoche.
97. Ilustración No.97, imagen de escenas de noche del cuento El Huitlacoche.
98. Ilustración NO.98, imagen de escenas de noche y movimiento de la Luna; del cuento El Huitlacoche.
99. Ilustración No. 99, Still del corto animado, el cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
100. Ilustración No.100, Still de la versión que se hizo en español, del corto animado, el cuento "El descubrimiento del maíz" de Yazmín Samantha

Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.

101. Ilustración No.101, Still #1 del corto animado, el cuento "El descubrimiento del maíz", versión con subtítulos en inglés para el festival de animación "Chittrakatha'13" 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), en la India, octubre 2013. Una animación de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
102. Ilustración No.102, Still #2 del corto animado, el cuento "El descubrimiento del maíz", versión con subtítulos en inglés para el festival de animación "Chittrakatha'13" 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), en la India, octubre 2013. Una animación de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
103. Ilustración No.103, Still #3 del corto animado, el cuento "El descubrimiento del maíz", versión con subtítulos en inglés para el festival de animación "Chittrakatha'13" 4th edition (International Student Animation Film Festival, NID, Ahmedabad), en la India, octubre 2013. Una animación de Yazmín Samantha Ruíz Hernández, producido en el Taller de Investigación Producción 2013, ENAP ahora FAD-UNAM.
104. Ilustración No.104, Imagen del Cuento El Huitlacoche, un corto animado dirigido por Yazmín Samantha Ruíz Hernández. Realizado en la asignatura para obtención del grado de la Maestría en Artes Visuales. FAD-UNAM 2014.