



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO

**EL CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN EN
MÉXICO (2014-2019)**

TRABAJO TERMINAL

**DE LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL
QUE PRESENTAN PARA RÉPLICA FINAL**

Citlalli Yanit Antúnez Rojo

Ximena Bonanni Barbosa

Claudia Guadalupe Del Castillo Becerril

Celeste Aida Gutiérrez Villegas

Kali Montserrat Mercado Escamilla

Adriana Zamora Arceo

**ASESORA RESPONSABLE: YOLANDA NORMA MERCADER
MARTINEZ**

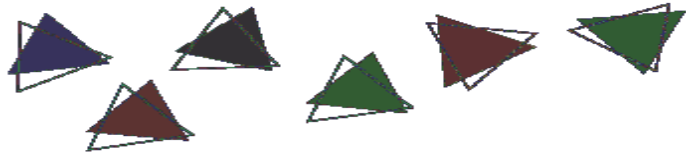
ASESOR INTERNO: NOÉ AGUSTIN SANTOS JIMÉNEZ

ASESOR EXTERNO: ALEJANDRO GARCÍA CABALLERO



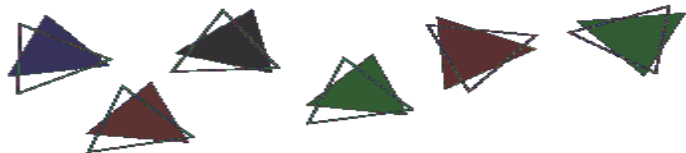
LICENCIATURA EN
COMUNICACIÓN SOCIAL

Ciudad de México, a 10 de noviembre de 2020

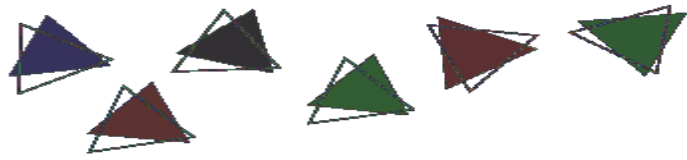


**EL
CORTOMETRAJE
DE ANIMACIÓN
EN MÉXICO
(2014-2019)**





<p>Citlalli Yanit Antúnez Rojo Ximena Bonanni Barbosa Claudia Guadalupe Del Castillo Becerril Celeste Aida Gutiérrez Villegas Kali Montserrat Mercado Escamilla Adriana Zamora Arceo</p>	<p>Trabajo terminal de la licenciatura en comunicación social.</p> <p>Universidad Autónoma Metropolitana</p> <p>Unidad Xochimilco</p>
<p>El cortometraje de animación en México (2014-2019)</p> <p>227 páginas.</p>	<p>Asesora responsable: Yolanda Mercader Martínez</p> <p>Primavera 2020</p>



Resumen

En los últimos años los cortometrajes de animación han tomado auge, ganando terreno en la industria cinematográfica y en los festivales de cine. Su estudio es relativamente nuevo y se ha investigado muy poco en el campo teórico tanto del cortometraje como de la animación.

El propósito de esta investigación es identificar cómo se producen los cortos de animación en México y conocer el impacto que tienen dentro de la industria cinematográfica. Por ello se hace una breve revisión del concepto tanto del cortometraje como de la animación, con el fin de conocer su evolución histórica y conocer de modo especial al cortometraje de animación mexicano.

Con el fin de obtener resultados y así poder ofrecer una nueva visión sobre este desconocido modo de creación, se realizó un trabajo cuantitativo basado en una encuesta a un público joven asiduo al cine, la cual nos permitió conocer el interés de los espectadores por el cortometraje y, un trabajo cualitativo apoyado en entrevistas y análisis cinematográficos a reconocidos directores de animación mexicanos, con la intención de conocer su trabajo, implicaciones y complicaciones sobre la producción de cortometrajes de animación y el panorama de la situación actual del cortometraje de animación en México.

Palabras clave: Cortometraje. Animación. Cine mexicano

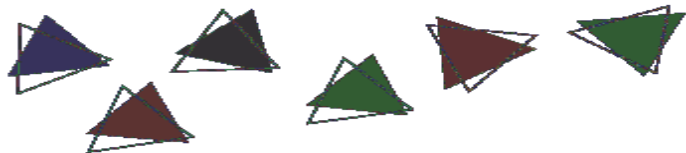
Abstract

In recent years, animated short films have thrived, gaining ground in the motion picture industry and in movie festivals. Their study is relatively new, and little has been researched on the theoretical field of either short films or animation.

The current research is aimed at identifying how animated short films are produced in Mexico, as well as their impact on the movie industry. Therefore, an analysis has been made of the concept of both short films and animation, in order to ascertain their historical evolution and particularly recognize the Mexican animated short film.

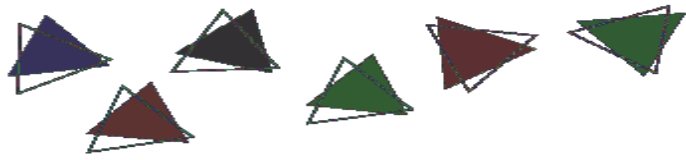
In order to obtain results and offer a new insight into this little known means of creation, a quantitative research was conducted, based on a survey to young movie-goers, in order to know the interest of this audience in short films, as well as a qualitative research supported by interviews and film analyses of well-known Mexican animation directors, with the purpose of knowing their work, the implications and complications of the production of animated short films, and an overview of the current situation of animated short films in Mexico.

Key words: Short film. Animation. Mexican movies



Índice

Introducción	14
Capítulo 1. El cortometraje	16
1.1 El cortometraje	17
1.2 Historia del cortometraje	19
1.3 Categorías y géneros del cortometraje	20
Capítulo 2. La animación	22
2.1 La animación en el cine	23
2.2 Técnicas de la animación	28
Capítulo 3. La animación en México	32
3.1 Antecedentes de la animación en México	33
3.2 Historia de la animación en México	35
Capítulo 4. El cortometraje de animación en México	48
4.1 Producción	49
4.2 Subvenciones	55
4.3 Distribución	60
4.4 Exhibición	62
4.4.1 Infraestructura de exhibición	70
Capítulo 5. Filme y creador: Trabajo de campo	80
5.1 Metodología	81
5.2 Resultados del trabajo de campo empírico	84
5.2.1 Efectos y derivaciones de la encuesta	84
5.2.2 Efectos y derivaciones de la entrevista	87



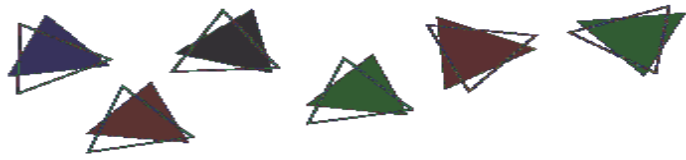
5.2.3 Los análisis cinematográficos ----- 90

Análisis del cortometraje *El Trompetista*

- Sinopsis
- Contexto
- Imagen
- Sonido
- Personajes
- Narración
 - Inicio
 - Desarrollo
 - Primer punto de arranque
 - Clímax
 - Desenlace
- Secuencia a analizar
- Puesta en escena
- Montaje
- Género y estilo
- Intertextualidad
- Ideología
- Interpretación

Análisis del cortometraje *El jardín de las delicias*

- Sinopsis
- Contexto
- Imagen
- Sonido
- Personajes
- Narración
 - Inicio
 - Desarrollo
 - Primer punto de arranque
 - Clímax
 - Desenlace
- Secuencia a analizar
- Puesta en escena
- Montaje
- Género y estilo
- Intertextualidad
- Ideología



Interpretación

Análisis del cortometraje *Viva el rey*

- Sinopsis
- Contexto
- Imagen
- Sonido
- Personajes
- Narración
 - Inicio
 - Desarrollo
 - Primer punto de arranque
 - Clímax
 - Desenlace
- Secuencia a analizar
- Puesta en escena
- Montaje
- Género y estilo
- Intertextualidad
- Ideología
- Interpretación

5.2.4 Efectos y derivaciones de los análisis cinematográficos ---- 189

Capítulo 6. Conclusiones generales ----- 193

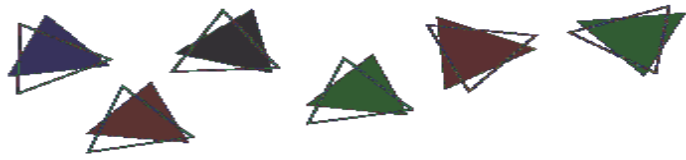
Capítulo 7. Bibliografía ----- 199

Capítulo 8. Webgrafía ----- 199

Capítulo 9. Filmografía ----- 205

Capítulo 10. Índice de imágenes ----- 206

Capítulo 11. Anexos ----- 209



Agradecimientos

Principalmente quiero agradecer a mis padres, que siempre están para mí, mi mamá por ser mi apoyo y mi principal promotor para ejercer una carrera y formarme como persona.

A mis hermanas, por motivarme, hacerme creer en mí y siempre ser un ejemplo para seguir. A mi pareja por acompañarme en este proceso y siempre confiar en mis habilidades.

A mis amigas por ser mis segundas hermanas, enseñarme y acompañarme en esta vida, hacerme reír y darme la oportunidad de trabajar juntas. A mis amigos por hacerme la vida más ligera y todo el cariño que me dan.

También quiero agradecer a la UAM por dejarme grandes amistades y esta grata experiencia universitaria.

Citlalli Antúnez

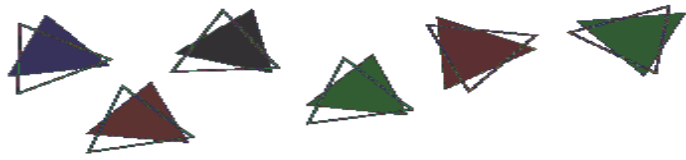
A mis papás, Gustavo Bonanni y Erika Barbosa, porque cuando yo lo creía imposible, ustedes lo hicieron posible. Gracias por brindarme un hogar donde sé con certeza que siempre encontraré su amor y apoyo incondicional.

A Raquel Corona y Alejandro Corona, por siempre ser una gran fuente de apoyo e inspiración, ustedes depositaron en mí las ganas de querer superarme cada día, pues un día esperaba llegar a ser como ustedes.

A Arturo Barbosa, por adoptarme y verme como una hermana mayor para tus hijos, espero poder ser un buen ejemplo para ellos.

A Jiram Rodríguez, por ser mi equipo y compañero, por todo el amor, apoyo y motivación a lo largo de la carrera y porque sé que en un futuro así seguirá siendo.

A mis amigas, Fernanda Burguete y Airam Iturbe, por estar incondicionalmente a mi lado más de 10 años, presentes en mis éxitos y derrotas, gracias por sus sabios consejos y su amistad sincera.



A la familia Corona Higuera, por ser testigos de todo mi avance académico durante mi crecimiento.

A toda la familia Bonanni, por ser una familia llena de gente talentosa y amorosa, absolutamente todos son un gran ejemplo a seguir.

A Guillermina Torreblanca y Adolfo Bonanni, a ustedes más que nadie, pues formaron hijos excepcionales llenos de amor y sabiduría, valores que se quedarán por generaciones al igual que sus enseñanzas. Esto es con mucho amor para ustedes, de aquí hasta el cielo.

Ximena Bonanni

Esta tesis se la dedico a una persona que ha sido parte fundamental tanto en mi vida como en mi formación académica, mi madre Luz Becerril Martínez, quien ha estado presente todo este tiempo y quien ha sabido guiarme a través de su experiencia.

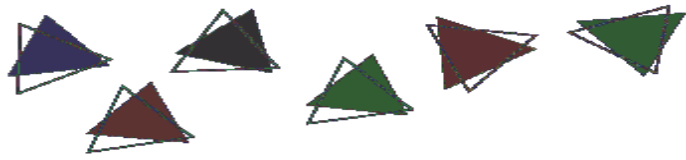
- Mamá toda tu paciencia, esfuerzo y dedicación están presentes en cada palabra que he escrito de esta tesis. Este logro no es mío, es nuestro.

Agradezco también a mi padre Rogelio Del Castillo Osorno, quien siempre me dio ánimo para afrontar cualquier cosa, para seguir adelante sin importar lo que las personas dijeran de mí y a tener el coraje para demostrarles que puedo lograr cualquier cosa.

- Papá desde donde estés viéndome ¡LO LOGRAMOS!

A mis hermanas Cecilia y Cristina, que han estado presentes y dispuestas para mí sin importar nada.

A mi esposo Alejandro Tapia Bazán que se convirtió en un pilar en mi vida, quien me ha acompañado durante diez años, me ha aconsejado, me ha levantado y me ha enseñado a ser la persona que soy el día de hoy.



A mi hijo Yareth Alejandro Tapia Del Castillo, quien se convirtió en mi motivación y en mi fuerza para terminar esta tesis.

- Por ti haría cualquier cosa. gracias por abrazarme cuando lo necesitaba.

A mi suegra Francisca Bazán Tlatenchi que estuvo conmigo y me apoyo en momentos difíciles.

A mis padrinos Fernando González Hernández y María Teresa Margarita Becerril Martínez, quienes son como mis segundos padres y quienes me han ayudado en cada momento de mi vida y a quienes les debo mucho.

- Gracias por creer en mí y en que podía culminar con esta parte de mi vida.

A mis primos Sofía, Manuel, Fernando, Darío, Dulce y Luis, a quienes quiero como hermanos, gracias por apoyarme a lo largo de toda mi vida, para mi cada uno de ustedes se ha convertido en un ejemplo a seguir.

Agradezco también a mis compañeras de tesis por su paciencia, comprensión y los momentos graciosos que pasamos juntas.

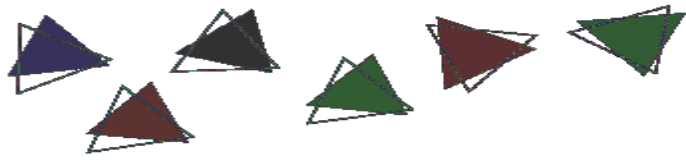
Claudia Becerril

En primer lugar, quiero agradecer a Dios. A mis padres les doy las gracias porque sin su ayuda no habría podido concluir en este proceso universitario. A ellos mi amor.

A mis abuelos, Adalberto Villegas y Estela Aguilar, por inculcarme su amor por el estudio y las letras.

A Fernando Toledo, porque con su pacencia y pasión por el saber me enseñó la importancia de muchas cosas al inicio de la licenciatura.

A Melisa y Ana, mis mejores amigas, por ser un gran apoyo y estímulo cuando más lo necesitaba. A ellas, mi más profundo agradecimiento.



A Roberto Meneses, quien además de haberme, ayudado, cuidado y amado en los días de mayor presión universitaria, fue un pilar para lograr esta meta.

Celeste Gutiérrez

Les agradezco a mis papás por siempre apoyarme en cada paso que doy en la vida, ser tan incansables, ser mi mayor inspiración y apoyarme incondicionalmente siempre, los amo con todo mi corazón, este logro es de ustedes también.

A mis hermanos por ser mis compañeros de vida y por impulsarme a ser mejor persona cada día, espero que un día puedan lograr todas sus metas y yo estaré ahí para apoyarlos también.

A mis abuelos por ser los mejores abuelos y segundos padres que siempre están para apoyarme y aconsejarme en este camino llamado vida.

A mi pareja por estar durante este proceso, ofrecerme su apoyo siempre, impulsarme a seguir mis sueños y ser mi compañero en esta etapa.

A mis amigos que conocí durante esta aventura universitaria y se convertirán en amigos para toda la vida por hacer mi estadía más llevadera y divertida.

Gracias por ser parte de mi vida y este logro no sería igual sin ustedes.

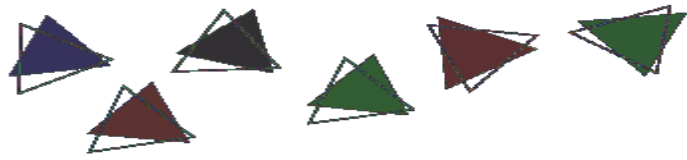
Kali Mercado E.

A mis papás por su apoyo incondicional, por forjarme como persona y por siempre estar para mí. Por apoyar mis decisiones y creer en mí.

A mis hermanas, por siempre ser una motivación y apoyo en mi vida. Por creer en mí y ser un ejemplo a seguir.

A Aranza, por ser mi inspiración y mi compañera de vida.

A Citlalli, por aventurarse en este camino conmigo, por su amistad, alegría y compañerismo. Gracias vida, porque comenzamos juntas y juntas terminamos.



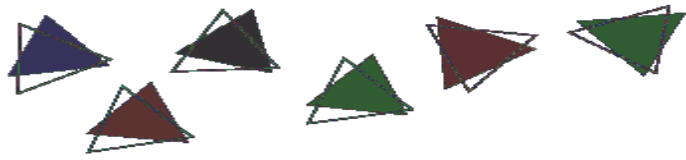
A David, por siempre creer en mí y motivarme a lograr lo que me propongo. Por ser un excelente amigo.

A mis amigos, por todos los momentos que pasamos juntos, las experiencias y siempre ser una motivación para mí.

A mis compañeras de tesis, por emprender este proyecto conmigo y por su apoyo.

A todas las personas con las que me he cruzado en esta vida y me han hecho ser la persona que soy ahora.

Gracias, Adriana Zamora



Introducción

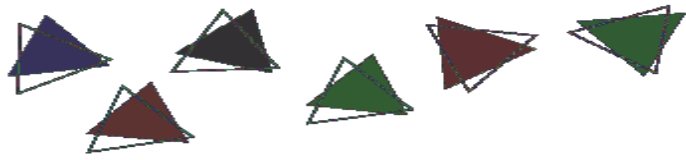
El cortometraje de animación mexicano ha ido en crecimiento, posicionándose poco a poco dentro de la industria cinematográfica; sin embargo, se le ha dado poca relevancia y difusión. Además, tampoco se ha mostrado interés en desarrollar los fundamentos teóricos para un estudio más sagaz que nos permita reconocer la importancia de este género cinematográfico. También podemos señalar que no existe información suficiente que nos permita contar con un recuento filmográfico detallado de las producciones realizadas hasta este momento. En la presente investigación se considera de suma importancia explorar la producción de los cortometrajes de animación en México, con el objeto de conocer su panorama actual.

La investigación está integrada por un primer sondeo de corte documental, en el cual se explora la conceptualización del cortometraje y de la animación, para después señalar la situación en la que se encuentra el cortometraje de animación en tres aspectos básicos: la producción, la distribución y la exhibición.

La investigación se complementa con un trabajo empírico de corte cualitativo, que tiene por objeto ofrecer la visión sobre los procesos de producción por parte de los realizadores, los consumidores y de los propios discursos cinematográficos, todo ello proporcionando otro punto de vista sobre la situación actual del cortometraje animado mexicano.

Finalmente, se confrontan los resultados obtenidos de la parte teórico conceptual y referencial contra los resultados obtenidos en el trabajo de campo, permitiéndonos reflexionar sobre la situación y posibilidades del cortometraje de animación en México.

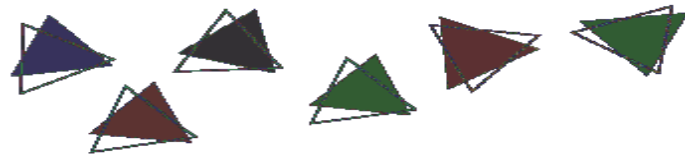
La investigación es de corte descriptivo y exploratorio, siendo un primer acercamiento al tema cuya contribución es posicionar al cortometraje en el campo



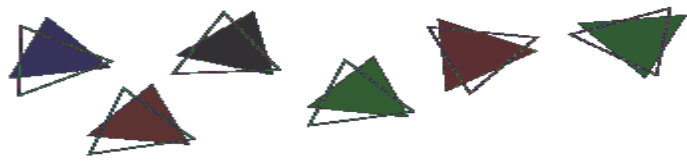
de los estudios cinematográficos. Esperamos que los resultados obtenidos permitan desarrollar acciones que ayuden a promover el interés por la producción de cortometrajes de animación, por ser un género que tiene grandes posibilidades creativas y de interés para la industria cinematográfica nacional, gracias a la era digital en la que estamos inmersos actualmente.

El trabajo teórico se acompaña de un producto audiovisual de nuestra propia autoría, el cual es un cortometraje de animación titulado “Inmensidad”, utilizando la técnica de *stop motion*, donde abordamos el tema de la conservación del medio ambiente y sus consecuencias, cuyo objetivo es concienciar al público en general.

C
A
P
Í
T
U
L
O
1



EL
CORTOMETRAJE



1.1 El cortometraje

Dentro de la industria cinematográfica, el cortometraje ocupa un papel fundamental; tiene su propio público y mercado; además, responde a una narrativa, concepción y producción totalmente diferente a la del largometraje convencional.

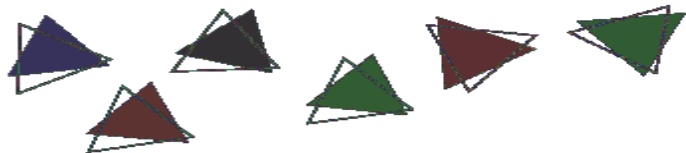
Pese a que el término es relativamente nuevo, el cortometraje siempre ha existido y es en realidad la forma en que comenzó la industria cinematográfica.

Con el paso del tiempo las nuevas formas de consumo han logrado posicionar al cortometraje como un producto más de la industria del cine. Anteriormente el cortometraje se distinguía por su carácter independiente, por ser parte de la experimentación en las escuelas de cine o como instrumento propagandístico. Pero gracias a los festivales de cine y cineastas independientes, el cortometraje comenzó a tomar fuerza y en 1974 la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos abrió la categoría de "*Academy Award for Best Live Action Short Film*", el galardón al mejor cortometraje.

La industria del cortometraje ha cambiado en los últimos años y con ello la producción de cortometraje de animación en México ha aumentado y ganado terreno. Gracias a las nuevas plataformas de *streaming* existe un consumo audiovisual desmedido. El espectador actual "devora" contenidos que deben ser rápidos, atractivos y con temáticas contemporáneas.

En esta nueva era tecnológica el público no tiene que esperar una semana por un nuevo capítulo, o meses para ir a ver una película, lo cual genera que la industria cinematográfica tenga que producir más contenidos en menor tiempo. Y gracias a ello es que el cortometraje de animación ha comenzado a abrirse camino.

Las productoras están conscientes de esta nueva forma de consumo, por lo que el cortometraje ya no solo es un producto concebido para festivales o para ser el preámbulo de un largometraje. Actualmente existen "series" que recopilan cortometrajes de una misma temática, pero de diferentes realizadores y son



presentadas como un producto único y original, lo cual abre un mundo de posibilidades comerciales para los realizadores y animadores.

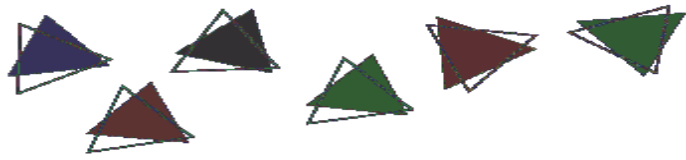
El cortometraje solía ser el producto por excelencia generado en las escuelas de cine y comunicación o la carta de presentación de un director, debido a las ventajas que ofrece –en cuanto a producción– frente al largometraje. Además de ser más susceptible a la búsqueda y experimentación de nuevas técnicas y formas de contar historias, es mucho más costeable, actualmente el cortometraje tiene una posición dentro de la producción cinematográfica.

El cortometraje de animación se ha realizado en *2D*, *3D*, *stop motion* o cualquier otra técnica, siempre ofrecerá la posibilidad de crear mundos fantásticos que difícilmente podremos recrear en un cortometraje de *live action*, (ya que este lo que busca es ser lo más fiel a la realidad y no entra dentro de los parámetros de la animación) por lo que dicho formato resulta más atractivo y accesible para los creadores.

Apoyándose en el trabajo de distintos autores se puede definir al cortometraje como una obra cinematográfica que consta de una duración máxima de treinta minutos. Tiene su propio público y mercado, y responde a una narrativa, concepción y producción distintas a las del largometraje.

En lo referente a sus principales características, Pat Cooper y Ken Dancyger, en su libro *El guion de cortometraje*, plantean: “El cortometraje suele utilizar pocos personajes, casi nunca más de tres o cuatro, y la propia trama está poderosamente simplificada en relación al nivel de elaboración que alcanza en un largometraje” (Cooper,1998:13). Estos mismos autores plantean la posibilidad de recurrir a aspectos literarios como la metáfora, en función de presentar la historia y hacer uso de la libertad que permite este tipo de obra cinematográfica.

“La narración del cortometraje es codependiente al argumento que la ha determinado, asimismo, concibe cada uno de los elementos que la conforman como esenciales, es decir, el cortometraje está determinado por



la característica del tiempo, ya que, a diferencia de producciones más amplias, en éste deben compaginar cada uno de sus elementos de manera eficiente.” (Amitrano,1998:432)

1.2 Historia del cortometraje

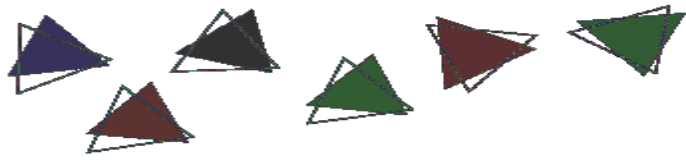
En 1895 los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, con el cual lograron filmaciones que tenían una duración de 30 segundos, algo que actualmente consideraríamos un corto, salvo que en esa época el término aún no existía.

Una vez instaurado el cine, el tiempo de duración que tenían los filmes que se realizaban se medía según los metros de celuloide (que eran los rollos de película), por lo que 30 metros equivalían a 1 minuto de metraje. Por esa razón en dicha época aspirar a formatos más largos era complejo y costoso. (Wikipedia,2004).

Las primeras producciones de los hermanos Lumière no se consideran como una obra ficticia, ya que únicamente eran filmaciones sobre situaciones, pero no contaban con algún guión. Quien realmente empezó a producir películas de “ficción” fue el cineasta George Méliès, que se adentró en el mundo de la fantasía y realizó cortometrajes de este género, los cuales contaban con vestuarios, efectos especiales y dirección, además de contar historias cortas. Los primeros trabajos de Méliès se remontan a 1896, siendo un cine completamente primitivo. Uno de los trabajos más importantes que realizó fue el famoso *Viaje a la luna* (1902).

Ahora bien, no todo fueron producciones del cinematógrafo, pues nos estamos olvidando de su antecesor, que fue el teatro óptico, el cual dio pauta a realizar los primeros cortometrajes de dibujos animados.

Se podría decir que el primer cortometraje realizado perteneció al género de la animación, pues gracias al teatro óptico, mediante un juego de espejos y lentes, se proyectaban imágenes de fondo y, sobre ellas, figuras pintadas a mano que simulaban movimiento y acción, con lo que se lograba “animar” (Morala,2020).



“Su pionero fue Émile Reynaud y su cortometraje *¡Pobre Pierrot!* (1892) es considerada la primera obra de cine de animación de la historia. Aunque el movimiento sea algo mecánico, no podemos negar el mérito de Reynaud y la innovación de su propuesta” (Morala,2020).

1.3 Categorías y géneros del cortometraje

Para el fin de esta investigación se define que el cortometraje se puede categorizar de tres formas diferentes como lo son, documental, ficción y animación.

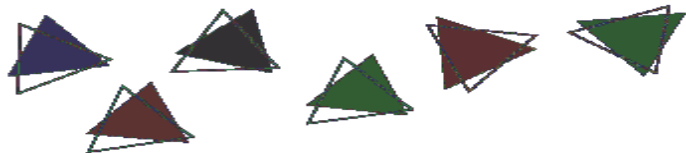
El documental se caracteriza porque la mayoría del material que se ocupa para su realización proviene de la realidad; utilizando archivos, entrevistas, textos u otros elementos para reforzar el contenido de la historia, además de que los personajes que se presentan forman parte del filme y de la vida real. ^[1]

La ficción nace del latín *fictus*, el cual se refiere a lo que es inventado, lo que no es real. Este género se encarga de mostrarle al receptor diversos mundos en donde los personajes y lo que les rodea no pertenecen a la realidad. ^[2]

La animación es una técnica en la que se realizan dibujos o bocetos, los cuales al proyectarse de forma consecutiva permiten que el espectador vea que los objetos o muñecos en un principio estáticos cobren vida y se mueven, permitiendo al director crear una historia y un personaje.

El cortometraje a su vez, se apega a los diferentes géneros que hay dentro de la industria cinematográfica donde distinguimos ciertas clasificaciones; por estilo o tono como la acción, aventura, catástrofe, ciencia ficción, comedia, drama, fantasía, musicales, suspenso, terror, pornográficos. Por audiencia como infantiles, juveniles, adultos, familiares. Y por ambientación como las películas bélicas, contemporáneas, crimen, deportivas, gánster, históricas, policíacas, western, religiosas, épicas y futuristas.

El género cinematográfico es el tema general de una película que sirve para su clasificación, estos como los géneros de otros campos artísticos, tienen su primer



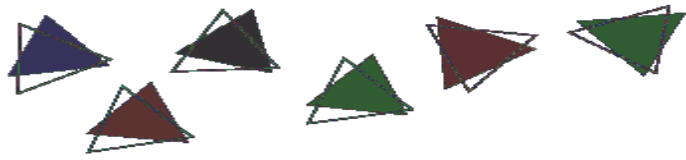
origen en la cultura clásica y se fueron diversificando en el teatro, y los primeros largometrajes los intentaron imitar.

Debido a la extensión de las narrativas dentro del cine, se ha creado un nuevo tipo de cine híbrido, donde se mezcla más de un género cinematográfico, apelando a la necesidad creativa y narrativa de los realizadores. Un ejemplo de esto es el cortometraje *Amor, nuestra prisión* de Carolina Corral Paredes (2016), el cual es de corte documental y mezcla la animación para contar la historia a partir de la técnica *StopMotion* y *2D*. Otro ejemplo podría ser *Revoltoso* de Arturo y Roy Ambriz (2016) un filme de ficción, el cual es de corte dramático y utiliza la animación como elemento narrativo. Es decir, un mismo cortometraje puede suscribirse a varios géneros, pero siempre habrá uno más predominante que otro.

Los géneros sirven para clasificar a los filmes, son usados como un medio para atraer al público a su visualización. Posteriormente facilita la lectura del filme para los espectadores. El cortometraje al igual que el largometraje, hace uso de dichos géneros cinematográficos y a pesar de ser un formato de corta duración tiene una amplia gama de posibilidades al mezclar géneros, técnicas y estilos. Por ello el cortometraje debe ser promovido como una producción audiovisual cinematográfica atractiva y vital, para que se incorpore al consumo cotidiano de la cartelera cinematográfica, y es necesario hacer esta diferenciación para poder entender al cortometraje de animación.

^[1] Portal de la educomunicación. Cine Documental, <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

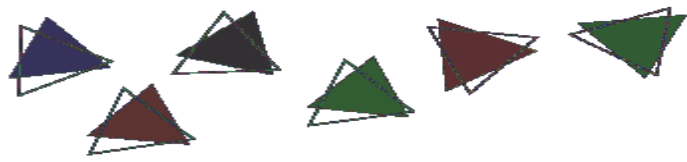
^[2] Concepto Definición (2019) Definición de Ficción. <https://conceptodefinicion.de/ficcion/>



C
A
P
Í
T
U
L
O

2

LA ANIMACIÓN



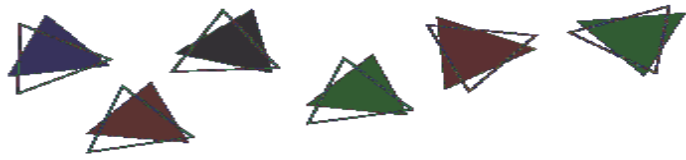
2.1 La animación en el cine

Desde épocas antiguas las civilizaciones plasmaron en piedra imágenes que mostraron su realidad y entorno. Podemos decir que el arte siempre está en constante cambio, desde la pintura, la escultura y la literatura, llegando así al séptimo arte: el cine, que consta de la sensación de movimiento e involucra diferentes técnicas, siendo una de ellas la animación.

La animación ha servido al cine para crear universos que no podemos retratar en la vida real. Se construye desde cero y permite dar vida a personajes y mundos imaginarios, creando sus propios escenarios, donde los personajes pueden ser dibujados o moldeados para posteriormente darles movimiento, lo cual confiere al personaje una vida propia dentro del filme. En el cine se desarrollaron los “trucajes”, actualmente conocidos como “efectos especiales”, los cuales tienen su raíz en las técnicas que se usan dentro de la animación.

En una definición más profunda de la animación, podemos decir que la palabra “animar” tiene un origen en el latín *anima*, cuyo significado es “alma”. Interpretando dicha raíz podemos decir que animar es la acción de darle vida a dibujos, muñecos u objetos que no la tienen.

La animación es uno de los recursos del cine que emplea nuevos métodos y técnicas, con lo cual podemos encontrar innovaciones al narrar historias, contradiciendo incluso las leyes de la física en tiempo y espacio. “Recrear la realidad fue función exclusiva del cine, aunque más adelante otros descubrieron que sería posible llegar aún mucho más lejos, cambiando hechos, contando historias pasadas e incluso inventando y tergiversando otras a su antojo, incluyéndolas en la propia realidad.” (Vidal,2008:16)



La primera vez que alguien intentó animar imágenes por medio de proyecciones fue el sacerdote alemán Athanasius Kircher, cuando en 1640 inventó “La linterna mágica”. Posteriormente, en 1824, Peter Mark Roget descubrió “La persistencia de la visión”, que consiste en la especulación que demostraría que una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo más antes de desaparecer por completo de su visión, ayudando así a crear una ilusión óptica.



Imagen 1. Linterna mágica

En este mismo año John Ayrtton Paris creó el taumatropo, una especie de juguete que contrapone dos imágenes en una hoja, las cuales se empalman y al girarlas causan la ilusión óptica de movimiento. Existieron algunos otros inventos de menor importancia, pero ninguno pasó de la categoría de juguete. Buscaban seguir comprobando la resistencia de la visión humana. No fue sino hasta 1831, con el fenaquistiscopio, inventado por Joseph Antoine Plateau, que se consiguió plasmar una secuencia pequeña de movimiento completo con dibujos en papel.

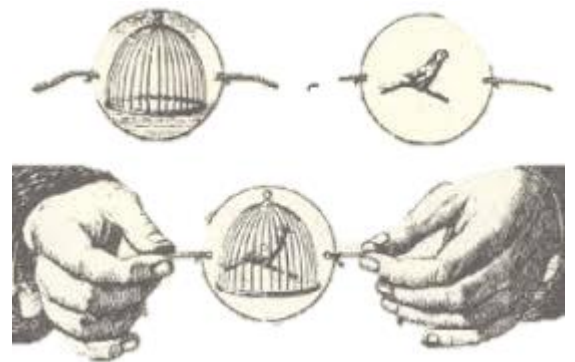


Imagen 2. Ejemplo de taumatropo

En 1834 William George Horner creó el zootropo, que consistía en un tambor giratorio que por dentro tenía una cinta con ilustraciones; al mover el tambor se producía la ilusión de que las figuras se movían.



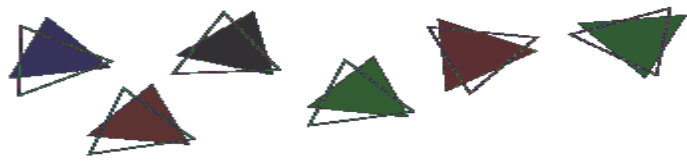
Imagen 3. Zootropo

“Émile Reynaud, considerado como el padre de la animación, construyó en 1877 el

praxinoscopio con las bases del zootropo, el cual mejoró. Este



Imagen 4. Praxinoscopio



consistía en un tambor por el cual el espectador visualizaba las imágenes desde arriba; dentro de él había una rueda que tenía espejos que formaban ángulos a través de los que se reflejaban las imágenes. Posteriormente siguió perfeccionándolo y creó el teatro óptico, que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, acompañadas de música y efectos sonoros. Mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892 hasta finales del siglo XIX. De su producción en la actualidad se conserva *¡Pobre Pierrot!*, de 4 minutos de duración.” (Martínez-Salanova,2020)

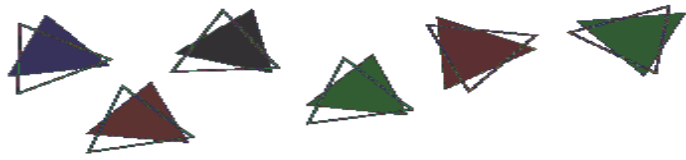


Imagen 5. The Enchanted Drawind

En el año 1900 surge el primer corto animado llamado *The Enchanted Drawind*, realizado por J. Stuart Blackton, y posteriormente en 1906 *Humorous Phases of Funny Faces*, considerada la primera película de animación, realizada también por J. Stuart Blackton. Estas dos animaciones fueron realizadas en pizarrones.

En 1907 se creó la primera animación en Japón, llamada *Katsudō Shashin*, pero se desconoce su creador y dura únicamente tres segundos. (Cortosfera,2017)

“En 1907 llega de América la película *The Haunted House* (La casa encantada), realizada por James Stuart Blackton, que de inmediato tuvo un éxito arrollador y sumerge a los técnicos del cine francés en asombrosa estupefacción[...] Objetos en primerísimos planos eran animados por misteriosos movimientos, las maletas subían solas a las habitaciones, un cuchillo cortaba pan sin una mano que le manipulara, o los zapatos se ataban solos los cordones y eran ilustrados por un cepillo con vida propia.



Es cuando el dibujante de tiras cómicas Emile Cohl descubre el gran secreto; todo el truco se encerraba en una sola fórmula. Una vuelta de manivela, una fotografía, lo que hoy se conoce como imagen por imagen” (Vidal, 2008:24)

Los primeros intentos de la animación con la técnica de dibujo fueron realizados por Emile Cohl, con *Fantasmagorie* (1908), y Winsor McCay, con *Gertie el Dinosaurio* (1914), con más de 10 mil dibujos. Más tarde esta técnica evolucionó con tabloides transparentes que facilitaban la animación; varios dibujantes usaban el mismo fondo. Posteriormente el rey indiscutible de la animación fue *Félix el gato*, de Sullivan (1919).

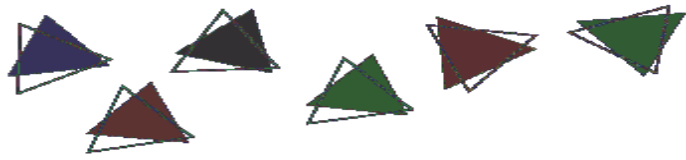


Imagen 6. Walt Disney y Mickey Mouse

En la década siguiente llega *Walt Disney* a la industria del cine con su primer cortometraje de animación: *Plane crazy* (1928), y después con sus primeros largometrajes animados: *Blanca Nieves* (1937), *Pinocho* (1940), *Bambi* (1942) y los de su personaje *Mickey Mouse*,

ganador de un *Oscar*. Durante los años 30 y 40 Disney acapara toda la atención del mundo de la animación.

En la década de los 50, con la llegada de la televisión a los diferentes sectores de la población y la innovación de la T.V. a color, se crearon programas infantiles de animación como caricaturas, educativos y de propaganda. Debido a la gran audiencia en la televisión, la animación se enfocó en este medio y durante años el cine de animación no tuvo una gran evolución.



El artista checo Jan Svankmajer llega a revolucionar los cortos de animación con el surrealismo, donde emplea el *stop motion* para animar personas reales, muñecos, personajes de arcilla, máquinas, entre otros objetos. Su primer cortometraje fue *El Último Truco del Sr. Schwarcewalde y del Sr. Edgar*, estrenada en 1964, seguidas por obras importantes como: *Punch y Judy* (1966), *El Jardín* (1968), *Jabberwocky* (1971), *Oscuridad, Luz, Oscuridad* (1989) y *Lunch* (1992).



Imagen 7. El ultimo truco del Sr. Schwarcewalde y del Sr. Edgar



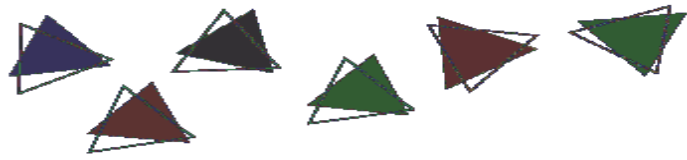
Imagen 8. Mi vecino Totoro

En 1985 llegaron al cine de animación los estudios Ghibli, fundados por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki y Yasuyoshi Tokuma en Japón. Las películas más populares del director Hayao Miyazaki son *El castillo en el Cielo* (1986), *Mi Vecino Totoro* (1988), *La Princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* de (2001) y *El Castillo Vagabundo* (2004).

Para 1991 Disney se une a los estudios Pixar para la realización de filmes en 3D. El primero de ellos fue *Toy Story*, dirigido por Jonh Lasseter en 1995. Por su parte los estudios Dreamworks produjeron el largometraje *Antz* (bichos) en 1998.

“La animación no se trata solamente de una serie de dibujos graciosos que se mueven, sino cómo se mueven de la forma más creativa y con elevados índices de expresividad y exageración, haciendo creíble lo que vemos en la gran pantalla”. (Vidal,2008:51)

A pesar de todo el desarrollo tecnológico en la animación, el *stop motion* siguió siendo una técnica vigente, la cual tuvo grandes figuras, como Willis O'Brien y Ray



Harryhausen. Es también de destacarse la estética lograda con dicha técnica por



Imagen 9. Tim Burton con personajes de “El extraño mundo de Jack”

Tim Burton, la cual lo define como director. Burton produjo *El extraño mundo de Jack* (Selick,1993) y en 2005 dirigió *El cadáver de la novia*. En 2009 Henry Selick estrenó la película de *Coraline*, todos largometrajes sobresalientes con la técnica de *stop motion*.

La animación en el cine de *stop motion* se puede considerar un proceso artesanal.

2.2 Técnicas de la animación

Existen diversas técnicas de animación para poder realizar un cortometraje, las cuales dependen de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen.

El dibujo animado es una técnica donde se pinta o dibuja cada fotograma y luego es filmado. Este proceso se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato. Se utilizaron láminas transparentes sobre las que se animaron personajes sobre un fondo. Más tarde el proceso se volvió aún más rápido gracias a los dibujos realizados en computadora.

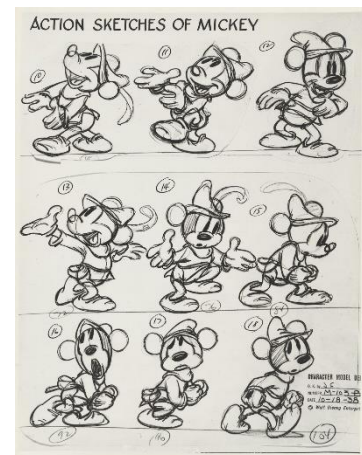


Imagen 10. Dibujos animados de Mickey Mouse

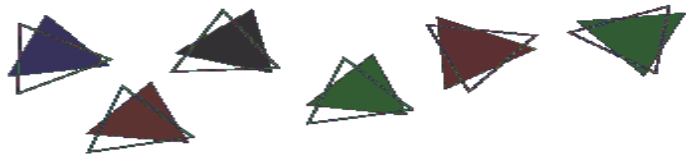


Imagen 11. Rodaje de la película Coraline

Se le llama *stop motion* a la animación en la que muñecos u objetos a escala hechos de plastilina o cualquier otro material cobran vida mediante la técnica de cuadro por cuadro, pues a cada movimiento se le asigna un tiro de fotografía. Las figuras se van transformando o moviéndose en el progreso de la animación paso a paso.

La *pixilación* es una variante del *stop motion*, solo que para esta animación se utilizan personas. Su nombre, aunque pareciera que viene de la palabra “pixel”, realmente tiene origen por las criaturas *pixies*, pues la intención de esta técnica es crear ilusiones “mágicas”, como si dichas criaturas estuvieran desplazando los objetos.



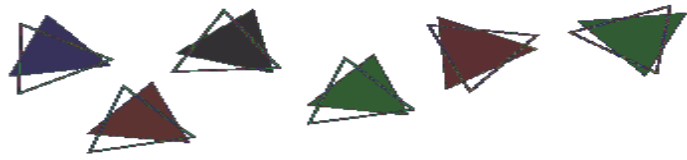
Imagen 12. Ejemplo de pixilación

La técnica de *stop trick* se produce cuando un objeto es filmado y mientras la cámara está apagada este sale de la vista, de tal manera que cuando se vuelve a filmar el objeto se convierte en algo completamente distinto.



Imagen 13. “Viaje a la luna” George Méliès

Ejemplo: si se desea grabar a un mago que quiere hacer desaparecer a su asistente, este debe grabar al mago haciendo algún movimiento “mágico” mientras se apaga la cámara, la asistente deberá entonces salir de cuadro y así crear el efecto de que desapareció.



Georges Méliès descubrió esta técnica accidentalmente, mientras filmaba el tráfico de una calle de París.

El recambio de piezas es una técnica que consiste en animación por reemplazo o sustitución. La forma de filmar es básicamente la misma que en la del *stop motion*; la diferencia radica en que se crea una única marioneta a la que se le cambian las piezas. Por ejemplo, si tenemos como personaje a una persona y se necesita que esta cambie de gestos, se crean diversas cabezas con diferentes gestos; así, en lugar de mover los ojos o la boca, se cambia la cabeza varias veces para lograr conseguir un gesto articulado, haciendo que un movimiento tan sencillo como una sonrisa requiera un total de veinte o más piezas.

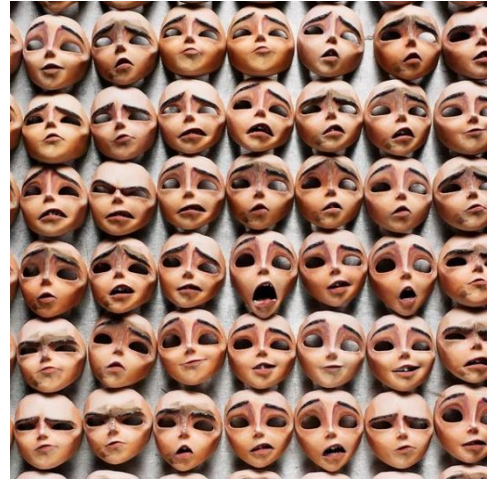


Imagen 14. Recambio de piezas

La rotoscopia consiste en calcar o redibujar un fotograma habiendo como referencia una secuencia de acción real filmada. Se utiliza principalmente para animar al personaje y darle más sentido de realidad a su movimiento, como hizo Walt Disney con *Blancanieves* o *La Bella Durmiente* para animar los bailes.

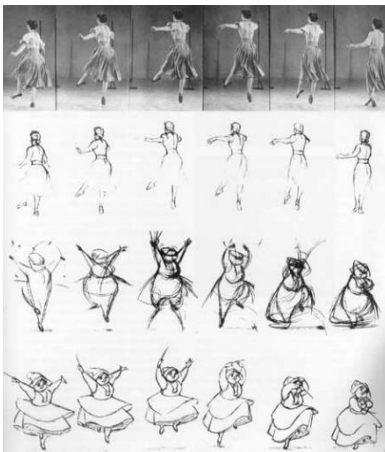
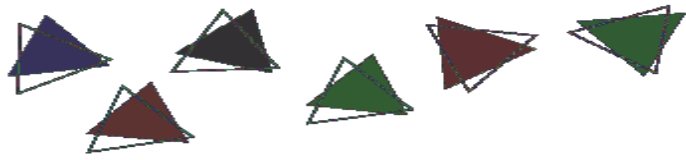


Imagen 15. Ejemplo de rotoscopia
"La bella durmiente"

personaje y darle más sentido de realidad a su movimiento, como hizo Walt Disney con *Blancanieves* o *La Bella Durmiente* para animar los bailes.

La animación limitada, como su nombre lo dice, consiste en reutilizar animaciones y escenarios, para así en lugar de dibujar 24 imágenes por segundo se dupliquen los cuadros.



La animación 3D es la ilusión de que una imagen proyectada posee, además de alto y ancho, profundidad. Dicha ilusión se consigue creando modelos computarizados que pueden ser rotados en cualquier dirección, manteniendo su distancia proporcional a otros objetos, tal y como sucede con una imagen real.



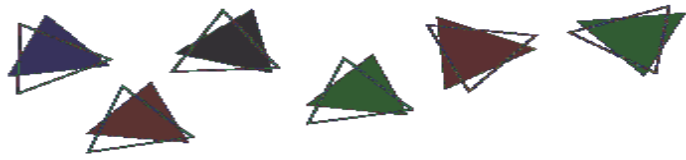
Imagen 16. Ejemplo de animación 3D de "Toy Story"

La técnica de foto realidad consiste en llevar escenarios lo más reales posibles a la animación. Se utiliza principalmente en videojuegos.

El *motion capture* es un avance que captura movimientos reales que son captados por un computador. A través de sensores que se colocan por todo el cuerpo, se interpretan los movimientos en el ordenador, logrando hacer una animación con movimientos reales. Un ejemplo notorio de este tipo de animación es el personaje "Gollum", interpretado por Andy Serkis en la trilogía de *El señor de los anillos*.(El cine de animación, Martínez- Salanova:2020)



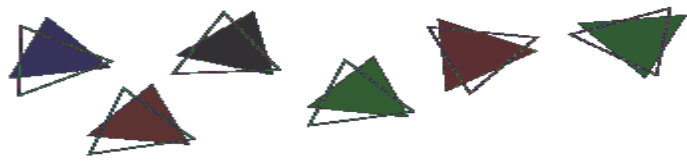
Imagen 17. Andy Serkys interpretando a Gollum de "El señor de los anillos"



C
A
P
Í
T
U
L
O

3

EL CORTOMETRAJE EN MÉXICO



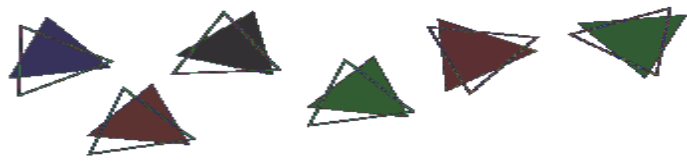
3.1 Antecedentes de la animación en México

Cuando se habla de la animación en México debemos tomar en cuenta a sus antecesores: la caricatura y la historieta. Humberto Domínguez, en su trabajo *La Historieta o Cómic 1920-1940*, nos da un panorama de los inicios de estos dos conceptos en México.

“La caricatura por ejemplo, aparece por primera vez en el periódico, con el fin de criticar el desempeño de los políticos. Es por eso que la primera caricatura publicada en 1826 por el italiano Claudio Linati (quien introdujo la litografía al país) se llamó tiranía”.
(Domínguez,2012)

Al nacer una nueva forma de expresión política, aparecieron muchos caricaturistas, como Constantino Escalante, Santiago Hernández, Alejandro Casarín, Jesús T. Alamilla y José María Villasana. Este suceso les generó un gran interés por mostrar las diversas inconformidades que tenían acerca de la administración de Antonio López de Santa Anna (el entonces presidente de México), lo cual molestó al general, quien decidió censurarlos; como consecuencia los autores deciden dejar de firmar sus obras por miedo a represalias. “No fue hasta la llegada al poder de Benito Juárez, quien gobierna respetando la libertad de expresión, que los caricaturistas pueden firmar sus trabajos, colocándose así como los padres de la caricatura en México”. (Sánchez,1997)

En cuanto a la historieta, el primer ejemplo de la misma es una litografía de un autor anónimo, llamada *Cuadro Histórico del General Santa Anna*, donde se relata irónicamente la historia del dictador en dos planchas de veinte viñetas cada una. “Esta ilustración apareció en el Segundo calendario de Pedro Urdimalas en 1857.”
(Domínguez,2012)



Los orígenes de la animación en México

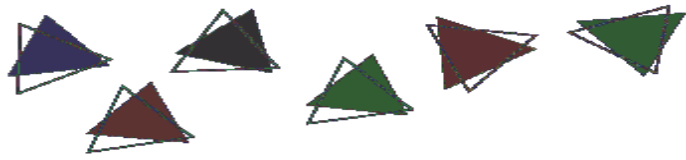
La primera animación de la que se tiene registro en México fue realizada por Juan Athernack en 1919 dentro del filme *El rompecabezas de Juanillo* (1919), cinta en la que además de ser director participó como actor, representando al personaje de “El Bruja”, quien exhibe una serie de letras animadas que al moverse forman la palabra *Excélsior*, periódico para el que trabajó como caricaturista.

Según Rodríguez, en su libro *Animación una perspectiva desde México* (2007), en 1927 Miguel Acosta comienza a filmar los primeros cortometrajes de animación con una duración aproximada de treinta segundos. Realizó más de doscientas producciones.

También menciona a un pionero cuyo apellido es Alcorta, de quien no se tienen muchos registros, al igual que de Miguel Acosta; este personaje realizó en 1929 animaciones con recortes articulados pero que apenas duraban tres o cuatro segundos, cuya finalidad era realizar anuncios comerciales en los intermedios de las exhibiciones.

Salvador Pruneda trabajó para el periódico *El Nacional* como caricaturista. Viajó a Hollywood, donde tuvo formación en animación, ya que trabajó en los estudios de Walt Disney y Max Fleisher. A su retorno a México trabajó en la animación de su tira cómica “Don Catarino y su apreciable familia”, y para 1934 colaboró con la animación en el cortometraje *Revista Musical*, de Arcady Boytler.” (Aurrecoechea,2019).

En 1930 Alfonso Vergara Andrade se asocia con Francisco Gómez y Antonio Chavira y crean la primera casa productora dedicada a la animación: Producciones AVA, a la que se incorporaron dibujantes como Jorge Aguilar, Leopoldo Zea Salas y Roberto Marín. Posteriormente realizan el cortometraje de animación *Paco Perico* (1935), dirigido por Alfonso Vergara Andrade, el cual nos muestra a un personaje a



quien le pasan un sinnúmero de accidentes al llegar a trabajar a unos estudios de cine. La productora tuvo dificultades económicas, por lo que tuvo que cerrar un tiempo.

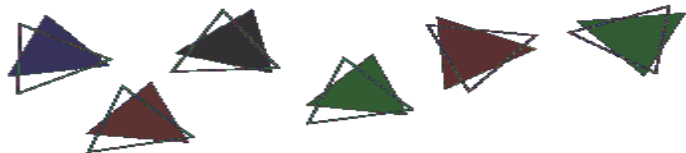
Posteriormente Alfonso Vergara Andrade renueva labores en 1937, pero con el nombre de AVA-color. En el mismo año realizan *Los cinco cabritos*, *El jarabe tapatío*, *La vida de las abejas*, *Noche Mexicana* (1936) y *El tesoro de Moctezuma*, en la que reaparece el personaje de *Paco Perico*.

3.2 Historia de la animación en México

La segunda etapa de la animación en México corresponde al contexto de la Segunda Guerra Mundial. Por parte de Estados Unidos era necesario que América Latina mantuviera una opinión favorable y una postura a favor. Para ello, la Oficina de Coordinación de Asuntos Interamericanos (OCAI) acudió a Walt Disney, y en el intento norteamericano por simpatizar más con este continente le ofrecieron 70 mil dólares para realizar “una gira de buena voluntad” por América Latina a favor del *American way of life*” (García,2015:94).

La finalidad de estas visitas era conjuntar una película llamada *Hola Amigos*, la cual fue conocida posteriormente como *Los Tres Caballeros* (Ferguson,1944), conformada por tres episodios sobre las culturas latinoamericanas más representativas con el objetivo de estrechar relaciones con animadores mexicanos al hacer que estos formaran parte del proyecto.

Después de visitar Argentina, Brasil y Bolivia, Walt Disney llegó a México en 1942 con el objetivo de realizar la producción cinematográfica correspondiente a este país. Se esperaba que el título de la película fuera *Piñata*; sin embargo, prefirieron llamarla *Los Tres Caballeros* (Ferguson,1944). En el equipo de *Disney* se encontraban dos caricaturistas y animadores mexicanos: Ernesto Terrazas y Edmundo Franco. La visita del autor de Mickey Mouse no solo resultó ser un espectáculo para la población mexicana, sino que también se unieron el presidente



Manuel Ávila Camacho, el entonces secretario de Turismo, Alejandro Buelna, y artistas como Diego Rivera.

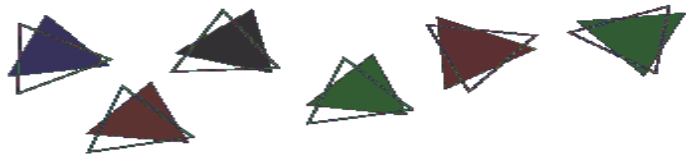
Los Tres Caballeros se estrenó en México el 21 de diciembre de 1944 y tuvo tanto críticas positivas como negativas. Como ejemplo de esta última postura, Salvador Novo, poeta, ensayista, dramaturgo e historiador mexicano, argumentó que:

“Lo que faltaba (...) se aplaude que un país se ilustre por el símbolo de un ave de corral con pistolas y desplantes a la Jorge Negrete (...) la visión de México que esta película presenta, me parece lamentable e idéntica a la que imagino que disfruta cualquier turista texano cuando ya bastante borracho, aplaude en variedades del patio lo que toma por expresión auténtica de México. (Aurrecoechea,2004:38)”

Por otro lado, en Estados Unidos el crítico Eric Smoodin explicó que “para la mentalidad estadounidense, América Latina representaba lo irracional, lo exótico, lo hiperreal [...] precisamente todo aquello en que se había especializado el *cartoon* norteamericano” (García,2014:96). Asimismo, otras opiniones se direccionaban hacia la sexualización de la mujer disfrazada de inocencia.

Durante esta época, en los años cuarenta, el desarrollo de la animación en México se vio afectado por la inestabilidad mundial; surgieron algunos proyectos, pero no lograron consolidarse de manera fija. Producciones Don Quijote fue un ejemplo de ello. Esta empresa de publicidad y animación, a cargo de Julián Gamoneda y con la colaboración de Bismark Mier y Carlos Sandoval, “solo (logró) realizar algunas secuencias para *Una corrida de toros en Sevilla* y *El Charro García*, proyectos que no se finalizaron”. (Castillo,2014:54)

Para 1943 el estudio Caricolor (Caricaturas a color), a cargo de Santiago Reachí, inició labores y reclutó a técnicos estadounidenses que, con más experiencia en el campo, transmitieron sus saberes y capacitaron al personal mexicano. Entre ellos se encontraban Rudy Zamora y Max Fleischer, ambos trabajadores de la empresa



Disney; Peter Burness, quien estuvo en el estudio UPA, empresa creada por algunos extrabajadores de Disney, y estuvo a cargo de la mayoría de los cortos de Mr. Magoo.

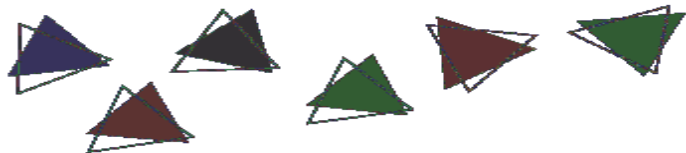
A su lista de colaboradores también se añadió Carl Urbano, quien había trabajado como animador en la Metro Goldwyn Mayer (MGM) “y tenía el prestigio de haber sido el animador de *The Bear that couldn't sleep* (Ising,1939), el primer cortometraje de Barney Bear Series” (García,2015:97).

La parte de la dirección y animación de fotografía se le concedió a Manuel Mario Moreno, quien había trabajado previamente en distintos estudios de animación norteamericanos; “a él se debió la creación del *Pelón*, un personaje ranchero con guitarra, cuyo compañero era un perro de nombre *Majestad*. La primera producción que contó con este personaje fue *Me voy de cacería* (Moreno,1943)”. (Rodríguez,2007:129)

Dado el contexto de guerra en el que se estaba inmerso, las empresas cinematográficas en Estados Unidos descuidaron las producciones, se dedicaron a hacer propaganda de guerra y permitieron que empresas como Caricolor acapararan un espacio en la industria. Esta última buscaba profesionalizar el nivel de producción y competir contra cualquier otro estudio de animación; sin embargo, solo logró mantenerse durante dos años, dado que el personal estadounidense fue reclutado y tuvo que retirarse a su país.

Caricolor realizó un solo cortometraje, titulado *Me voy de cacería* (Moreno,1943). Comenzó a trabajar en otras dos producciones bajo el nombre de *Vacilación Azteca* y *Torero en quince días*, pero no se concretaron. Finalmente cerró sus puertas en 1945.

Pese a su corto tiempo como industria productora, fue considerada un parteaguas en la capacitación de caricaturistas mexicanos que posteriormente siguieron



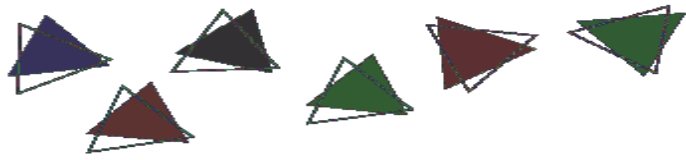
dedicándose a esta profesión, dado que los conocimientos proporcionados por los animadores norteamericanos permitieron conceptualizar desde otro punto de vista la división y organización del trabajo, así como la profesionalización de la animación, aspectos que se tomaron en cuenta más adelante en la colaboración con distintas empresas de publicidad y cinematografía mexicanas.

Pasaron dos años para que otra compañía permitiera reinsertar al ámbito laboral a los animadores desplazados de Caricolor; en 1947 se fundó Caricaturas Animadas de México, empresa que mantuvo mayor firmeza y consolidación que sus antecesoras. Esta estuvo a cargo de Claudio Baña, Jesús Sáenz Rolón y Leobardo Galicia; más adelante se incorporaron Carlos Sandoval e Ignacio Rentería, Fernando Castro Carreño, Ricardo Fernández y Ernesto López Bocanegra.

“La técnica de animación que Caricaturas Animadas de México comenzó a utilizar fue el uso de micas de acetato para un coloreado más efectivo, así como el “*shooting on two’s* (fotografiar dos cuadros de película por dibujo)” (Castillo,2014:57), técnica que ya se utilizaba en distintos estudios de animación a nivel mundial.

El Noticiero Cómic (Baña,1950) fue el primer proyecto del que estuvieron a cargo y consistía en parodiar a los noticieros cinematográficos; sin embargo, la producción tenía una duración de tres meses, por lo que, al momento de proyectarse en los cines, las noticias ya eran viejas para los espectadores, motivo por el cual el trabajo tuvo que detenerse. No obstante, el proyecto más significativo que realizaron fue la aportación del diseño y la animación de un mosquito que apareció en el largometraje *El diablo no es tan diablo* (Soler,1949), siendo esta la primera ocasión en la que se combinaba un *live action* (acción en vivo) con la animación en una película producida en México.

Posteriormente, en los años 50, la animación tuvo que adaptarse a las necesidades de un nuevo formato: la televisión a color, invento del ingeniero mexicano Guillermo González Camarena. Este logró visualizar el potencial y alcance que tendría la



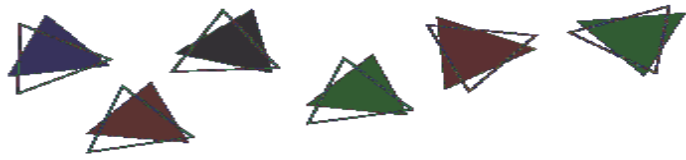
animación de caricaturas si se transmitían a través de este medio, por lo que contrató al historietista Antonio Gutiérrez para diseñar la imagen del canal 5, así como el primer programa infantil en México, donde dio vida al personaje Quintito del Club Quintito.

Para ese entonces las agendas internacionales estaban bajo el yugo de la Guerra Fría, por lo que, del lado capitalista, era necesaria la producción de propaganda y difusión de mensajes anticomunistas a través de todos los medios de comunicación que pudiesen utilizarse. La animación fue uno de ellos, de modo que Estados Unidos, a través de la United States Information Agency (USIA), invirtió capital económico para fundar Dibujos Animados de México S.A. (DASA) en 1952, con el objetivo de producir propaganda política que pareciera mexicana.

El director de Dibujos Animados de México fue Richard Tompkins, quien había dirigido en los Estudios Churubusco hasta ese entonces; con él colaboraron Ernesto Terrazas y Edmundo Santos, quienes habían participado en la producción de la película de Disney *Los Tres Caballeros* (Ferguson, 1944).

Dado que Dibujos Animados de México fue el primer estudio de cine animado a nivel industrial en el país, “el gasto inicial fue de un millón y medio de dólares” (García, 2015:101), los cuales se utilizarían para la producción de 12 cortometrajes, con una duración de ocho minutos, cuya temática estuviera caracterizada por la oposición a la ideología soviética.

“La USIA tenía intenciones de realizar propaganda política con “manufactura” mexicana. Hawkins dirigió el primer corto de la serie *Manolín Torero*, tiempo después sería sucedido por Matthews y Tom Macdonald. Matthews dirigió cinco cortos de la serie: *Cambio de música maestro*, *Mucho Macho*, *Fue por lana*, *Viaje interplanetario* y *Diestro vs Siniestro*. En el tiempo que duró el patrocinio de la USIA se realizaron 12 filmes durante cuatro años. Sin embargo, en México solamente se estrenó *Manolín Torero*. (Castillo, 2014:58)



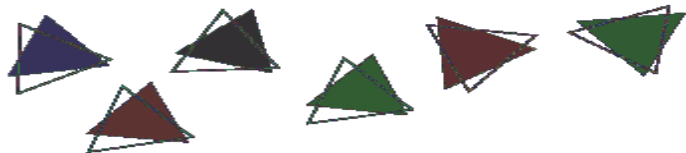
DASA se mantuvo como la empresa más estable y fuerte, hasta que en 1975 cerró tras el retiro de Tompkins.

Ernesto López y Leobardo García crearon el estudio Cinemuñecos; este realizó más de 300 comerciales, como el de Pancho Pantera.

Tras el éxito de su trabajo y la gran cantidad de proyectos que tenían, en 1956 los animadores se juntaron para fundar la Rama de Animadores del Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica, Sección 49, con poco más de 200 asociados y su secretario general fue Ramón Villarreal.

Posteriormente, en 1957, los ingenieros Gustavo Valdéz y Jesús Martínez fundaron Val-Mar S.A., bajo la dirección de Ernesto Terrazas y este, a su vez, llamó a los animadores que alguna vez habían colaborado con él a participar en el nuevo estudio. El primer cortometraje que realizaron se tituló *El Cucaracho* (Valdez,1959). Dada la vasta demanda de animación que había en Estados Unidos, Val-Mar consiguió un contrato para realizar la animación en México de la famosa serie norteamericana *Rocky and His Friends* (Rocky y sus amigos) (Nichols,1959). La producción fue tan grande que se vieron en la necesidad de contratar a una gran cantidad de animadores mexicanos, así como de pedir apoyo desde Estados Unidos.

La serie fue entregada en octubre de 1959 y tuvo una buena aceptación por parte del público estadounidense, por lo que se aumentó el tiempo de contrato y la cantidad de dinero para la producción. A pesar de que la serie tuvo un gran éxito, los animadores mexicanos nunca fueron mencionados ni se les dio el crédito que merecían, es decir solo fueron mencionados como "*and a bunch of brothers*" (y un grupo de amigos).



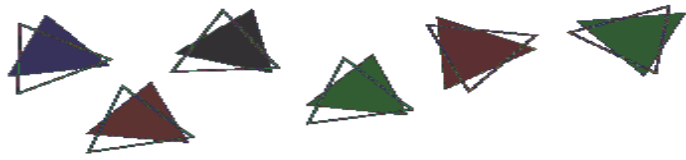
“Tras un año de éxito, Val-Mar decidió cambiar su nombre a Gamma Productions, mientras seguía realizando capítulos para la serie hasta 1964. El estudio llegó a realizar hasta 2500 dibujos y 150 escenas de animación a la semana durante casi 9 años; sin embargo, en 1966, Gamma cerró sus puertas, dejando a los animadores sin empleo y liquidación. Este periodo ha sido uno de los más estables e importantes para la animación en México”. (Castillo,2014:60)

Sin dinero y sin empleo, los animadores decidieron pedir un préstamo al Sindicato de la Producción Cinematográfica para conformar la cooperativa Producciones Animadas S.A. (PASA).

PASA, a cargo de Carlos Manríquez y Rubén Traconis, consiguió pequeños contratos para realizar anuncios televisivos que rellenaran los espacios en blanco de las programaciones, mejor conocidos como *tele-mats*; sin embargo, nunca lograron consolidar algo sólido, motivo por el cual tuvieron que cerrar la cooperativa.

En 1968 Fernando Ruiz produjo un documental animado para los Juegos Olímpicos titulado *El deporte clásico*, el cual compró Televisa; más tarde, en 1972, creó *La familia Telemiau* (Ruiz,1972), misma que, a pesar de ser la primera serie animada en México, no pudo competir contra producciones como *Don Gato y su pandilla* (Hanna-Barbera,1961).

En la década de los 70 se percibía una clara decadencia en la industria de la cinematografía y la animación se trasladó al ámbito publicitario. Daniel Burgos, por ejemplo, decidió crear su propio estudio y consiguió un contrato con Comercial Mexicana para la animación de un anuncio en el que aparecían tres pelícanos. Tiempo después la empresa decidió adoptar el diseño como logo de la tienda y para 1970 fundó la compañía *Telecine Animación*, la cual realizó comerciales para la Sección Amarilla “Y personajes como el mago de la Lotería Nacional y el Tigre Toño de Kellog’s. Ganó premios Teponaxtlis, galardón otorgado por la Asociación Mexicana de empresas de publicidad”. (Castillo,2014:61)

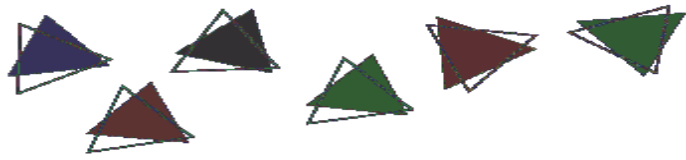


El Banco Nacional Cinematográfico produjo, en 1972, una de las primeras animaciones históricas de México, bajo la dirección de Tompkins.

Durante esta década los hermanos César y Ángel Cantón fundaron Kinema S.A., en colaboración con algunos animadores provenientes de Gamma Productions. Realizaron proyectos para la marca Kellog's; sin embargo, el contrato más importante que consiguieron fue firmar con la compañía productora de series animadas más importante de Norteamérica: Hanna-Barbera. De esta forma, Kinema comenzó la producción de series como *Los Picapiedra* (1960), *Los Superamigos* (1973), *Jossy y las melódicas* (1970), *Scooby Doo* (1969), etcétera, logrando realizar cincuenta series durante 10 años y producir 26 minutos de animación a la semana.

En 1974 se realizó el primer largometraje de animación mexicano bajo la dirección de Fernando Ruíz y Adolfo Torres Portillo, a petición del entonces presidente Luis Echeverría. En el proyecto titulado *Los tres reyes magos* (Ruiz,1974), colaboraron más de 120 dibujantes y constó de 80 minutos. El guion fue escrito por Rosario Castellanos y Emilio Carballido y el financiamiento corrió a cargo del Banco Cinematográfico, el cual aprobó un presupuesto de 2 millones de pesos para la producción, la cual inició en septiembre de 1974 y concluyó en julio de 1976. El éxito de la película fue rotundo. *Los tres reyes magos* (Ruiz,1974) buscaban ser la contraparte de *Santa Claus* (Rankin,1974) de Norteamérica y tenían el objetivo de exaltar el nacionalismo mexicano; sin embargo, terminó con un estilo más apegado al de Disney.

El segundo largometraje realizado por Kinema en 1978 fue *Los Supersabios* (Badim, 1978), basado en la historieta de Germán Butze. Un año después Kinema cerró sus puertas con una última producción: el largometraje *Roy del espacio* (López,1983).



En 1978 un grupo de latinos crearon Grupo Cine Sur. Entre 1980 y 1981 realizaron las animaciones *La persecución de Pancho Villa*, cortometraje de 8 minutos y 30 segundos de duración que obtuvo el Coral en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana. (García,2015:117)

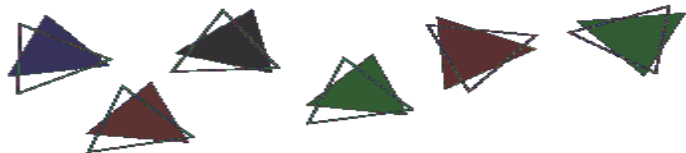
A inicios de los 80, el italiano Mario Noviello fundó Visiographics, estudio dedicado a la publicidad animada. Sus trabajos más relevantes fueron *El Héroe* (Carrera, 1994) y *4 maneras de tapar un hoyo* (Villalobos,1995).

En 1981 Fernando Ruiz fundó un nuevo estudio de producción: Animart, con la finalidad de realizar *El gran acontecimiento* (Ruiz,1981), proyecto pedido por la Iglesia Católica con motivo del 450 aniversario de las apariciones de la Virgen de Guadalupe y financiado por el arzobispo Ernesto Corripio Ahumada. La película se estrenó el 12 de diciembre del mismo año.

En 1983 Jaime Cruz y Luis Fuentes, alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco, realizaron *Vámonos recio*, una animación hecha con recortes basada en el cómic *Torbellino*. “Fue este uno de los pocos ejemplos de cine de animación producido por una universidad pública, en un taller expresamente organizado para producir este tipo de cine”. (Rodríguez,2007:141)

Katy la Oruga fue una producción española y mexicana que tuvo gran éxito en México. Fue transmitida en televisión nacional en 1984.

Durante esta etapa alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), la Universidad Iberoamericana (UIA), el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) y el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) comenzaron a desarrollar proyectos de animación a pesar de que no se les capacitaba ni enseñaba. Este aspecto fue una motivación para que varios alumnos viajaran al extranjero en busca de obtener una mejor preparación.



En esta tercera etapa de la animación hubo un gran incremento en cuanto a producciones, estilos y técnicas. Dos ejemplos que se pueden mencionar de este periodo son el cortometraje de Dominique Jonard *Tierra adentro* (Jonard,1992-1993) y *Las Brocerías de Brozito* (1993), de Héctor Arellano y José de Jesús Durán.

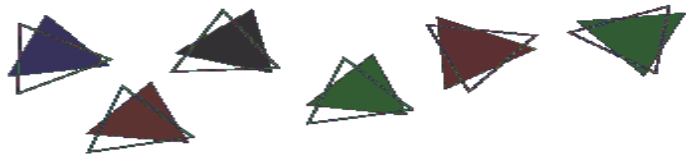
Carlos Carrera realiza el cortometraje *El héroe* (1993), el cual participó en el festival de Cannes, llevándose la palma de oro, lo cual lo colocó como el primer director mexicano en obtener este premio desde el filme *María Candalaria* (Fernández, 1943).

Los alumnos del CUEC ya presentaban proyectos como *El árbol de Chicoca* (1991) y *Mi querido diario* (1991), de Artemisa Bahena, y *Malapata* (1995-2001), de Ulises Guzmán, ganador del tercer lugar del Concurso Nacional de Guiones de Cortometraje.

“El estudio Tarumba el cual cambia su nombre a Voxel, fundado por alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana; se encargó de realizar tres proyectos para la SEP *Tlacuache* (Cruz,1993), *Moaré* (1993) y *La flauta de Bartolo* (Arellano,1993); pero la SEP no pagó los derechos de autor sobre la música que se utilizó y no se exhibieron. Más adelante realizaron proyectos como *La sirena Aalamatsin* (1993), el cual ganó el concurso Programa Nacional de Apoyo a la Producción de Televisión Cultural”. (García,2015:127)

Fernando Ruiz colabora con Alberto Gallo para fundar la Productora Mexicana de Animación S.A. también conocida como PROMEXA y realizan la película titulada *Cuautli* (1996) para la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este proyecto fue una serie sobre la historia mexicana, por lo que tenía fines educativos y culturales. Sin embargo, se suspende debido a los costos.

Otros personajes que forman parte de esta etapa de egresados de una de las universidades del país la UIA que han contribuido a la animación son:



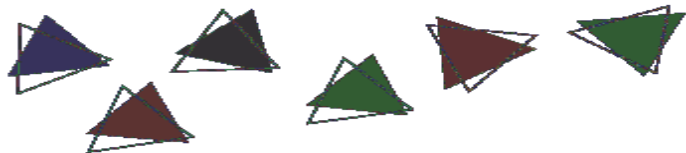
José Luis Rueda, quien funda junto con otros compañeros María Negra Productions, dedicada a realizar cortometrajes de animación como *Los changuitos* (José Luis Rueda, 1995) o *4 maneras de tapar un hoyo* (Rendón, 1996).

José Ángel García Moreno hizo *Abrimos los domingos* (1989), corto que fue visto por personas de la Universidad de California, quienes le ofrecieron una beca para el extranjero. También filmó *Cocktail Molotov* (1999), *Catrina Posada* y *La gran piedra* (2001) la cual ganó el concurso del Sistema Nacional para la Producción de Programas de Televisión Cultural.

Finalmente, Enrique Navarrete, quien estudió Diseño Gráfico en la Universidad Iberoamericana y después se fue al Sheridan College (Canadá), donde aprendió animación. Más tarde trabajó en los estudios Dreamworks, colaborando en largometrajes de animación como *Shrek* (Adamson, 2001) y *El príncipe de Egipto* (Chapman, 1998).

Para ese entonces la compañía había comprado un estudio llamado Pacific Data Images, con el cual desarrolla la división de animación por computadora. *Antz* (Darnell, 1998) fue uno de sus proyectos en el cual se incluyó a Navarrete. “A su regreso a México funda los estudios La mamá de Tarzán, los cuales duran poco tiempo debido a la situación económica del país. Más tarde funda los estudios Los hijos de su madre”. (Castillo, 2004:76)

Por otro lado, García, en su tesis “Revisión histórica y recopilación de cortometrajes de animación producidos en México (1917-2014)” también nos habla de Guadalajara, mencionando que en este estado la práctica y la innovación de la animación se convirtieron en una práctica primordial. Es por eso que comenzaron a abrirse varias instituciones que se dedican a la enseñanza de las artes audiovisuales. Los directores más destacados de esta época fueron Rigoberto Mora, Luis Téllez, René Castillo, Rita Basulto, José Medina, y Cecilia Navarro.



Esta última realizó diversos proyectos como: *Cerraduras* (Navarro,1990), que ganó su primer premio en el concurso de video experimental patrocinado por la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior ANUIES. *Las buenas conciencias* (1995) y *Filofobia* (1997), segundo premio ANUIES.

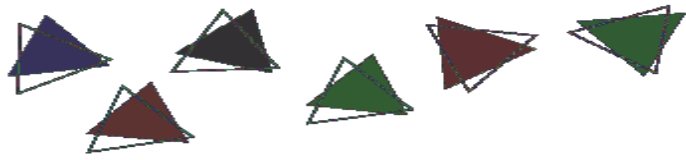
Por otro lado, Rigoberto Mora, quien presentó *La gran obra* (1996) y *Cómo preparar un sándwich* (1997), tuvo una participación en *Ángeles del fin del millenium* (1995). “En 1968 cuando cursaba la preparatoria conoce a Guillermo del Toro, con quien funda el estudio Anfisbena, el cual cambia su nombre a Necropia, donde realizaban efectos visuales y animación; sin embargo, no tuvieron mucho éxito y cerraron. Para el 2000 realiza *Polifemo* (Mora,2000), el cual termina con ayuda del gobierno de Jalisco y otras instituciones que lo financiaron.” (García,2015:130)

Rita Basulto y José Medina ganan el premio coral del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana presentando la cinta *El octavo día* (2000).

Animex Producciones se funda en el estado de Puebla por Ricardo Arnaiz en el año 2000. Sus filmes más representativos son *La leyenda de la Nahuala* (2007), *Nikté* (2009), *La Revolución de Juan Escopeta* (2011), *Selección Canina* (2015) y *El Americano* (2016).

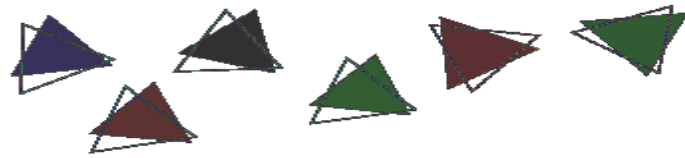
En el año 2001 los hermanos Gabriel Riva-Palacio Alatraste y Rodolfo Riva-Palacio Alatraste, en colaboración con Rodolfo Riva-Palacio Velasco (padre de ambos) y Carlos Zepeda Chehaibar fundan el estudio *Huevocartoon*. Una de sus películas más exitosas fue *Una Película de Huevos* (Riva-Palacio,2006); para el año 2009 realizan *Otra película de huevos y un pollo* (Riva-Palacio,2009).

Posteriormente, en 2002, Fernando de Fuentes, José García de Letona y Federico Unda fundan en México *Ánima Estudios*, considerado uno de los grandes estudios



de animación en América Latina. Su primer largometraje fue *Magos y Gigantes* (Couturier,2003). Después realizaron una serie de películas cuyos temas se centran en leyendas mexicanas, las cuales tuvieron gran presencia en taquilla, como *La leyenda de la llorona* (Rodríguez,2011), *La leyenda de las momias de Guanajuato* (Rodríguez,2014), *La leyenda del chupacabras* (Rodríguez,2016) y *La leyenda del charro negro* (Rodríguez,2018), además de realizar otro tipo de filmes como *El agente 00-P2* (Couturier,2009), *Don Gato y su Pandilla* (Mar,2011). Por otro lado, *Ánima Estudios* también elaboró series de televisión animadas como *El Chavo del Ocho* (Gómez,2006).

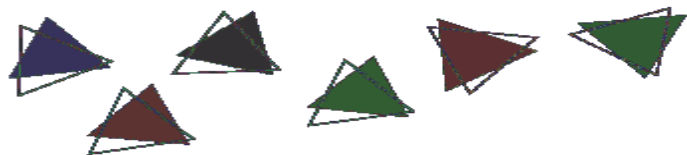
En 2018 se estrenó el primer largometraje animado del director Carlos Carrera: *Ana y Bruno*, el cual duró más de 10 años en producción y es considerada la película más cara en la historia del cine mexicano.



C
A
P
Í
T
U
L
O

4

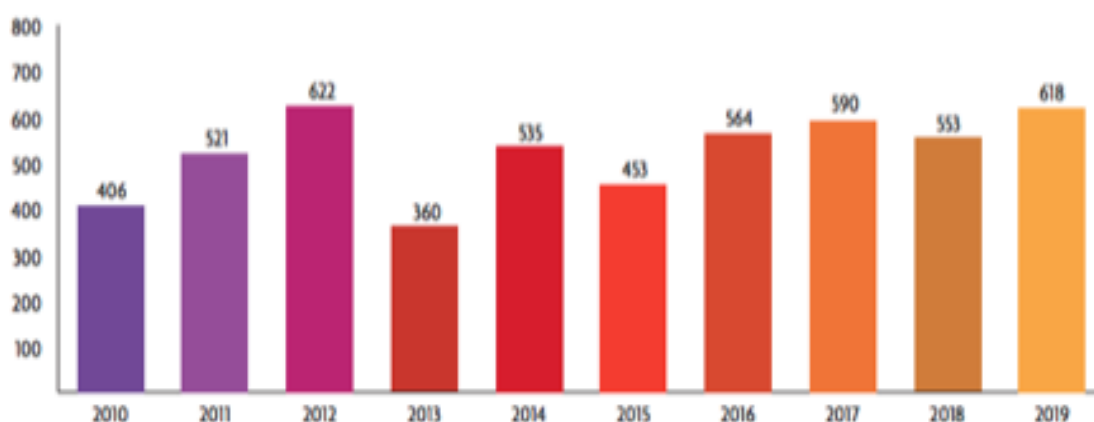
EL CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO



4.1 Producción

De acuerdo con el Anuario Estadístico de Cine Mexicano 2019 del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) se produjeron 907 filmes dicho año, los cuales se dividen de la siguiente forma: 216 largometrajes, 618 cortometrajes y 73 documentales. Como podemos apreciar, el cortometraje es el audiovisual más producido en nuestro país (gráfica 1).

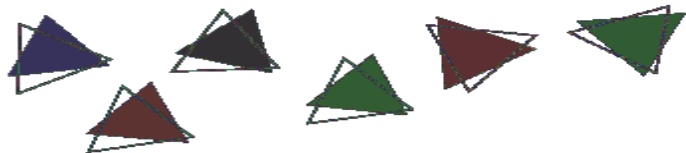
Gráfica 1. Número de cortometrajes registrados en 2010-2019.



Fuente: Imcine con datos de festivales cinematográficos.

Como se puede apreciar, la producción de cortometrajes siempre ha estado por arriba de 300 filmes por año; sin embargo, no se encuentra una constante en la producción.

Pese a la amplia producción de cortometrajes que se realizan en el país, esto no es suficiente para generar más apoyos para la producción de los mismos. En 2019, de los 216 largometrajes nacionales que se produjeron, el 49% se realizó con algún apoyo público. Es decir 105 filmes fueron apoyados por el IMCINE y sus diferentes fondos para el cine, mientras que, ese mismo año, solo apoyo el 5% de los proyectos que se registraron en la categoría de cortometraje:

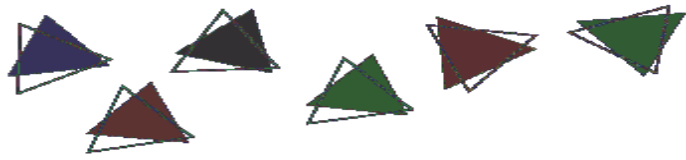


"La producción de cortometrajes sirve como plataforma para futuros realizadores y permite apoyar a cineastas y egresados de las escuelas de cinematografía. Para la convocatoria de 2019 concluyeron su registro 375 proyectos, entre ficción, animación, documental y postproducción, resultando ganadores 20 proyectos: 9 de ficción, 7 de documental, 2 de animación y 2 de postproducción". (IMCINE,2019)

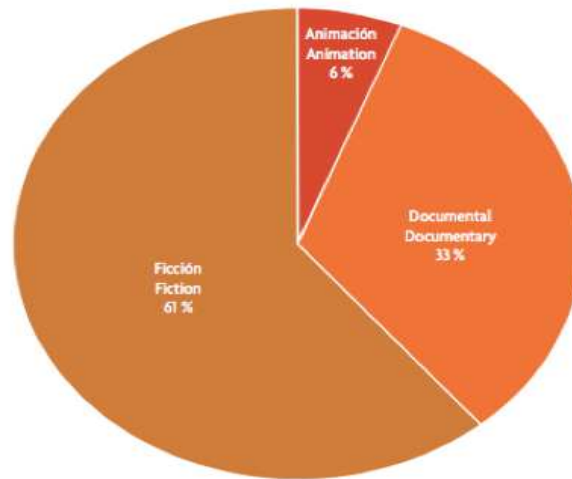
Los estudios estadísticos muestran que, el cortometraje para las entidades gubernamentales no tiene la misma relevancia que el largometraje, donde se prioriza el apoyo para la producción de largometrajes y el cortometraje tiene muy poco apoyo. En cuanto al cine de animación, específicamente en el cortometraje, el panorama es aún más catastrófico, ya que, como pudimos ver, de los 20 filmes apoyados en 2019 por el IMCINE solo 2 corresponden a la categoría de animación, lo que corresponde a 10% del total del apoyo.

El cortometraje es un formato incomprendido por parte de las instituciones, puesto que consideran que es un producto que por su corta duración requiere de poco presupuesto, es decir, no se le reconoce el valor a esta forma de expresión cinematográfica. Mientras que los realizadores argumentan que la producción de cortometrajes es un género con su propio espacio en la industria, que implica una posición estética y conocimientos técnicos altamente especializados y por ello, requiere de inversiones presupuestales al igual que los largometrajes.

Se aprecia que de los 618 filmes producidos en el mismo año solo 6% son cortometrajes de animación, es decir, solo se tiene registro de 37 cortometrajes animados en el año 2019 (gráfica 2).



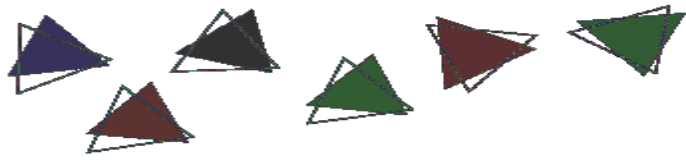
Gráfica 2. Cortometrajes registrados en 2019 por género.



Fuente: Imcine con datos de festivales cinematográficos / Source: Imcine with data from film festivals.

Por lo que la producción de cualquier filme varía dependiendo del género que se vaya a desarrollar. Por lo que, los cortometrajes de ficción o documentales pueden llevarse a cabo en un año, entretanto que los de animación requieren de un mayor tiempo para su realización, todo depende de la historia a desarrollar y las técnicas de animación que se vayan a emplear. Esto significa que mientras los de ficción pueden solicitar apoyos financieros cada año, los de animación no lo pueden hacer, observamos una gran discrepancia en los tiempos de producción en lo que a animación se refiere, ya que dependiendo de la técnica, la duración, el número de personajes, escenarios y el equipo con el que se cuenta, será el tiempo de producción, dejando en desventaja a sus realizadores.

Para ejemplificar el tiempo de producción al cual se adhieren los cortometrajes de animación, observaremos tres cortometrajes animados producidos por IMCINE en el período 2014-2016; *Cerulia* de Sofía Carrillo, *Poliangular* de Alexandra Castellanos y *Humo* de Rita Basulto, los cuales nos permiten ver el tiempo de producción aproximado, el capital humano y el presupuesto necesario para su realización.



Cerulia de Sofía Catalina Carrillo Ramírez

Técnica: *Stop motion*

Año en que se le concedió el apoyo: 2014

Año de estreno: 2017

Presupuesto IMCINE: \$949,519.33

Sinopsis: Cerulia inicia un viaje para despedirse de la casa de su niñez, pero los recuerdos y la presencia de los abuelos no la dejarán partir.

Ficha Técnica

Productor: Paola Chaurand.

Guión: Sofía Carrillo.

Dirección de Fotografía: Paola Chaurand.

Editor: Uri Espinosa.

Música Original: Sofía Orozco, Yolihuani Curiel, Fernando Arias.

Diseño de sonido: Odín Acosta.

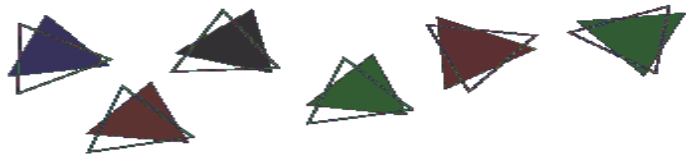
Dirección de Arte: Lou Peresandi.

Animador: Sofía Carrillo, Paulina Gallardo.

Intérpretes: Diana Bracho.

Productora: Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)

El cortometraje de la directora Sofia Carrillo fue acreedor al premio Ariel a mejor cortometraje animado 2018. Tardó 3 años en ser producido. Dicho cortometraje está hecho bajo la técnica de *stop motion*, donde se emplearon marionetas talladas a mano, y tiene una duración de 12 minutos. El cortometraje tuvo el apoyo de 6 casas



productoras además del IMCINE: Nahuyaca Films, Humanimalia Puppetry, Polar Studio, OA diseño de sonido, Fesway, Newhart, Phantasma y Ronin. Participaron alrededor de 30 personas en su creación.

Poliangular de Alexandra Castellanos Solís

Técnica: Animación 2D

Año en que se le concedió el apoyo: 2015

Año de estreno: 2017

Presupuesto IMCINE: \$ 999,171.42

Sinopsis: Los buscadores persiguen objetos misteriosos que parecen ser inalcanzables. Lo que realmente quieren averiguar es qué son esas formas secretas y qué pasará una vez que las atrapen.

Ficha técnica

Guion: Castellanos Solís, Alexandra

Producción: Cruz Rodríguez, Ana

Fotografía: Del Rosal Toussaint, Efrén

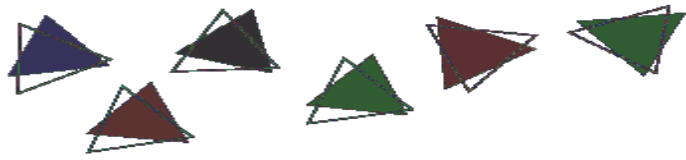
Edición: Castellanos Solís, Alexandra

Sonido: Enríquez Rivaud, José Miguel

Animación: Gutiérrez Obeso, Federico | Mond, Andrea | Piaget Rodríguez, Philip | Rangel, Rodrigo Miguel | Tova, Laura | Zamora Arceo, Aranzazu

Dirección de Arte: Mondragón García, Andrea

Productora: Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)



Estuvo nominado al premio Ariel como “Mejor cortometraje animado 2018”, y fue parte del tour de cine francés. El cortometraje es una mezcla de la técnica animación *2D* y *stop motion*, pero la primera es la que predomina. Tiene una duración de siete minutos y fue realizado en dos años. Para su realización participaron más de 15 personas.

Humo de Rita del Rosario Basulto Chávez

Técnica: *Stop motion*

Año en que se le concedió el apoyo: 2016

Año de estreno: En producción

Presupuesto IMCINE: \$ 800,000.00

Sinopsis: Daniel es un niño que vive en carne propia el calvario de los campos de concentración. En este lugar de pesadilla el niño intenta no perder el contacto con su madre, al mismo tiempo que trata de entender el nuevo mundo que le rodea. Con la inocencia de un infante, Daniel da la cara a su fatal destino.

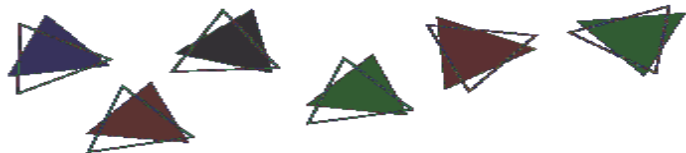
Ficha Técnica

Producción: Juan José Medina Dávalos

Guion: Juan José Medina Dávalos

El cortometraje *Humo*, actualmente en producción, tendrá una duración de 10 minutos. Se realiza con la técnica *stop motion* y los personajes son marionetas talladas a mano. En los últimos cuatro años ha aplicado a distintos apoyos gubernamentales, como el apoyo CECA del gobierno de Jalisco, que le otorgó cerca de \$100,000 más para su realización. Aún no tiene fecha estimada de estreno.

Como podemos ver, estos tres cortometrajes de animación responden a tiempos de producción muy diferentes. Por un lado tenemos el cortometraje *Poliangular*, que fue realizado en dos años y solo con el presupuesto otorgado por el IMCINE; por otro vemos los proyectos de *stop motion* cuyos tiempos de producción son mucho más largos y necesitan de apoyos extras para su realización. El cortometraje de



Cerulia tardó tres años en ser producido, mientras que el cortometraje *Humo* lleva cuatro años en preproducción y aún no se conoce la fecha de estreno. Además, vemos cómo los tres cortometrajes cuentan con un presupuesto parecido, de lo cual es posible concluir que para producir un cortometraje de animación profesional es necesario tener un presupuesto de alrededor de un millón de pesos.

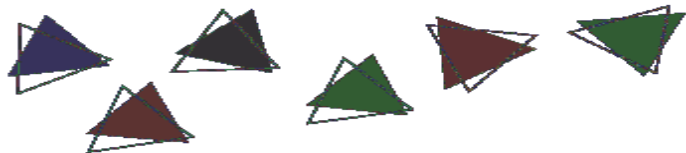
4.2 Subvenciones

Los cortometrajes de animación mexicanos son realizados gracias a las subvenciones que otorga la Secretaría de Cultura para producción cinematográfica. Son consideradas como un apoyo monetario hacia un individuo o un colectivo, proveniente en su mayoría de instituciones públicas con el fin de ayudar al desarrollo de un proyecto que necesite de un capital alto para su elaboración. Para acceder a estos apoyos se realiza una solicitud directa a la o las instituciones, y estas determinan la cantidad que se le otorgará a cada proyecto.

Una de las instituciones que brinda un apoyo económico a los proyectos de cine es el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), organismo respaldado por la Secretaría de Cultura. Tiene como objetivo apoyar la producción cinematográfica nacional. Dicha institución hace énfasis en el apoyo a cortometrajes y largometrajes.

El IMCINE brinda un apoyo económico para la producción de proyectos exclusivamente mexicanos; con esto busca incentivar a que México siga creciendo en la rama del séptimo arte, ayudando monetariamente también en su distribución y difusión por los diversos medios nacionales e internacionales.

Este instituto se fundó el 25 de marzo de 1983 bajo el gobierno del expresidente Miguel de la Madrid. Surgió después de una gran crisis en el cine mexicano, en la cual la calidad de producción había bajado y no había apoyos financieros para la industria. El objetivo de la creación del IMCINE era que en ese entonces el

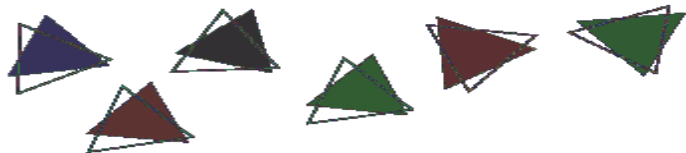


presidente consideraba al séptimo arte como uno de los instrumentos de comunicación más eficientes y completos, pero cuya existencia dependía de la generación de más herramientas para su desarrollo. Al proporcionárselas se buscaba lograr que la población mexicana tuviera una oferta cultural y artística compuesta de producciones locales.

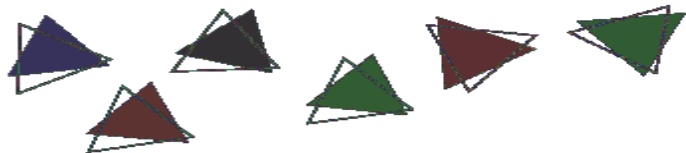
La subvención de IMCINE se otorga una vez al año a partir de una convocatoria abierta a todo público, se inscribe el proyecto y un jurado especializado decide a quién y con qué monto se apoyará.

A continuación, se presenta un listado con los apoyos otorgados por parte del IMCINE en los últimos años a cortometrajes de animación.

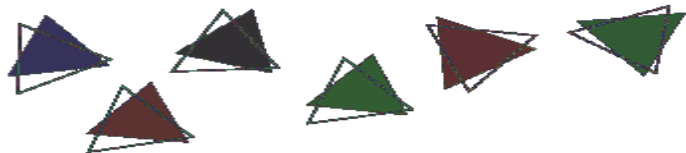
Año	Título Cortometraje	Director	Categoría	Monto
2014	Aceite y gas	Esteban Azuela Suárez	Animación	\$ 300,000.00
2014	Fin del mensaje	Eduardo B. Gutiérrez Múgica	Animación	\$ 300,000.00
2014	La máquina	René David Reyes García	Animación	\$ 300,000.00
2014	Cerulia	Sofía Catalina Carrillo Ramírez	Animación	\$ 949,519.33



2014	Elena y las sombras	César Gabriel Cepeda Sánchez	Animación	\$ 949,999.69
2014	Los gatos	Víctor Alejandro Ríos Rodríguez	Animación	\$ 949,995.13
2014	El árbol de la vida	Alejandro Federico García Caballero	Animación	\$ 949,991.33
2014	El último suspiro	Eduardo Martínez Pichardo	Animación	\$ 949,999.33
2014	La secta de los insectos	Pablo Calvillo Méndez	Animación	\$ 952,129.45
2015	Poliangular	Alexandra Castellanos Solís	Animación	\$ 999,171.42
2015	Gina	David Alejandro Heras Muñoz	Animación	\$ 1,000,641.18
2015	Canción de noche (Antes: Jack y la muerte)	Karla Castañeda Ortega	Animación	\$ 999,936.62
2016	Última Estación	Héctor Dávila Cabrera	Animación	\$ 199,370.53



2016	Primos	Jorge Federico Gutiérrez Obeso	Animación	\$ 800,000.00
2016	Humo	Rita del Rosario Basulto Chávez	Animación	\$ 800,000.00
2016	Tío	Juan José Medina Dávalos	Animación	\$ 800,000.00
2017	El ave	María Miguel Anaya Borja	Animación	\$ 770,000.00
2017	Canicas	Eduardo Altamirano Segovia	Animación	\$ 770,000.00
2017	Bouclette	María Fernanda Lozada Muñoz	Animación	\$ 770,000.00
2018	La frontera	Christian Arredondo Narvárez	Animación	\$ 800,000.00
2018	El desfile de los ausentes	Marcos Almada Rivero	Animación	\$ 800,000.00
2019	La casa de la memoria	Sofía Rosales Arreola	Animación	\$ 200 ,000 .00
2019	Emme: la niña y el oso	Diego Antonio Acevedo Aguilar	Animación	\$ 720,000.00



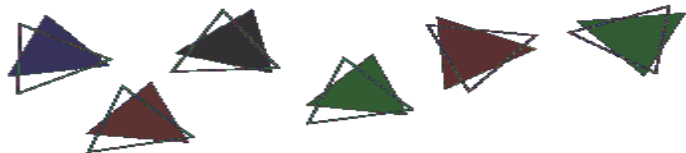
2019	Fonos	Ana Gabriela Badillo Sánchez	Animación	\$ 720,000.00

Existen otros apoyos que provienen de esta institución, los cuales son destinados exclusivamente a largometrajes. Algunos de estos apoyos están a cargo del Fondo de Inversión y Estímulos al Cine (FIDECINE), el Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad (FOPROCINE) y EFICINE 198.

Otro de los estímulos que más apoya a la creación de cortometrajes es el sistema de apoyos a la creación y a proyectos culturales del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, también conocido como FONCA. Al igual que el IMCINE, busca brindar apoyos económicos a artistas. Aunque esta institución no solo le brinda apoyos al sector cinematográfico, sino a artistas de cualquier disciplina, como música, pintura, danza, diseño, arquitectura y artes visuales, entre otros. Dicho estímulo se otorga en forma de beca y su principal función es incentivar al medio artístico a la creación de proyectos y que de esta manera los ciudadanos puedan ejercer su derecho de libre expresión mediante lo que más les gusta hacer.

El IMCINE se creó el dos de marzo de 1989, en la presidencia de Carlos Salinas de Gortari. Lleva 31 años de servicio, en los cuales ha dado alrededor de 22,826 apoyos. Para obtener una beca los interesados tienen que presentar sus propuestas artísticas, que serán evaluadas por un grupo de artistas y creadores que dictaminarán si el proyecto es aprobado o no.

Cuenta con alrededor de 14 programas de apoyo que han incrementado desde el momento de su creación, cada uno tiene el fin de cubrir las necesidades artísticas que se han ido desarrollando a lo largo de los años. Estos estímulos son: Sistema

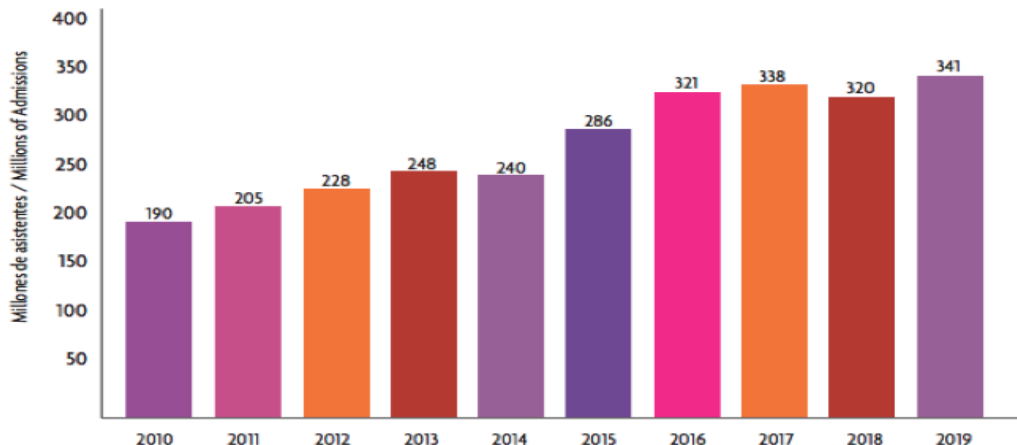


Nacional de Creadores de Arte, Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales, Jóvenes Creadores, Creadores Escénicos, México: Encuentro de las Artes Escénicas, Premio Nacional de Artes y Literatura, Apoyo a Grupos Artísticos y Profesionales de Artes Escénicas “México en Escena”, Becas para Estudios en el Extranjero, Apoyo a la Traducción (PROTRAD), Apoyos Especiales, Centro de Experimentación y Producción de Música Contemporánea (CEPROMUSIC), Centro de Producción de Danza Contemporánea (CEPRODAC), Compañía Nacional de Teatro, Estudio de la Ópera de Bellas Artes (EOBA).

4.3 Distribución

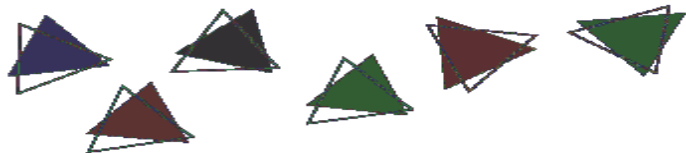
En los últimos cuatro años las salas de cine han tenido más de 300 millones de asistentes por año (gráfica 3), en el año 2019 el cine mexicano contó con 35.2 millones de espectadores.

Gráfica 3. Asistencia a salas de cine en 2010-2019



Fuente: Imcine con datos de festivales cinematográficos.

La oferta cinematográfica en nuestro país ascendió a 450 filmes, de los cuales 101 fueron nacionales, de acuerdo a las cifras del IMCINE, y de los 101 estrenos mexicanos 45% solo se exhibió en 10 salas o menos, con una permanencia de entre una y seis semanas en cartelera. El 55% restante estuvo de siete a 10 semanas en



cartelera, algunas incluso más, como *Un filósofo en la arena* (Muñoz,2018), *Las niñas bien* (Márquez, 2018) y *Chicuarotes* (García,2019), con 15 semanas en cartelera, y *Belzebuth* (Portes,2017), con 17 semanas.

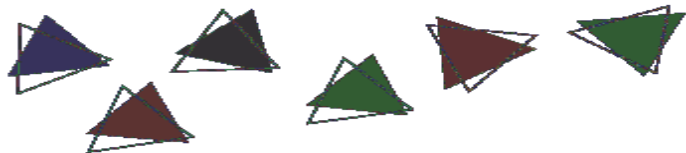
México ocupó en 2018 el cuarto lugar en el top 10 de los países más taquilleros (por número de boletos vendidos; 332 millones), y el cuarto puesto en salas de cine, con siete, 182 salas; a su vez un mexicano adquiere en promedio 2.7 boletos al año (*Forbes*,2019).

Estas cifras son una muestra de que México es un país asiduo al cine y aunque en apariencia se creería que existe una gran oferta cinematográfica, si se ve más a fondo observamos que la oferta en filmes existe, pero no en exhibición. Es importante dejar sobre la mesa el panorama del cine mexicano y su consumo. De esta forma podemos denotar la nula oferta que existe en cuanto a la exhibición de cortometrajes.

Ninguna sala de cine en la República Mexicana cuenta con un programa de cortometrajes dentro de su cartelera ni proyecta filmes de corta duración. El mercado se encuentra totalmente acaparado por películas de origen estadounidense y de cine comercial. De la asistencia registrada, 96% corresponde a la oferta comercial. El IMCINE ha declarado que:

"*Toy Story 4* lideró la taquilla con 25 millones de espectadores. Por su parte, el cine nacional obtuvo solo 10% de las entradas, al contabilizar 35.2 millones de espectadores. De los 101 estrenos mexicanos del año, 46% se exhibió en menos de 10 pantallas y 20% tuvo una duración de tres semanas en cartelera, mientras que 53 de los estrenos mexicanos sumaron apenas 79 000 espectadores, *No manches Frida 2* fue vista por 6.6 millones de personas".
(IMCINE,2019)

Comparemos esta cifra con el multipremiado largometraje de Lila Avilés: *La camarista* (2018). Dicho filme tuvo una permanencia de 12 semanas en las salas de



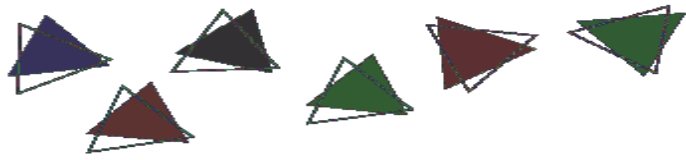
cine y asistieron a verlo 78 472 espectadores. La cifra es poco más de 1% de asistentes frente a la película de Nacho G. Velilla *No Manches Frida*. Por momentos pareciera que la oferta puede ser equiparable si se habla de la permanencia de ambas películas en las salas de cine, pero si agregamos el número de pantallas en las que estuvieron los filmes veremos cómo es una competencia desigual, 3 867 fueron las pantallas en las que se pudo ver *No Manches Frida 2* (2019), mientras que *La camarista* solo fue proyectada en 58 pantallas. Sí así analizamos cada una de las producciones mexicanas, encontraríamos un panorama más preocupante.

La distribución de los cortometrajes de animación en México se enfrenta a un problema, ya que estos no encuentran un lugar específico en la industria cinematográfica, y es por ello que se han buscado nuevas plataformas y espacios para su difusión.

4.4 Exhibición

La exhibición de cortometrajes en las salas de cine no es algo común o que forme parte de la cartelera habitual, a excepción de cuando se trata de festivales de cine que tienen su sede en algún recinto cinematográfico. Dentro de esta tendencia, los festivales forman parte esencial en el quehacer cinematográfico. En México se realizan más de 150 festivales al año, según el Anuario Estadístico de Cine Mexicano, lo cual no solo contribuye en la exhibición, sino en el acceso de los mexicanos a la cultura. Es importante resaltar que la mayoría de los festivales existentes en nuestro país tienen un amplio programa dedicado al cine de corta duración y específicamente la animación ocupa un gran espacio dentro de los programas cinematográficos. En dichos festivales no solo vemos que el cortometraje y el cortometraje de animación están presentes, sino que conforman más de la mitad de los programas.

Hay una gran cantidad de festivales de diversas categorías: festivales temáticos que tratan el medio ambiente, violencia de género, discriminación y comunidades



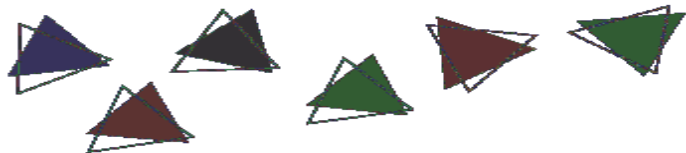
LGBTTTIQ; festivales de géneros como terror, documental, animación, ficción, comedia, entre otros, y especializados como los que presentan creaciones de mujeres, técnicas de animación, videojuegos y más. Entre los principales festivales que se llevan a cabo dentro de la República Mexicana que se enfocan en exhibir cortometrajes de diferentes temáticas y géneros están:

El Festival Internacional de Cine de Morelia (FICM), que se lleva a cabo en octubre en Morelia, Michoacán. Se enfoca en la difusión del cine y la creación, generando nuevos intereses tanto en el cine nacional como en creadores y creadoras fílmicos, así como del género de animación. Tiene un gran prestigio nacional y es considerado uno de los festivales más importantes de cine en América Latina.

El Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG), que se lleva a cabo en marzo. Evento de gran importancia cultural en el país debido a la importante promoción que hace de la industria fílmica mexicana e iberoamericana. Esto ha permitido al FICG posicionarse a nivel internacional como uno de los espacios más importantes para el séptimo arte, en donde se encuentra un espacio de intercambio de ideas entre los profesionales del cine y los artistas emergentes. Es de resaltar que cuenta con una categoría para animación.

Corto Creativo, festival y muestra internacional de cortometrajes (UDCI). Se lleva a cabo en Baja California, del 23 al 25 de septiembre con su 17° edición. Dicho festival proyecta audiovisuales ya sean profesionales o de estudiantes con el fin de expandir el interés de los más jóvenes. Esta muestra de cine solo presenta cortometrajes de diferentes categorías, tanto de animación como de ficción.

La Muestra Internacional de Escuelas de Cine y medios audiovisuales. Este festival presenta conferencias, mesa redonda, talleres y proyecciones de cortometrajes y



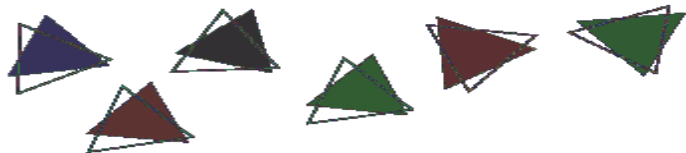
largometrajes realizados por alumnos o maestros inscritos a escuelas de enseñanza cinematográfica. Se realiza en Mexicali, Baja California, en septiembre.

Veracruz Short Film Festival. Se lleva a cabo en agosto. Es un festival mundial de cine que busca atraer al público a crear conciencia y entretener a través de los audiovisuales. Promueve el intercambio de conocimiento entre creadores, directores, fotógrafos y productores del cine. Creado por Héctor Aguilar, director del festival.

El Festival Internacional de Cortometrajes en México (Shorts México), organizado por Jorge Magaña e Isaac Basulto. Es el más grande de Latinoamérica. Se enfoca exclusivamente en cortometrajes. Apoya y promueve las nuevas creaciones. Regularmente se lleva a cabo en septiembre en diferentes localidades de la República y en otros países. Lleva 15 años realizándose. Cuenta con diferentes categorías de competencia en las diferentes producciones inscritas: documental, ficción y animación.

Tlanchana Cultura Audiovisual es una asociación civil sin fines de lucro que realiza de manera anual el festival Tlanchana fest en Valle de Bravo, Estado de México, en abril. Lleva seis años realizándose, con el patrocinio del gobierno del Estado de México, el municipio de Metepec, Cinépolis, Cineteca Mexiquense, entre otros. Tiene como propósito generar espacios para los artistas del cine mexicano. Se enfoca particularmente a la exhibición de largometrajes y cortometrajes de ficción, documental y animación. Al final del festival se lleva a cabo una premiación de diferentes categorías como incentivo a la participación de nuevos talentos, para así fomentar la participación del cine nacional.

Se encuentran festivales especializados en temáticas o técnicas de productos audiovisuales. Uno de ellos es el Festival Internacional de Cortometrajes Ambientales (ECOFILM). Se realiza cada año en México desde 2012. Busca la realización de cortometrajes especializados en el tema del medio ambiente para así



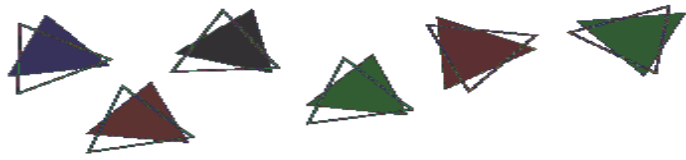
crear conciencia en la sociedad sobre dicha problemática. Es patrocinado por instituciones y empresas comprometidas con el medio ambiente. Es organizado por Emmanuel Acha y Mercedes Alemán.

El *Femme Revolution Film Festival* otorga reconocimiento a la creación de las mujeres en el ámbito cinematográfico, proyectando obras escritas, producidas, dirigidas y/o protagonizadas por mujeres mexicanas. Dicho evento tiene como fin acabar con la discriminación y la desigualdad que vive la mujer en la industria. Se exhiben largometrajes en donde se lucha contra los estereotipos de género. Este festival se llevó a cabo desde en 2019 del 28 de marzo al cuatro de abril en la Ciudad de México. Es patrocinado por Ciudad de México, Cineteca Nacional, HP, Intel, Cinépolis y Sala de Arte, entre otros.

Ambulante es un festival que se realiza cada año. Fue creado por Diego Luna, Gael García Bernal, Pablo Cruz y Elena Fortes desde 2005. Auspiciado por una asociación civil sin fines de lucro, en colaboración con *Canana Films*, *Cinépolis* y el Festival Internacional del Cine de Morelia (FICM). Se exhiben películas de corte documental a través de una gira por los estados de la República durante dos meses con diferentes sedes. Tiene el fin de apoyar el cine documental y resaltar su importancia en la cultura y la sociedad mexicana. Dicho festival tiene una sección llamada “Ambulantito”, dirigida a niños, en la cual los cortometrajes de animación son los que más destacan.

Entre los festivales únicamente de Animación se encuentran:

Pixelatl, Festival de Animación, Videojuegos y Cómic. Es uno de los más reconocidos en latinoamérica. Se lleva a cabo en Cuernavaca, Morelos, en septiembre. Convoca a creadores de animación, videojuegos y cómics a la exhibición e intercambio de proyectos y conocimientos, a través de proyecciones de cortometrajes y largometrajes animados junto con espacios de formación de

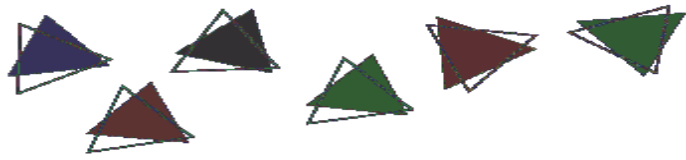


conocimiento, como exposiciones, conferencias y talleres. Los patrocinios vienen en su mayoría de empresas, de los asistentes al evento y en menor medida del gobierno.

Animasivo, Festival de Animación Contemporánea. Se lleva a cabo en la Ciudad de México entre noviembre y diciembre. Es un espacio dedicado exclusivamente a la animación en el cual se muestran cortos de nuevos animadores de carácter independiente o de autor. Crea conexiones con animadores de diferentes partes del mundo, ya que también se realiza en países extranjeros. Este evento llega a su 12° año consecutivo, apoyado por la Secretaría de Cultura, Cineteca Nacional, IMCINE, Gobierno de la Ciudad de México, *Fideicomiso, Domestika, Casiopea*, entre otros más.

El *Cut Out Fest.* Se realiza en la ciudad de Santiago de Querétaro, Querétaro, en noviembre. Es reconocido por ser el festival de mayor importancia en la competencia de cortometrajes de animación internacionalmente. Presenta además talleres, conferencias y proyecciones de nuevas producciones. Es apoyado por la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México, la de Querétaro, IMCINE, Museo Ciudad de Querétaro, Instituto Tecnológico de Monterrey, Cerveza Victoria, revista *Picnic*, entre otros.

El Festival Internacional de *Stop Motion*, se lleva a cabo del 15 al 17 de Agosto en el Centro Nacional de las Artes (CNA), Ciudad de México. El festival se encarga de inscribir proyectos de animación únicamente por la técnica de *stop motion*. Dicho festival, conjunta a profesionales, estudiantes y principiantes para desarrollar la técnica de cuadro por cuadro e intercambiar conocimiento. Se llevan a cabo conferencias, talleres, *master class*, proyecciones de cortos, competencias y actividades de creación. Fue creado en los Estudios Churubusco por Mónica



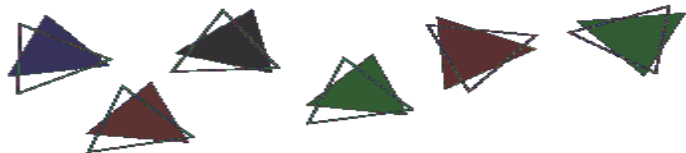
Rodríguez y Marlizeth Martínez, directoras del festival en su primera edición en 2011.

Por último, tenemos el Premio Ariel, patrocinado por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas (AMACC), el cual se lleva a cabo en el Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México. Este evento se realiza cada año con el objetivo de reconocer el trabajo de la industria de cine mexicano e incitar a nuevos proyectos mexicanos y encontrar un espacio para los artistas.

Tiene varias categorías: Ariel de plata a mejor: actriz, actor, coactuación femenina, coactuación masculina, cortometraje de animación, cortometraje documental, cortometraje ficción, dirección, diseño de arte, edición, efectos especiales, fotografía, guion original, guion adaptado, largometraje de animación, maquillaje, música original, ópera prima, película iberoamericana, revelación actoral, sonido, vestuario y Ariel de oro a mejor película.

Ejemplificamos la relevancia e importancia del cortometraje de animación con ayuda de tres festivales cinematográficos de diferente índole dentro del país, como son el *Festival Internacional de Cine de Guadalajara*, el *Festival de cine documental Ambulante Gira de Documentales* y el *Cut Out Fest*, los cuales permiten mostrar la principal forma de exhibición a la que se suscriben los cortometrajes, y cómo estos acaparan la exhibición en los festivales.

El Festival Internacional de Cine de Guadalajara, en su programa de mano de la edición 35, tiene una selección de poco más de 130 películas de todo el mundo, de las cuales 57 corresponden al formato de corta duración, desglosado de la siguiente manera:



Cortometraje Iberoamericano

Ficción: 20 filmes en competición.

Documental: 10 filmes en competición.

Premio Internacional Rigo Mora de Cortometraje de Animación.

19 cortometrajes animados en competición.

Otras categorías

3 cortometrajes dentro de la categoría "Culinario".

5 cortometrajes dentro de la categoría "Hecho en Jalisco": 3 de ficción y 2 de corte documental.

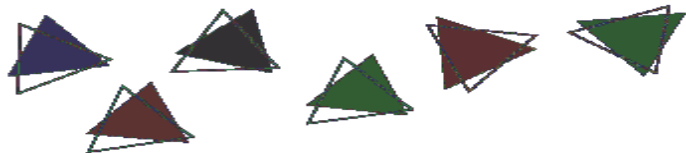
Desde este punto de vista, vemos que 45% del programa del festival está compuesto por películas de corta duración, de las cuales 30% corresponde a la categoría de animación.

Dentro del Festival de cine documental Ambulante, en su gira de documentales de su 14va edición contó con 138 filmes de los cuales 76 son cortometrajes. El festival se divide en ocho categorías y ninguna de estas es competitiva. Además, encontramos que la sección dedicada a los niños "Ambulantito" está compuesta solo de cortometrajes animados.

Pulsos de 13 películas, solo 2 son cortometrajes.

Intersecciones, compuesto por 18 largometrajes.

Injerto cuenta con 40 cortometrajes divididos en 6 programas.



Ambulante Más Allá corresponde a los cortometrajes producidos por el festival y cuenta con 6 filmes.

Resistencias se compone de 8 largometrajes y 1 corto.

Sonidero cuenta con 7 filmes y solo 1 es de corta duración.

Ambulantito se divide en 2 programas y cuenta con 27 cortos infantiles (animación).

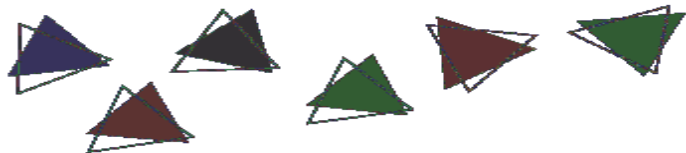
Retrovisor con 9 programas y 2 largometrajes.

Según noticias del Instituto Mexicano de Cinematografía, "La edición constó de 138 documentales de 26 países hablados en más de 20 idiomas, entre ellos 12 lenguas indígenas. Su programación contempló tres estrenos mundiales y 41 estrenos nacionales. 40 títulos son producciones mexicanas, entre ellos hay diez óperas primas." (IMCINE,2019)

Es importante resaltar que 55% del programa de la gira de documentales está compuesta por filmes de corta duración; sin embargo, dentro de los boletines de prensa nunca se anuncia como tal con cuántos cortometrajes cuenta el festival, sino que se habla de la generalidad de las películas con las que cuenta el programa.

Por último, revisaremos el programa de mano del festival *Cut Out Fest*, el cual es un festival especializado en animación y arte digital y es considerado el más importante del país en esta índole. Una de sus principales características es la gran selección de cortometrajes internacionales animados que compiten año con año. La competencia no hace distinciones en cuanto a región geográfica ni en técnicas de animación, pero se divide en cuatro categorías.

El programa 2019 correspondiente a la undécima edición se segmenta de la siguiente manera:



Universitario, compuesto por 6 programas de 1 hora y un total de 50 cortometrajes.

Narrativa, con 43 filmes divididos en siete programas de una hora.

Videoclip, 23 cortometrajes dividido en dos programas.

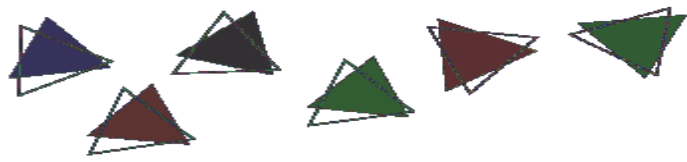
Experimental cuenta con 18 películas de corta duración.

Además, se suma una categoría fuera de competencia titulada: "Cortos mexicanos", con un total de ochos filmes.

Con un extenso programa de 134 cortometrajes en competencia, ocho fuera de competencia y cuatro largometrajes animados, el *Cut Out Fest* reúne lo mejor de la animación a nivel mundial en el estado de Querétaro, donde por 11 años consecutivos se han congregado miles de estudiantes y profesionales de las artes digitales.

4.4.1 Infraestructura de exhibición

En la República Mexicana se tienen contabilizadas 7,493 pantallas en salas comerciales, siendo 469 más que en 2018. Además, en 2019 se contabilizaron 615 espacios alternativos, de los cuales 71% son gratuitos. En la Ciudad de México se concentra el 28% del total de estos, y estados como San Luis Potosí, Sinaloa y Quintana Roo registran menos del 1% (Mapa 1).



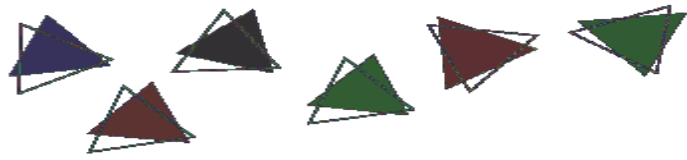
Mapa 1. Espacios alternativos de exhibición en 2019 por región.

Centro / Central: Estado de México, Guerrero, Hidalgo, Morelos, Oaxaca, Puebla, Tlaxcala	145
Centro Occidente / Western Central: Aguascalientes, Colima, Guanajuato, Jalisco, Michoacán, Nayarit, Querétaro, San Luis Potosí, Zacatecas	94
Noreste / Northeastern: Chihuahua, Coahuila, Durango, Nuevo León, Tamaulipas	68
Noroeste / Northwestern: Baja California, Baja California Sur, Sinaloa, Sonora	74
Sur / Southern: Campeche, Chiapas, Quintana Roo, Tabasco, Veracruz, Yucatán	57
Cludad de México	177



Fuente / Source: Imcine.

La forma de ver cine está cambiando, y las diferentes opciones de exhibición permiten que la práctica social que supone ir al cine perdure y se convierta en una actividad relativamente fácil para la diversidad de públicos existentes, así como en el aspecto económico y geográfico. Es importante señalar que según datos del IMCINE en 2018 se tuvo una afluencia de 320 millones de personas en los cines; sin embargo, hay que resaltar que 25% de las salas cinematográficas, circuitos de festivales y espacios alternativos se encuentran en la Ciudad de México y Estado de México, por lo que algunas poblaciones no tienen asegurado el acceso a esta práctica.



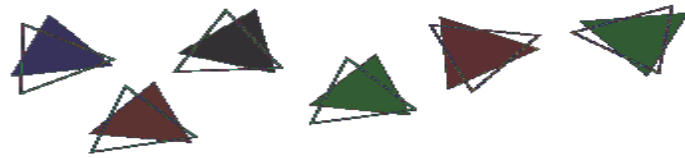
"En 2019 se realizaron 168 festivales y eventos cinematográficos en el país, 13 más que el año anterior, con un promedio de duración de 10 días cada uno. Se contabilizaron 15 de primera edición y 21 festivales o eventos con actividad de itinerancia.

En los últimos 10 años se registró un aumento de 69% en el número de festivales en México; sin embargo, hay estados que cuentan con solo uno: Aguascalientes, Campeche, Chiapas, Nayarit, Tabasco, Tamaulipas y Zacatecas, y Sinaloa con ninguno; en esta última entidad, 81.5% de los hogares no gastan en cine (comprar un boleto para una función).

El estado donde se llevaron a cabo más festivales fue la Ciudad de México, con 38 (22% del total), seguido de Guanajuato y Michoacán, con nueve cada uno (mapa 2). De los 168 festivales y eventos registrados, 65% es de acceso gratuito y 26% con venta de boletos a un precio promedio de entre 41 y 50 pesos. Asimismo, 64% realizan actividades de formación y 71% ofrecen cartelera de extensión, como proyecciones comunitarias en espacios públicos, escuelas, casas de la cultura y centros de barrio". (IMCINE, 2019)

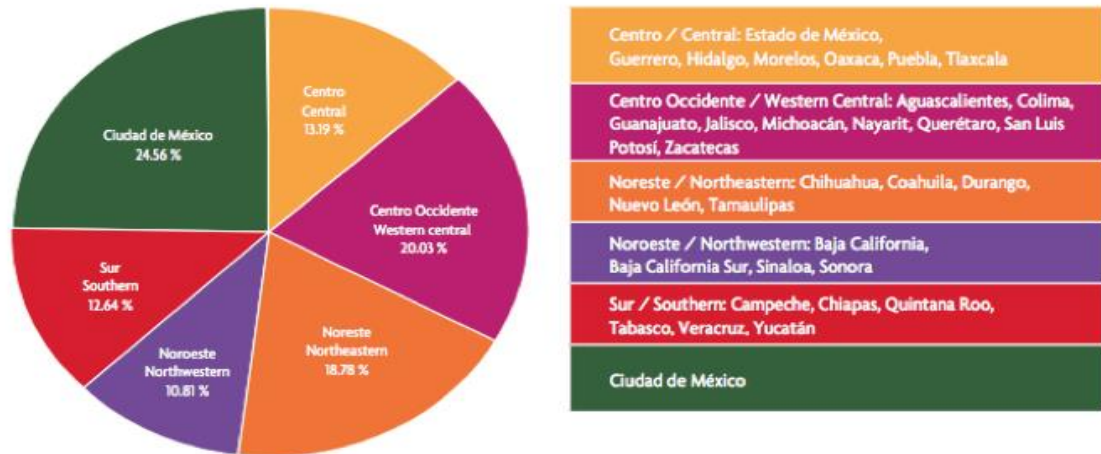
Mapa 2. Festivales y eventos cinematográficos en 2019 por estado.





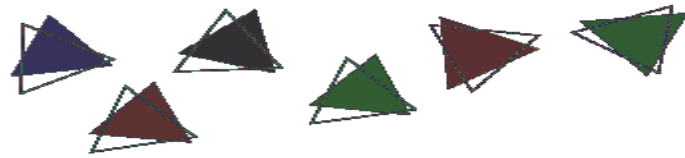
Como podemos apreciar, existe una centralización de los eventos cinematográficos en ciertos estados del país, lo cual genera una desigualdad en el acceso a la cultura para los mexicanos. Un ejemplo de esto es la cantidad de pantallas por región (gráfica 4): mientras en la Ciudad de México existen 1840, en estados como Zacatecas o Nayarit solo tienen 41 y 42 pantallas respectivamente.

Gráfica 4. Porcentaje de pantallas por región en 2019.

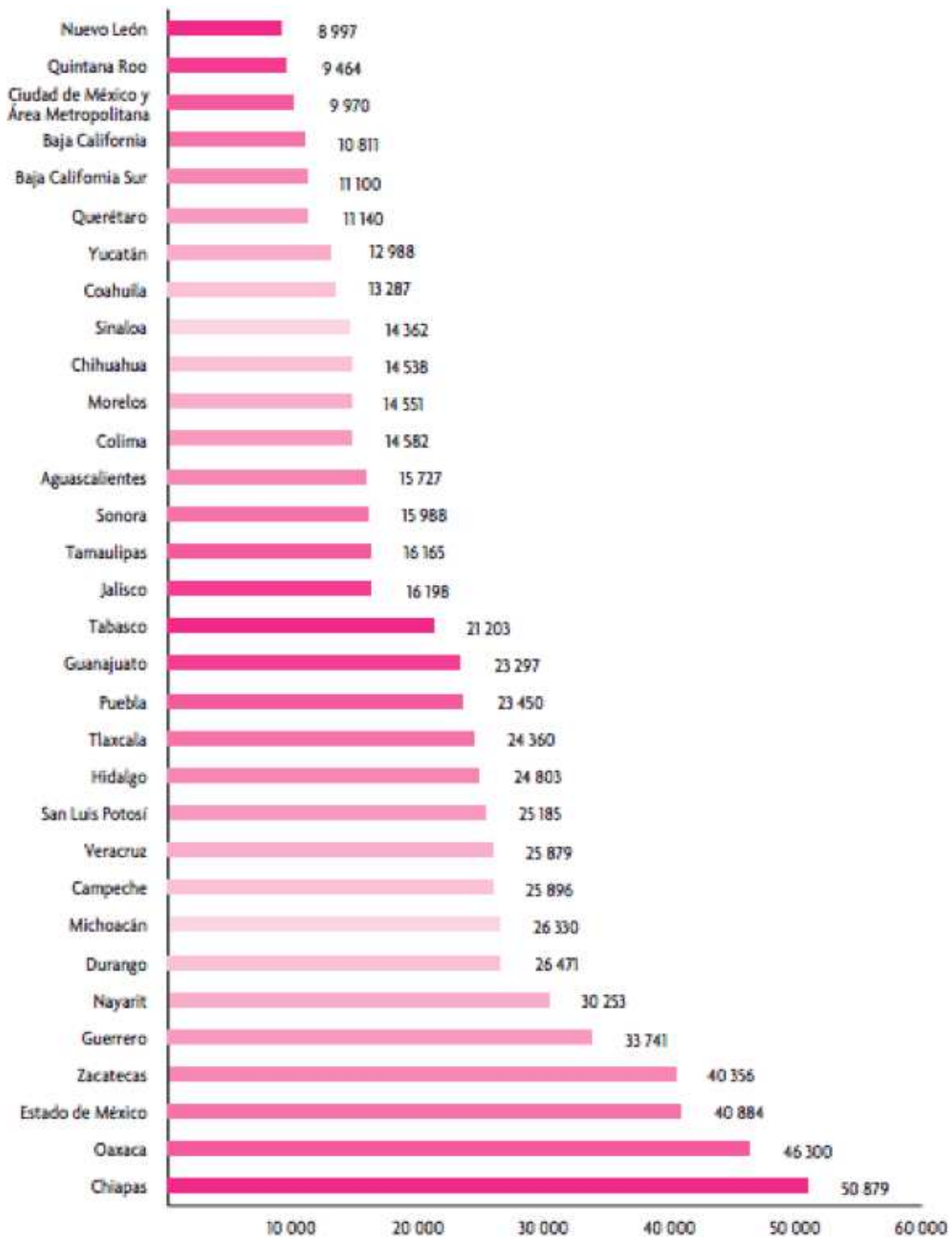


Fuente: Imcine con datos de comScore / Source: Imcine with data from comScore.

Además, vemos cómo los estados más pobres son los que cuentan con menos festivales y también con menos pantallas cinematográficas por habitante (gráfica 5).

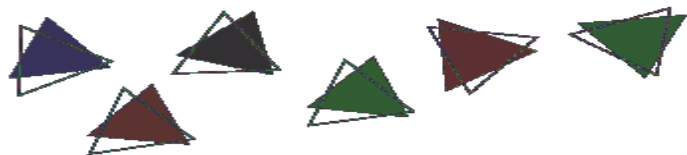


Gráfica 5. Habitantes por pantalla en 2019.



Fuente: Incline con datos de comScore. / Source: Incline with comScore Data.

La barrera de la pobreza que enfrentan estados como Chiapas, Guerrero, Oaxaca, Puebla y Veracruz, los cuales según el INEGI tienen mayores índices de población en pobreza (un estimado de más de 58% de su población), es una cifra que puede



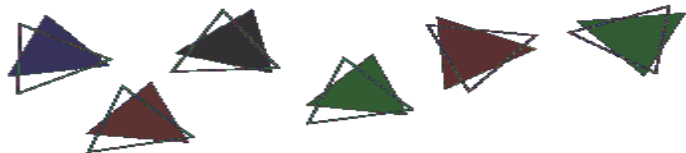
vincularse con la estadística de los hogares que no gastan en cine: correspondiente a más de 90% de la población en dichas entidades (gráfica 6). Aunado a esto, poco más del 30% de dicha población también declaró no asistir al cine por miedo a ser víctima de la violencia que se vive en nuestro país.

Mapa 3. Acceso a la cultura cinematográfica por región.

Región Region	Salas de cine Movie Theaters	Hogares que no gastan en cine (promedio) Households that do not Spend on Movies (average)	Festivales y eventos cinematográficos Festivals and Film Events	Espacios alternativos de exhibición Alternative Exhibition Spaces	Actividades de formación cinematográfica y audiovisual Film and Audiovisual Educational Activities
Centro / Central: Estado de México, Guerrero, Hidalgo, Morelos, Oaxaca, Puebla, Tlaxcala	142	89.72 %	25	145	142
Centro Occidente / Western Central: Aguascalientes, Colima, Guanajuato, Jalisco, Michoacán, Nayarit, Querétaro, San Luis Potosí, Zacatecas	197	85.81 %	39	94	150
Noreste / Northeastern: Chihuahua, Coahuila, Durango, Nuevo León, Tamaulipas	178	82.70 %	14	68	81
Noroeste / Northwestern: Baja California, Baja California Sur, Sinaloa, Sonora	98	78.83 %	16	74	59
Sur / Southern: Campeche, Chiapas, Quintana Roo, Tabasco, Veracruz, Yucatán	128	89.17 %	15	57	74
Ciudad de México	212	76.77 %	38	177	206

Fuente: Imcine con datos de festivales cinematográficos.

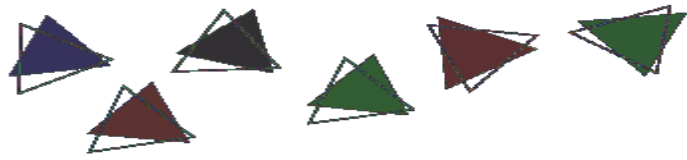
Y aunque son muchos los factores que cuentan para la marginación cultural que vive nuestro país, a la vez también se hacen grandes esfuerzos por combatir la desigualdad. Un ejemplo de esto es el estado de Chiapas, en el que desde hace algunos años distintas agrupaciones han hecho una gran labor para llevar cine a los lugares más alejados de la región, y se ha impulsado la realización de este dentro de las mismas comunidades, generando una cultura cinematográfica.



"Esfuerzos ejercidos por colectivos, galerías, asociaciones civiles, grupos de trabajo y universidades han permitido llevar las películas realizadas en Chiapas a las propias comunidades, en un estado que ha sufrido olvido y despojo sistémico y estructural. Pero aun con esta historia adversa, el cine existe en estas latitudes: se hace, se exhibe, se mira, se escucha, se disfruta, se comenta, se vive". (IMCINE,2019).

Pese a este panorama, es necesario decir que México cuenta con más de una veintena de festivales especializados en animación, lo cual supone una gran infraestructura para el cortometraje animado. Aquí la lista de algunos de los festivales más significativos para la animación mexicana:

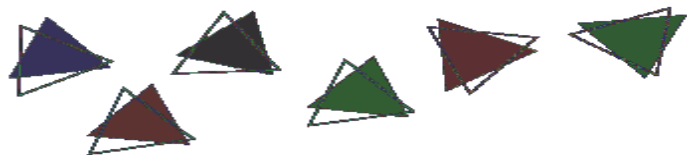
1. Animasivo
2. Ambulante
3. Campus Party
4. Creativa Fest
5. Cuadrante
6. Constructo
7. CutOut Fest
8. Dehache
9. Design Fest
10. DevHr
11. EcoFilm
12. Giff
13. La Mole



14. Locomoción
15. Mutek
16. Oaxaca Film Fest
17. OFFF Mx
18. Pixelatl
19. Segunda Llamada
20. Short Shorts
21. Stop Motion Mx
22. Sublime Jalisco
23. Tlanchana
24. VR Fest Mx

A esto se suman las nuevas plataformas digitales, que en los últimos años se han popularizado y se han vuelto parte de nuestro cotidiano. Sin embargo, para los formatos de corta duración aún no representan un espacio de exhibición, ya que muchas de estas plataformas no cuentan o no aceptan dentro de su catálogo al cortometraje. En la siguiente tabla podemos observar las plataformas disponibles en México y el número de cortometrajes que tienen para su visualización.

Tabla 1. Número de películas y series de TV mexicanas en catálogos de plataformas digitales disponibles en México en 2019.



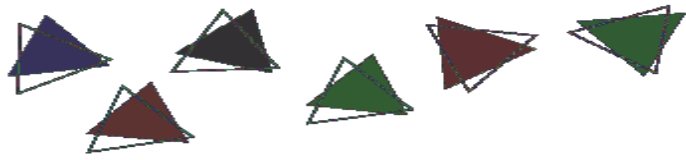
Plataforma Platform	Total Largometrajes Features	Mexicanos / Mexican				
		Largometraje Feature	Cortometraje Short	Serie Series	TV Movie	Otro* Other*
Blim	243	231	1	91	7	162
Cinema Uno	88	27	5			
Cinépolis Klic	3 616	245	48	6		20
Claro video	3 091	720	1	33	546	4
FilminLatino	926	560	422	43		
Fox Premium	727	10		6		2
Google Play	5 647	183			2	
HBO Go	1 066	1		4		
iTunes	7 664	354	2			10
Netflix	1 495	56	6	39		
Paramount+	167					3
Prime Video	4 384	224		20	13	3
Retina Latina	104	26	21		1	
Apple TV+						

Fuente: Imcine con datos de festivales cinematográficos.

Por su parte, la plataforma FilminLatino^[2], se ha convertido en un gran referente para la preservación y exhibición del cine mexicano, además de tener un extenso programa de cortometrajes en comparación con las otras plataformas.

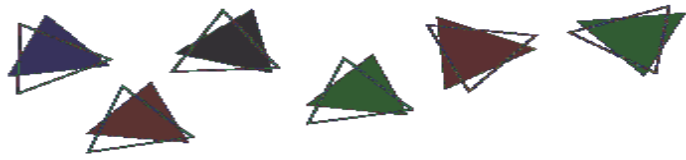
Hacer una película en México es toda una odisea, y el panorama para el cortometraje animado parece ser aún peor. Por un lado vemos la falta de presupuesto, los pocos apoyos que se ofrecen (el IMCINE otorga de dos a cuatro por año para cortometraje animado), y aunque el realizador supere ese obstáculo, una vez realizado el filme se enfrentará a una realidad aún más dura en el momento de la distribución y la exhibición, pues se dará cuenta de que los espacios disponibles para exhibir simplemente no existen.

“El problema está en la distribución y la exhibición, es muy injusta”, dice el periodista especializado en cine Arturo Magaña. Y es que, afirma, las salas comerciales no difunden esta clase de cine.



[1] Juan Felipe Leal y Eduardo Barraza, “Jacalones y permisos. La instalación de cinematógrafos entre 1898-1904”, Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, vol. 40, núm. 161, México, 1995, p. 184

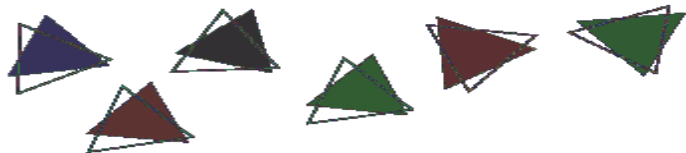
[2] FILMINLATINO Esta iniciativa de la Secretaría de Cultura y el Instituto Mexicano de Cinematografía cuenta con la sección Gratis MX, que ofrece más de 500 títulos, entre cortos y largometrajes de documental y ficción, de todos los periodos de la historia del cine mexicano.



C
A
P
Í
T
U
L
O

5

FILME Y CREADOR: TRABAJO DE CAMPO



5.1 Metodología

La presente investigación se divide en dos partes. La primera está integrada por una investigación teórico documental acerca de la producción del cortometraje de animación en México; un tema casi inexplorado y del que existen pocos estudios.

La segunda parte corresponde a un trabajo de campo empírico de corte cualitativo y cuantitativo donde se exploran diferentes aspectos del cortometraje y la animación, todos ellos diseñados para conocer diferentes puntos de vista del cortometraje de animación, eje central de la investigación, integrados por:

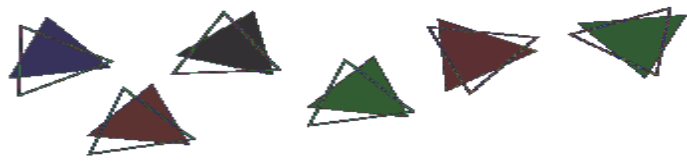
1. Encuesta
2. Entrevista
3. Análisis cinematográfico

Primera parte: La encuesta

La encuesta tiene por objetivo conocer el interés de la audiencia con respecto a la exhibición de los cortometrajes en cine y televisión. Para este fin se elaboró un cuestionario dirigido a espectadores dentro del rango de edad 18 a 35 años que afirman asistir al cine por lo menos una vez al mes. Ello nos permitió tener una muestra de consumidores adultos con experiencia cinéfila y capaz de distinguir los diferentes géneros cinematográficos. La encuesta fue aplicada de manera *online* mediante la plataforma digital Facebook durante cuatro días. Los reactivos estuvieron integrados por cuatro preguntas:

- ¿Te gustaría que pasaran cortometrajes antes de una película en el cine?
- ¿Pagarías por ver un programa de cortometrajes en el cine? (por ejemplo: 10 cortometrajes de terror)
- ¿Te gustaría ver un cortometraje antes de que comience una película en la televisión?
- Si fuera más fácil encontrar cortometrajes de tu interés ¿Los verías?

Una vez finalizada la encuesta, se registrará la información obtenida para posteriormente darle una interpretación final a los resultados.



Segunda parte: La entrevista

El objetivo de la entrevista fue conocer la perspectiva de los realizadores de cortometrajes de animación, misma que se realizó bajo la técnica de entrevista a profundidad.

“Las entrevistas en profundidad son técnicas cualitativas de investigación que se estructuran a partir de objetivos concretos” (Robles,2011:42). “Son flexibles y dinámicas, y se ejecutan con reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistado y el entrevistador con el objetivo de que tanto las perspectivas como las experiencias y situaciones vividas por el informante sean comprendidas por el investigador, en consecuencia, se establece una conversación entre iguales, donde los roles no están totalmente definidos.” (Taylor,1990:1)

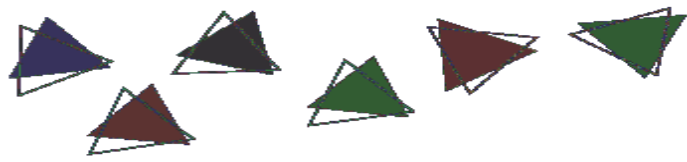
Las entrevistas están diseñadas en diferentes etapas, integradas por:

1. Selección de los entrevistados.
2. Elaboración de reactivo o batería temática de preguntas.
3. Realización de la entrevista.
4. Vaciado o concentración de la información.
5. Interpretación.

Selección de los entrevistados

Las entrevistas están dirigidas a directores mexicanos especializados en cortometraje de animación; la selección de los participantes se basó en los siguientes criterios:

1. Contar con una producción de cortometrajes de animación de 2014 a 2019.
2. Haber recibido algún apoyo para la producción de sus cortometrajes del Instituto Nacional de Cinematografía (IMCINE) o la Secretaría de Cultura con el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).



3. Haber obtenido una nominación en los Premios Ariel, en el Festival Internacional de Cine de Guadalajara o en el Festival Internacional de Cine de Morelia.

Elaboración de reactivo

Con el fin de guiar la entrevista se establecieron las temáticas base del interrogatorio y que tienen correlación con lo desarrollado en la primera parte teórica de la investigación:

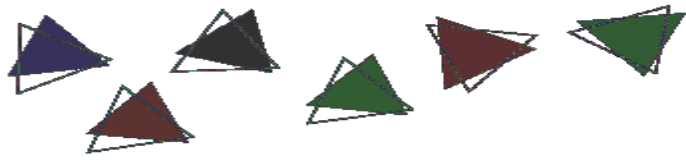
- La animación en México.
- Producción de animación en México.
- Técnicas usadas en México.
- Las tecnologías y su influencia en el desarrollo de la animación.
- La formación académica y su correlación con el desarrollo de la animación.
- Distribución y exhibición del cortometraje de animación.
- El cortometraje de animación en México.

Una vez realizadas las entrevistas, se concentró la información obtenida para finalmente darle una interpretación final.

Tercera parte: Análisis cinematográfico

Para esta última parte de la investigación empírica se seleccionará un cortometraje que haya sido realizado por los directores seleccionados para las entrevistas, realizándose un análisis cinematográfico bajo la metodología propuesta por Francisco Javier Gómez Tarín, que consiste en “descomponer el filme en sus elementos constituyentes (deconstruir = describir) y establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los mecanismos que les permiten constituir un “todo significativo” (reconstruir = interpretar)” (Gómez,2006:7).

Los análisis deben contar con mecanismos de autoría e interpretación de las películas analizadas porque con ello se comprende el contexto en el que se desarrolla el filme.



El análisis de cada cortometraje incluye:

1. Información del cortometraje: ficha técnica, sinopsis y contexto.
2. Análisis: imagen, sonido, personajes, narración (inicio, desarrollo, clímax, desenlace y final).
3. Análisis de una secuencia (fotogramas, puesta en escena, montaje, género, estilo, intertextualidad).
4. Análisis ideológico en el cortometraje.
5. Conclusiones

Finalmente se confrontaron los resultados de los tres instrumentos de la fase empírica: encuesta, entrevista y análisis cinematográfico, con la fase teórico documental, lo que nos permitirá llegar a conclusiones generales con base en los resultados obtenidos.

5.2 Conclusiones del trabajo de campo empírico

5.2.1 La encuesta

Después de realizar una encuesta electrónica a 180 personas de entre 18 y 35 años, que declararon asistir al cine al menos una vez por mes, se obtuvieron los siguientes resultados:

El 96% declaró que le gustaría ver un cortometraje antes de una película en el cine; solo 7 personas (3.9%) declararon que no les gustaría (ilustración 1), exponiendo que su negativa se debe a que actualmente el cine abusa de exhibir comerciales antes de iniciar la película. Además consideran que la selección de cortometrajes que se ofrecen están limitados a contenidos de arte o infantiles.

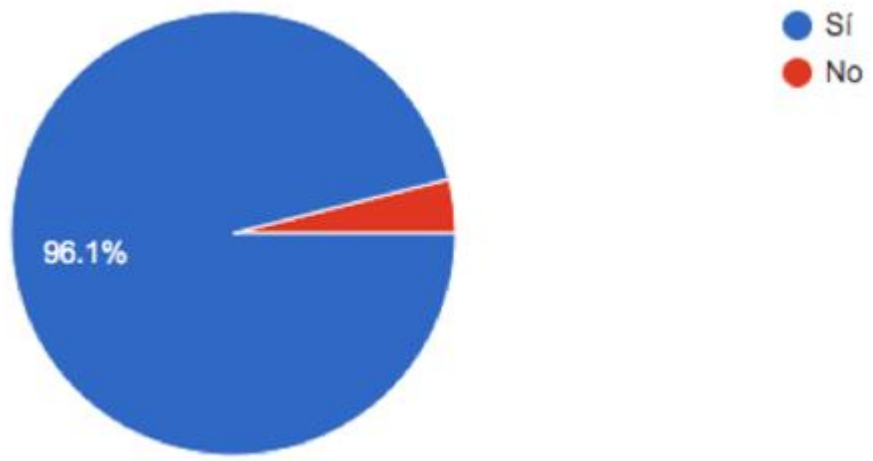
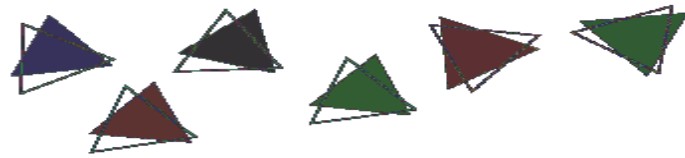


Ilustración 1

El 37% declaró que no le gustaría ver un cortometraje antes de una película en la televisión (ilustración 2).

El argumento expuesto es que seleccionar algo en la TV es para ver el contenido elegido de inmediato y un cortometraje los distrae de su objetivo.

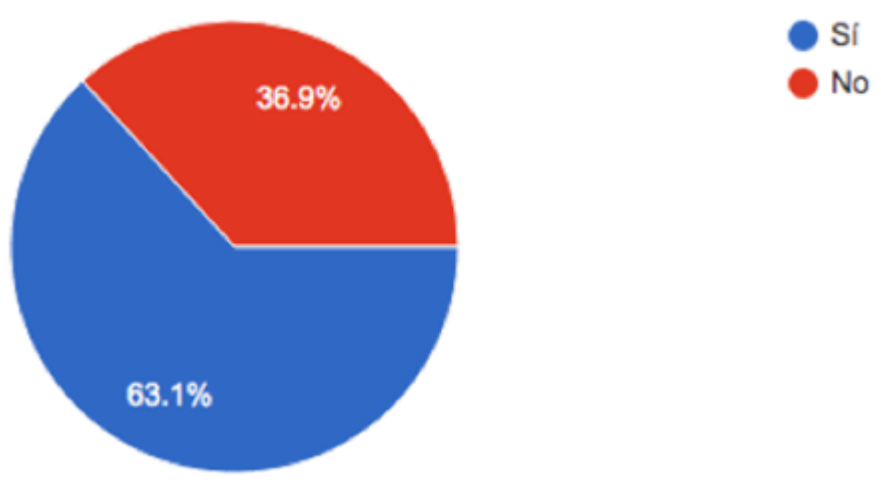
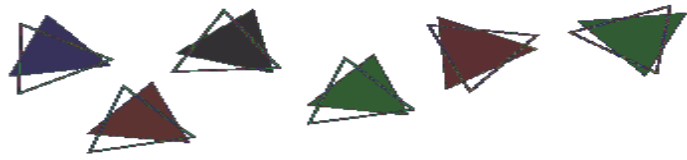
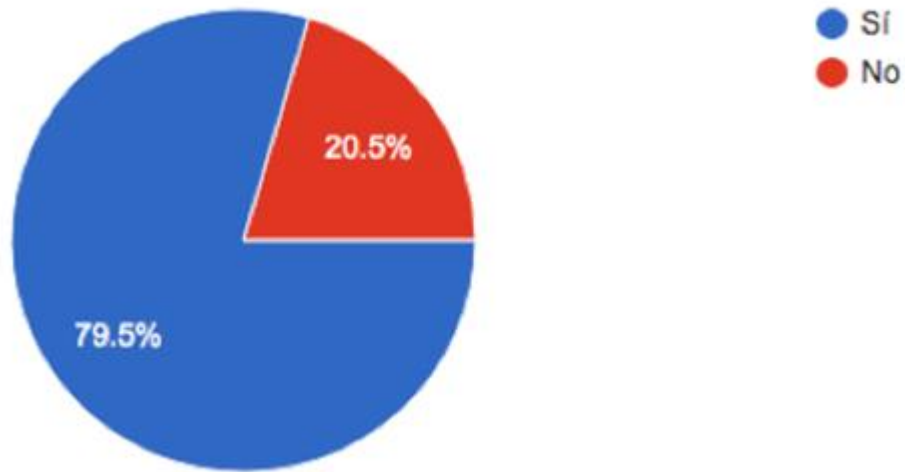


Ilustración 2



El 79.5% declaró que pagaría por ver un programa de cortometrajes en el cine; por ejemplo, 10 cortometrajes animados (ilustración 3).



Ilustracion3

Por último, el 97% declaró que le es difícil encontrar cortometrajes y sobre todo con temáticas específicas, agregando que les gustaría que existieran salas cinematográficas o plataformas donde se proyecten cortometrajes (ilustración 4).

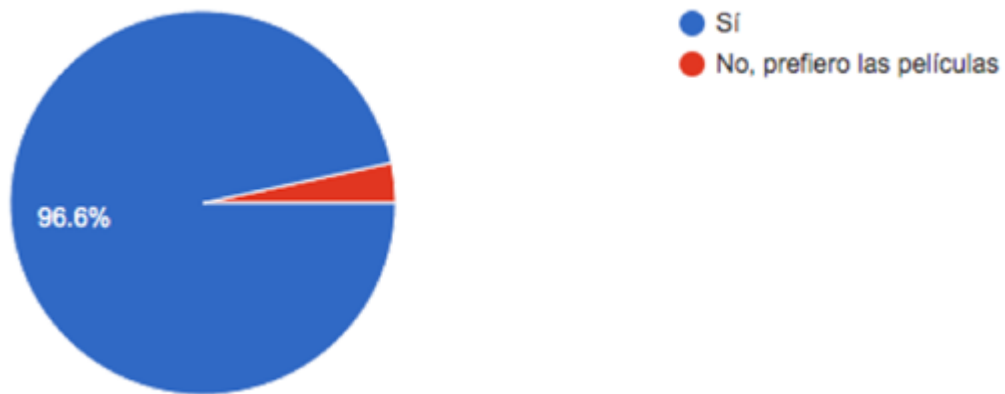
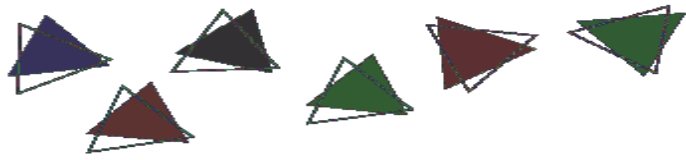


Ilustración 4

La encuesta nos permite demostrar que existe interés en el consumo del cortometraje, pero el mayor problema se encuentra ligado a su exhibición, por lo



que se hace necesario difundir y promover el género. Es decir, observamos que hay consumidores para el cortometraje, pero que el problema se localiza en la necesidad de crear mecanismos que permitan su circulación para que encuentre nuevos espacios de proyección tanto en salas comerciales, espacios alternativos así como en medios electrónicos y digitales.

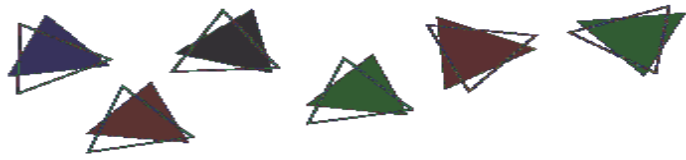
5.2.2 Efectos y derivaciones de las entrevistas

Después de realizar la entrevista a los tres directores de animación mexicanos (anexo 1) pudimos establecer algunos criterios del cortometraje de animación en México bajo la mirada de dichos realizadores.

Vimos que la producción se divide en comercial e independiente. Las creaciones comerciales tienen que ver con agencias, clientes y largometrajes. Por otro lado, la animación independiente es la que produce cortometrajes, es importante resaltar que estos no cuentan con una retribución económica, pero su creación es apoyada por instituciones gubernamentales, algunos festivales y certámenes de cine que cuentan con apoyos específicos para la producción de cortometrajes animados. Estos cuentan con un éxito en los festivales nacionales e internacionales, donde el mundo voltea a ver a México en cuestiones de animación.

Para producir un cortometraje de animación es necesario contar con apoyos o subvenciones, ya que sin estos es prácticamente imposible realizarse. Es importante resaltar que en muchas ocasiones el cortometraje es producido con dinero del director, ya sea dando *masterclass*, obteniendo becas o haciendo publicidad, para después invertir en la producción de su cortometraje independiente.

El presupuesto es muy importante para lograr un cortometraje de calidad, sin embargo, sin los apoyos gubernamentales el tiempo de producción se extiende. Este tipo de producción conlleva un aprendizaje y una libertad creativa total.

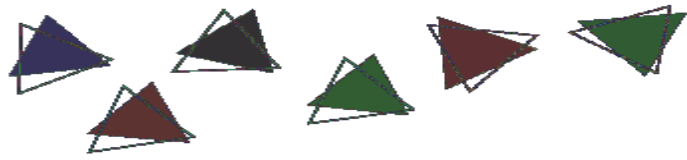


La técnica más usada por los directores mexicanos de animación es el 2D, predominando en la mayoría de los cortometrajes. Sin embargo, la estética empleada en cada uno de ellos es muy diferente, por lo que podemos decir que no hay un estilo que identifique a los animadores mexicanos. Las producciones distinguidas internacionalmente son conocidas por ser realizadas en Guadalajara, donde se emplea mayormente la técnica del *stop motion* y predomina la estética lúgubre, el estilo de personajes, color, etc. Un ejemplo de esto son los cortometrajes de los siete directores pertenecientes al *taller de Chucho*: Rita Basulto, Sofía Carrillo, Carla Castañeda, René Castillo, León Fernández, Juan Medina y Luis Téllez.

Por otro lado, vemos cómo la tecnología tiene una gran influencia en el mundo animado generando que los procesos sean cada vez más fáciles y más accesibles, usando programas y *softwares* que facilitan el trabajo de los animadores lo que antes era más complicado de manejar en varios procesos ahora con dos *softwares* se puede realizar. Sin embargo, esto ha generado una estandarización de los procesos de la animación y pese a que ahora son más efectivos se ha perdido el sentido del proceso creativo, que ahora es más mecánico.

El panorama actual que nuestros entrevistados dilucidan es prometedor para la animación mexicana, ya que, gracias a la profesionalización de la animación, su crecimiento gradual en los últimos años y su exhibición en festivales nacionales e internacionales ha puesto los ojos en México. Generando una mayor producción de cortometrajes animados y el interés de las nuevas generaciones por formarse como animadores.

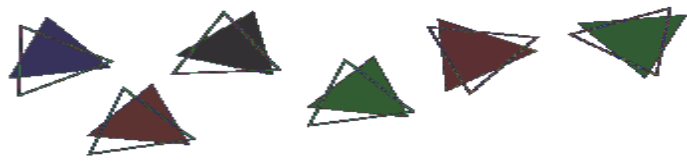
Los animadores más experimentados tienen otra formación académica, en carreras como en el cine, la comunicación, diseño gráfico, artes visuales, entre otras. Sin embargo, en estos momentos, el panorama ha cambiado gracias a la demanda de parte de las nuevas generaciones por la animación. Pese a que existe una oferta, esta solo se da en escuelas privadas y no ofrecen los elementos necesarios, ya que estas escuelas en estos momentos están especializadas en diferentes ramas de la



animación y cada una de ellas le da diferentes enfoques, ya sea en la técnica, la narrativa o la dirección. Muchas escuelas no logran dar la formación necesaria a sus alumnos y se terminan formando en la práctica.

Los festivales son el principal medio de distribución y exhibición para el cortometraje de animación ya que, en las diferentes formas de distribución en la industria cinematográfica, el cortometraje animado en estos momentos no tiene una amplia exhibición. Un ejemplo de esto son las plataformas digitales, las cuales en su gran mayoría no tienen dentro de su catálogo cortometrajes animados, y rescatando solo la plataforma FILMIN Latino, que cuenta con los cortometrajes producidos por el IMCINE.

Es por ello que los realizadores buscan inscribir sus obras a festivales para así tener un reconocimiento y exhibición nacional e internacional, los cuales en muchos casos son ganadores de galardones. Debido a que la animación independiente conlleva una satisfacción personal, pero no es redituable, ya que el cortometraje de animación no es lucrativo.



5.2.3 Análisis cinematográficos

Ficha del cortometraje

El trompetista

Año: 2014

Duración: 9:53 minutos

Director: Raúl “Robin” Morales Reyes

Producción: César Moheno Plá,
Jennifer Sharbnik

Guión: Raúl “Robin” Morales Reyes

Animación: Guillermo Calderón
Lara, Eduardo Vazquez Vazquez,
Alex Reyes, R. Estrella Neri,
Eduardo Pichardo, Carlos Joaquin
Lopez Chavez

Dirección de Arte: Renne Chino
O’Shea

Diseño Sonoro: Mutante Media, Javier Ivan Perez, Humberto
Corte, Manuel Alejandro Gutierrez

Música: Leoncio Lara Bon, Jaime”Oso” Pavón

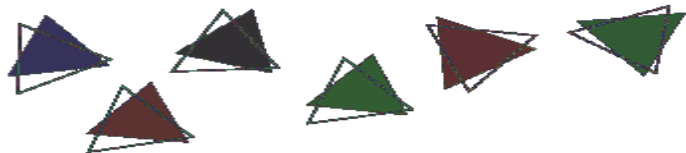
Compañías Productoras: Instituto Mexicano de Cinematografía
(IMCINE)

Link para ver el cortometraje:

<https://www.filminlatino.mx/corto/el-trompetista/722>



Imagen 18. Cartel de “El



Sinopsis

Un trompetista joven se encuentra en una banda de guerra, en donde el líder, que es una especie de general viejo del ejército, no le permite tocar la música que a él le sale natural, forzándolo a tocar con rigidez notas que él le pide, pero como el trompetista tiene mucha creatividad artística toca melodías armoniosas y coloridas, cosa que le desagrada al general, quien como una reprimenda por no seguir órdenes y contradecirlo lo encierra constantemente en un cuarto apartado de los demás como castigo, en donde al principio se pone triste pero logra animarse, tomar valor y seguir sus deseos de tocar su música con gran entusiasmo a pesar de las adversidades que se cruzan en su camino.

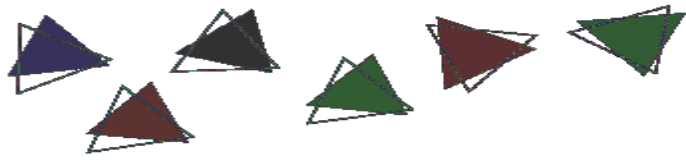
Contexto

El director Raúl “Robin” Morales ha logrado llevar su arte a muchos rincones del mundo como Canadá, India, China y Portugal; es uno de los animadores mexicanos que ha tenido reconocimiento internacional, logrando ganar algunos premios como el Bosa Animation Award en el Festival Internacional de Corto de Animación de la ciudad de Cerdeña, Italia.

Ganó el 12º. concurso nacional de proyectos de cortometraje del IMCINE en 2012, sumando también el premio de la audiencia infantil en la edición 16 del festival de cine latinoamericano Alucine, de Toronto. Fue premiado por su música con el *Premio 360* a Mejor Música Original por la Asociación Civil “Los Realizadores”.

El filme ha sido exhibido en numerosos festivales alrededor de todo mundo, entre ellos el Internacional de Cine de Shangai, el Montreal International Children’s Film Festival (FIFEM), así como el Festival Internacional de Cine de Mar de la Plata, donde obtuvo la primera mención del jurado. También fue exhibido en el Kids World Film Festival, en el Chicago International Children’s Film Festival y en el International Leipzig Festival for Documentary and Animated Film.

También se exhibió en Australia en el Opera House de Sidney, como parte del Australia’s International Film Festival for Kids; en el Woodpecker International Film Festival en la India y en el Anifestrozafa Film Festival 2015 en Albania.



Imagen

Este cortometraje, al no tener diálogos, depende mucho del aspecto visual, ya que a través de este sentido puede transmitir el mensaje que se quiere dar. Es un cortometraje que se realizó con la técnica digital de animación bidimensional o mejor conocida como 2D.

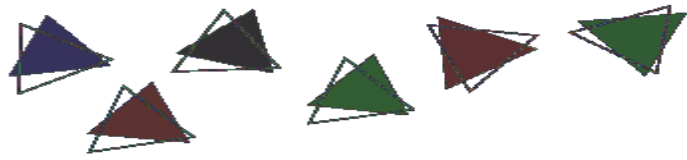
Los colores oscuros sobresalen en la composición del cortometraje; las diferentes tonalidades de gris se pueden interpretar como de rigidez y encierro, reflejando de esta manera el sentir del personaje central, con un ánimo bajo.

El escenario principal es un cuartel que tiene toda la pinta de ser una cárcel; está en un lugar árido. El lugar se encuentra rodeado por una gran valla de metal; solo se pueden apreciar en las tomas cenitales dos casitas diminutas y un gran edificio largo de color gris.

Durante las escenas en donde el personaje está encerrado, la atmósfera y la luz cambian a una tonalidad azulada en lo que parece ser la noche, mientras que cuando está afuera, en campo abierto, las tonalidades cambian a marrones y rojizos, solo hay un momento de introspección en donde el fondo cambia completamente a negro y es iluminado con destellos de colores naranja, azul celeste, rosa, verde y morado. El uniforme del protagonista también es de un color un poco más fuerte que el de los otros soldados.

Los pocos matices brillantes pertenecen a la gama de los colores primarios o del arcoíris; aparecen en los momentos en donde el trompetista muestra un buen humor y toca música armoniosa; de su trompeta salen destellos coloridos que inundan la habitación en donde se encuentra. Estos colores luego se intensifican y logran un contraste neón que hace que las imágenes se vuelvan más vividas.

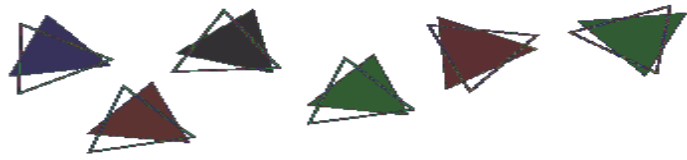
La mayoría de las tomas que se tienen son planos abiertos, ya que son muchos los personajes que se quieren poner a cuadro; aun en los fotogramas en donde el



personaje principal está en solitario se le da una toma abierta para reflejar el vacío y soledad; también podemos apreciar unas tomas en cenital en donde nos muestran a grandes rasgos el lugar desde una perspectiva aérea.

Gama de colores aproximados empleados en el cortometraje





Sonido

Los sonidos que vamos a encontrar en este corto principalmente son de trompetas y tambores. Cuando el trompetista y el general comienzan a tener su conflicto podemos percibir esta lucha de sonidos con un toque de “jazz” hasta que comienzan a sonar varias trompetas; después se da un sonido de “señal o alarma” y suenan todas las trompetas (de fondo se pueden escuchar algunos toques de tambores).

Al momento de atacar al general podemos escuchar trompetas tocando notas en escala y tambores en un tono de marcha militar; además es posible percibir un trombón, un bombo y el toque de platillos haciendo la música aun más profunda y algo dramática. Cuando buscan derribar la puerta el trompetista lo intenta solo, por lo que el sonido de una sola trompeta se percibe agudo, pero cuando todas tocan al unísono es grave y potente; cuando logran salir el principal sonido son los tambores y el bombo, marcado la marcha. Cuando todos se dirigen al horizonte, la música militar de marcha y combate se transforma en una melodía alegre acompañada por trompetas dando un tono de melodía triunfal.

Sonidos *intradiegéticos*: gruñidos, efectos de caer al suelo, personas marchando, efecto de golpe, sonido de cadenas y metal chocando con el suelo, frases ininteligibles.

Personajes



El trompetista: joven de pequeña estatura y complexión delgada, de cabello y ojos café oscuro, nariz rosada y redonda. Utiliza un uniforme rojo con negro y sombrero alargado color rojo, zapatos negros. Es un joven que se deja guiar por su amor a la música y aunque intente seguir órdenes de su superior y hacer las cosas como él le indique, no puede, ya que al momento de tocar la trompeta sólo deja fluir el sonido.

Imagen 19. Personaje principal “El trompetista”

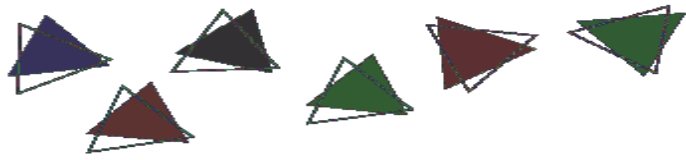


Imagen 20. Antagonista de “El trompetista”

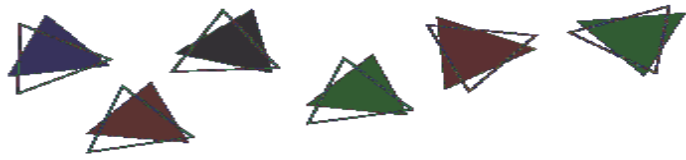
General: Un hombre de complexión grande y robusta, de edad mayor y canoso; sus cejas son muy tupidas; presenta manchas en la cara y una quijada muy alargada. También utiliza uniforme con insignias de acuerdo con su rango y un sombrero con forma de boina. Tiene un temperamento muy explosivo y es de mente cuadrada; no tolera los errores y quiere que las cosas se hagan a su manera; si no es así, está mal; no logra aceptar otras propuestas y quiere tener a todos sus soldados bajo sus órdenes e imponerles su pensamiento cuadrado.

Narración

Inicio

Al inicio se presenta el logo de CONACULTA y el de Instituto Mexicano de Cinematografía, ambos en color azul grisáceo y con fondo negro. Posteriormente se ve una escena donde se muestra cómo se abre una puerta en donde se encuentra un joven que se ilumina con la luz proveniente de fuera (fotograma 1). Pasa a negros con una leyenda que dice “Ganador del 12° concurso nacional de Proyectos de Cortometraje de 2012. Vuelve a la misma escena, donde ahora se ve cómo la luz de la puerta que se está abriendo le entra y molesta a un soldadito (fotograma 2), al cual le avientan una trompeta (fotograma 3); él levanta la mirada asombrado y pasa a blancos.

Aparece el título del corto: “El Trompetista”, con letras color naranja con gris; dentro del dibujo de una trompeta blanca y el fondo haciendo alusión al cielo de un atardecer, en colores naranja, rosa y blanco.



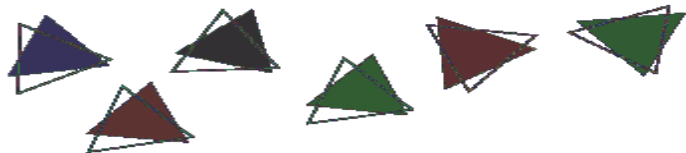
Fotograma 1



Fotograma 2



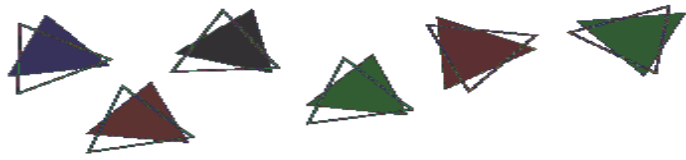
Fotograma 3



Desarrollo

Se muestra en una toma general un pabellón militar (fotograma 4); después a un pelotón de soldados tristes y mal formados y a un general que llega y toca su trompeta fuertemente, de la cual salen sonidos ásperos y unos cuadrados negros (fotograma 5) que se esfuman, lo cual representa que ese general es “cuadrado”. Los soldados se asustan por el sonido de la trompeta de su superior y se forman correctamente. El general comienza a caminar entre ellos viéndolos fijamente y toca su trompeta de nuevo; los soldados lo secundan tocando sus trompetas de las cuales también salen cuadros un poco más pequeños que los del general y de color blanco; sin embargo, por un instante se escucha un sonido distinto y armonioso que proviene de la trompeta de uno de los soldados que hace enojar al general y provoca que revise las filas buscando al soldado pequeño. Sus compañeros se separan de él y lo dejan en medio (fotograma 6). El soldado continúa tocando la trompeta, lo distinto en él es que se ve iluminado a comparación de sus compañeros, que se ven grises; de su trompeta salen notas color naranja con formas distintas que se escuchan alegres y avivadas. El general –que también es grisáceo– lo ve molesto y toca su trompeta muy fuerte en la cara del soldado, mostrándole cómo debe tocar la trompeta. Después de un par de intentos fallidos por lograr las notas graves y fuertes; el general lo arroja a una celda como castigo (fotograma 7).

Al día siguiente el soldado es liberado de la prisión e intenta entrar entre su pelotón para formarse, pero sus compañeros no lo dejan; el general llega ante él para ver si progreso en su forma de tocar y ya no es tan viva como el día anterior; el soldado toca su trompeta y el general ve que no hubo progreso, por lo que en un arranque de ira le arrebató la trompeta, la tira al suelo y lo manda de regreso a la celda. El soldado comienza a tocar su trompeta en la celda y salen ondas con distintas formas y de colores: azules, rosas, moradas y verdes, como si de fuegos artificiales se tratara (fotograma 8). Él se pone feliz y comienza a tocar cada vez más; estas formas lo envuelven y lo trasladan a otro lugar, donde se pierde en su melodía, olvidándose por un momento del lugar en donde se encuentra (fotograma 9). No obstante, en cuanto deja de tocar todo se desvanece. Después de la experiencia



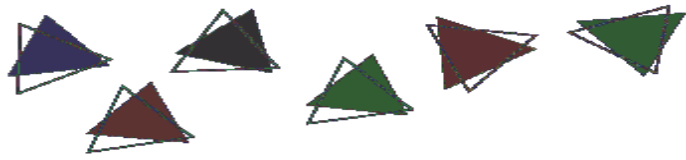
que pasó, mira su trompeta y sonríe como si hubiera comprendido algo muy importante. El soldado toca cada vez con más vivacidad y pasión, por lo que así pasan varios días, en los que lo mandan constantemente a su celda, hasta que un día el general ,ya harto de que no hay una “mejora”, le quita la trompeta (fotograma 10).



Fotograma 4



Fotograma 5



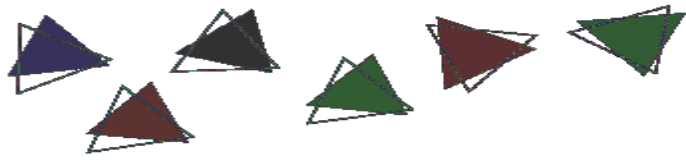
Fotograma 6



Fotograma 7



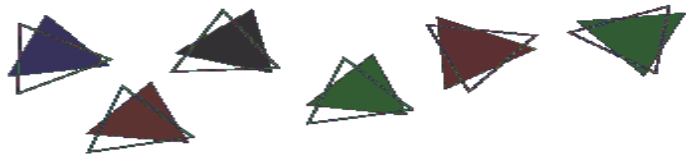
Fotograma 8



Fotograma 9



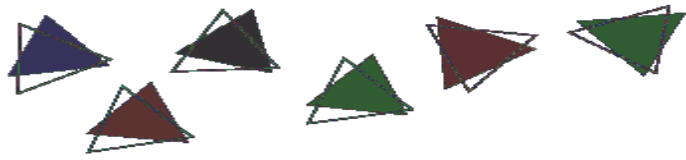
Fotograma 10



Primer punto de arranque

El soldado pasa toda la noche enojado porque le quitaron la trompeta; al día siguiente el general va por él para sacarlo y darle su instrumento; el soldado camina con coraje y determinación hacia su pelotón; el general toca su trompeta en la cara del pequeño soldado y las notas cuadradas y negras salen como de costumbre, pero el soldado también toca fuertemente su trompeta y salen notas cuadradas color naranja y rojo. Ambos se miran fijamente como si de un duelo se tratara; el general sonrío y se comienza a alejar del soldado con pasos largos, pero él lo mira con enojo y toca su trompeta; el general lo quiere callar y quitarle la trompeta, pero el pequeño soldado no se deja (fotograma 11), se zafa y cae entre su pelotón. El general lo quiere buscar, pero entonces comienza a ver que salen ondas coloridas de las trompetas de distintos soldados que se comienzan a revelar y a tocar vivazmente; las gorras militares que cubrían la vista de los soldados comienzan a levantarse, dejándolos ver todo, como si sus ojos se hubieran abierto (fotograma 12); se dispersan y comienzan a marchar determinados, tocando sus trompetas hacia el general, él –asustado– los ve y se echa a correr, pero choca con la otra mitad de los soldados y cae al suelo. Todos lo empiezan a rodear entonces (fotograma 13).

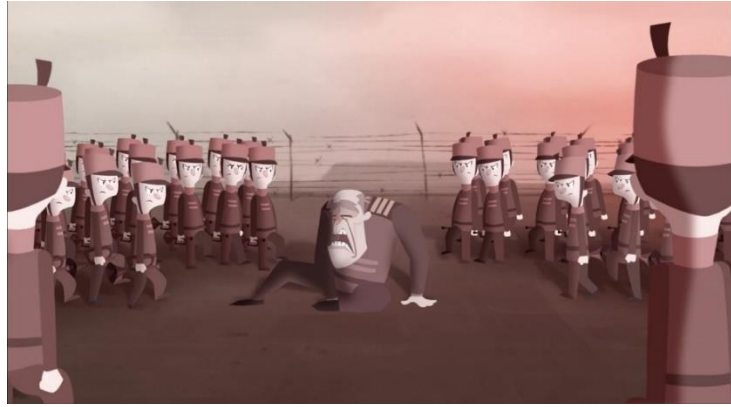
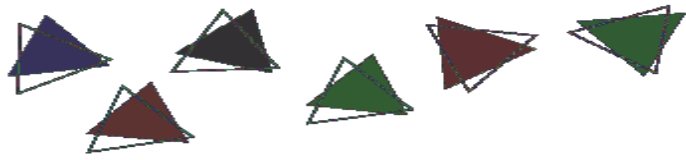




Fotograma 11



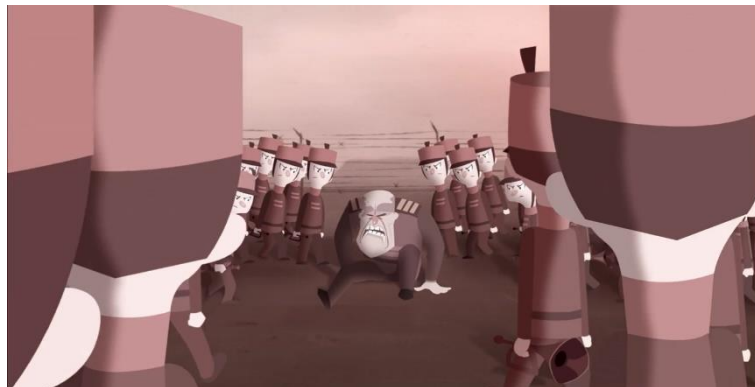
Fotograma 12



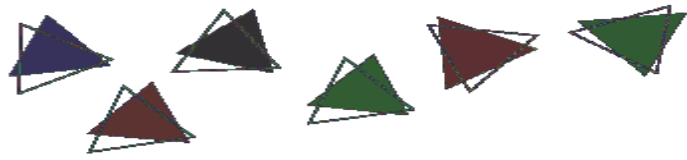
Fotograma 13

Clímax

Todos los soldados comienzan a tocar sus trompetas, sacando notas alegres, poniéndose en contra de su superior persiguiéndolo. (fotograma 14).



Fotograma 14



Desenlace

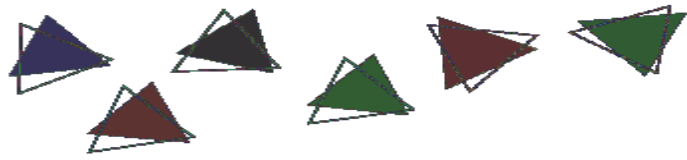
El soldado mira la reja que los mantiene encerrados a él y a sus compañeros (fotograma 15); camina hacia ella. Cuando llega comienza a tocar, pero las notas de sus compañeros que vienen atrás de él, lo sorprenden y juntos comienzan a tocar para tirar la puerta que los mantenía encerrados; la reja se cae y todos salen marchando (fotograma 16). El general sale arrastrándose tras de ellos, queriendo alcanzarlos, pero no lo logra y comienza a gritarles. Los soldados caminan hacia el atardecer, tocando sus trompetas muy felices, disfrutando de su libertad. (fotograma 17).



Fotograma 15



Fotograma 16



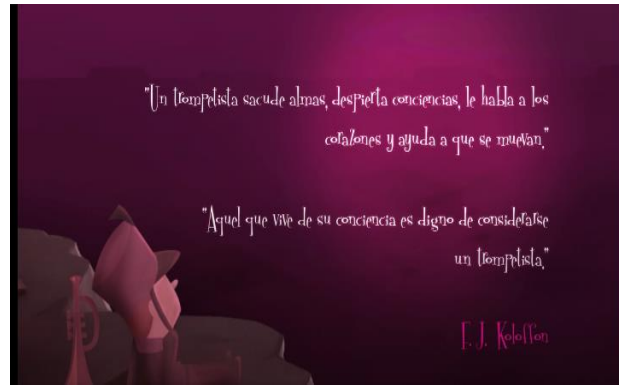
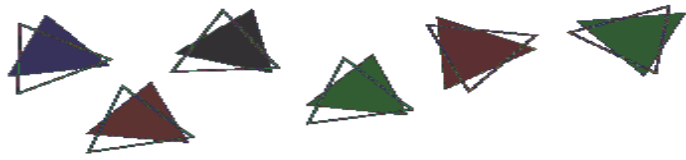
Fotograma 17

Final (créditos)



(Figura1.a)

En la parte de los créditos vemos pequeñas escenas que nos muestran a otros personajes tocando la trompeta (Figura1.a). Estas imágenes se entrelazan mediante los colores que aparecen cuando tocan una nota con la trompeta, lo cual denota que la música es parte de la sociedad, pues nos permite tener una identificación con el otro y al mismo tiempo hace que mostremos nuestros sentimientos, presentando a las personas en una faceta distinta, como seres sensibles, libres al expresarse.



(Figura1.b)

En la escena final tenemos dos frases del escritor F.J. Koloffon que dicen lo siguiente: (Figura1.b)

“Un trompetista sacude almas, despierta conciencias, le habla a los corazones y ayuda a que se muevan.”

“Aquel que vive de su conciencia es digno de considerarse un trompetista”.

Ambas frases nos dan a entender que quien es consciente de la realidad que vive, al despertar alzará la voz ante las injusticias y le quitará la venda de los ojos a todos aquellos que han sido encauzados a aceptar los términos y condiciones que los que ejercen el poder imponen.

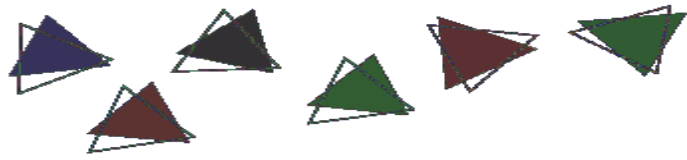
Secuencia a analizar

Fotogramas a analizar 6:20 8:10



Fotograma 1.0 6:20

En plano general se encuentran el soldado y trompetista. Música de fondo. El joven toca la trompeta por donde sale un aura naranja.



Fotograma 1.1 6:22

En *medium shot* el soldado se molesta, sujeta al joven, intentando callarlo. Suena melodía de trompeta.



Fotograma 1.2



Fotograma 1.3



Fotograma 1.4



Fotograma 1.5 6:29

Medium shot. El soldado está molesto. Suenan distintos ritmos de trompetas a lo lejos.

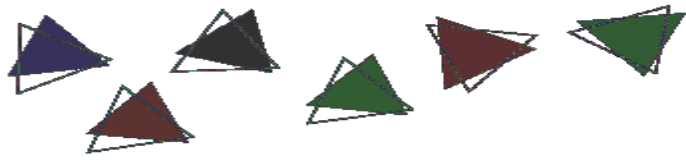


Fotograma 1.6 6:30

Plano general, La banda de guerra está tocando las trompetas libremente y de ahí salen diferentes formas y colores. El soldado molesto los interrumpe.



Fotograma 1.7

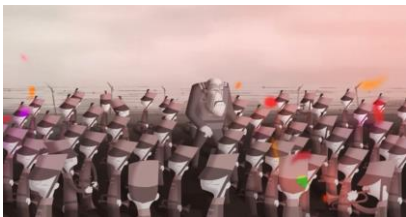


Fotograma 1.8

Medium shot del soldado. Suena música de trompeta.



Fotograma 1.9



Fotograma 2.0 6:36

Plano general de la banda de guerra y el soldado. Sonidos de trompetas.



Fotograma 2.1



Fotograma 2.2 6:40

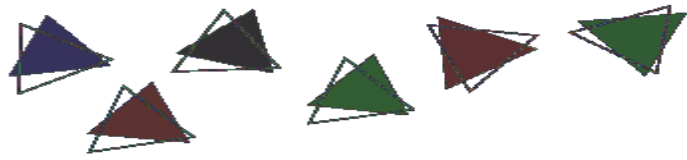
Plano americano de los soldados en diferentes ángulos, tocando el instrumento. Suena otra melodía del instrumento.



Fotograma 2.3



Fotograma 2.4



Fotograma 2.5



Fotograma 2.6



Fotograma 2.7 6:46

Plano general del soldado



Fotograma 2.8 6:48

Los jóvenes salen corriendo detrás del soldado. Suenan música de suspenso y pasos de marcha.



Fotograma 2.9

Fotograma 3.0 6:50

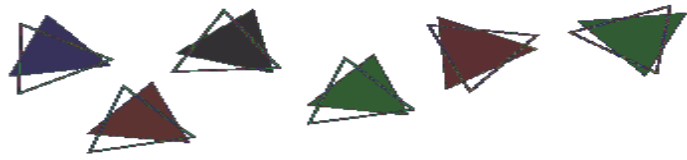
Medium shot del soldado asustado. Sale corriendo. Suenan las trompetas y pasos de marcha.



Fotograma 3.1 6:51

En plano general el soldado sale corriendo, perseguido por la banda de guerra. Suenan música de suspenso y pasos de marcha.





Fotograma 3.2



Fotograma 3.3 6:57

En plano general el soldado choca con un grupo de la banda de guerra hasta quedar rodeado. Suena música y ruidos de desesperación del soldado.



Fotograma 3.4



Fotograma 3.5



Fotograma 3.6

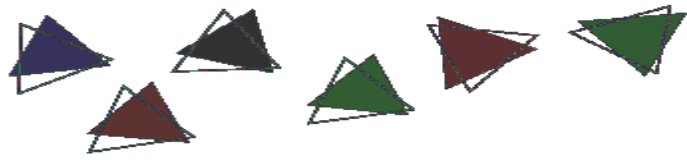


Fotograma 3.7



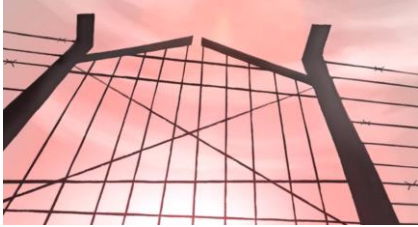
Fotograma 3.8 7:02

En plano general y cámara fija la banda de guerra lo rodea poco a poco hasta que queda en un *close up* de un bonete. Suena música con un ritmo más rápido y termina en el corte.



Fotograma 3.9 7:07

En un *close up* abierto del trompetista, se ve cómo observa una reja que está iluminada por el atardecer. Suena música angelical.



Fotograma 4.0 7:09

Toma en contrapicada de la reja. Música de fondo de tambores.



Fotograma 4.1 7:11

En plano general de perfil, el trompetista se dirige hacia la reja. Suenan tambores y pasos de marcha.



Fotograma 4.2 7:13

En *medium shot*, el trompetista se encuentra de perfil, toca su trompeta hacia la reja. Suena la música de fondo, los pasos de marcha y la melodía de su trompeta.



Fotograma 4.3

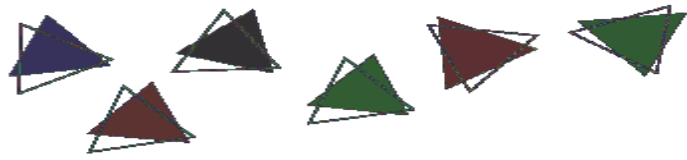


Fotograma 4.4 7:17

En plano general de perfil, se une la banda al trompetista para derribar la reja a través de las vibraciones y el color de la música. Suena armonía de las trompetas.



Fotograma 4.5



Fotograma 4.6

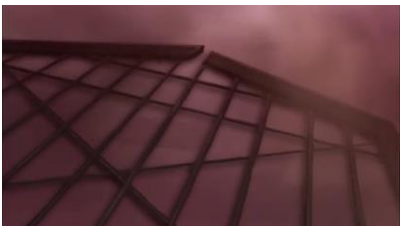


Fotograma 4.7



Fotograma 4.8 7:20

Toma en contrapicada de la reja. Con el sonido unido de todas las trompetas, logran derribar la reja.



Fotograma 4.9



Fotograma 5.0 7:24

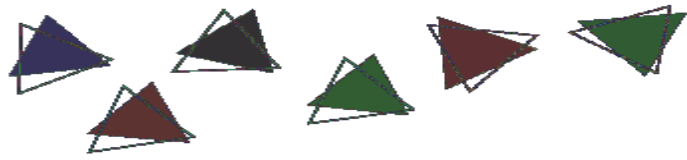
Toma en picada. Los trompetistas pasan por encima de la puerta y salen.



Fotograma 5.1



Fotograma 5.2



Fotograma 5.3

El soldado se arrastra por el suelo. Se escucha un gruñido.



Fotograma 5.4 7:40

Tilt up donde los trompetistas avanzan hacia el horizonte.



Fotograma 5.5



Fotograma 5.6

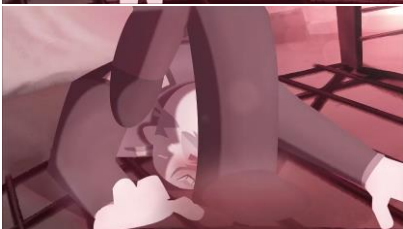


Fotograma 5.7 7:43

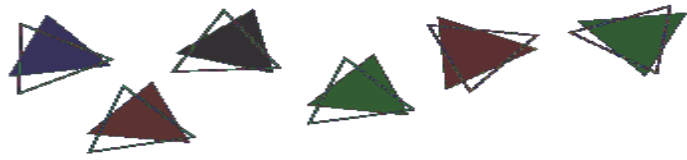
En *medium shot*, el trompetista principal voltea a ver al soldado con lástima.



Fotograma 5.8



Fotograma 5.9



Fotograma 6.0 7:48

Mientras el soldado sigue gritando y gruñendo, uno de los trompetistas le pasa por encima.



Fotograma 6.1



Fotograma 6.2



Fotograma 6.3



Fotograma 6.4

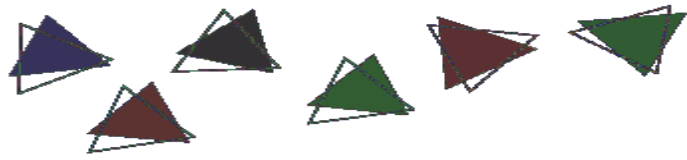


Fotograma 6.5 7:55

Paneo a la derecha. Se alejan de aquel lugar y siguen avanzando hacia el horizonte mientras tocan sus trompetas.



Fotograma 6.6



Fotograma 6.7 7:58

El trompetista se alegra y por fin –liberado– sigue a sus compañeros. Suena música alegre.



Fotograma 6.8

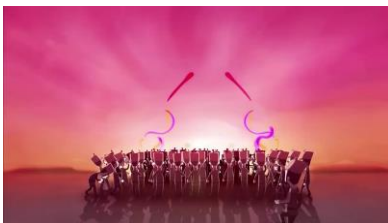


Fotograma 6.9



Fotograma 7.1 3:03

En plano general y seguimiento a la derecha, el trompetista toca su instrumento junto con sus compañeros y también se vuelve de color.



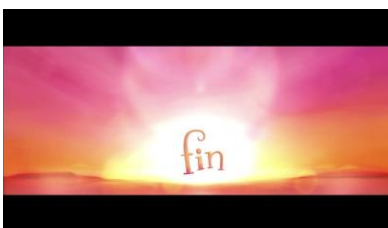
Fotograma 7.2 8:06

Gran plano general. Todos avanzan hacia el horizonte, tocando sus trompetas y creando figuras como fuegos artificiales con la música que tocan.

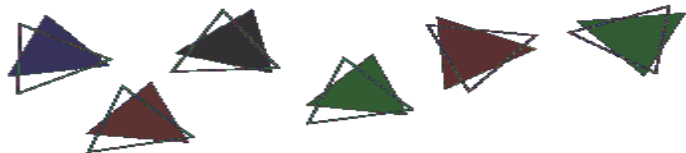


Fotograma 7.3 8:10

Los trompetistas desaparecen en el horizonte y el cuadro comienza a cerrarse de arriba y abajo hasta que aparece la palabra “FIN”.



Fotograma 7.4



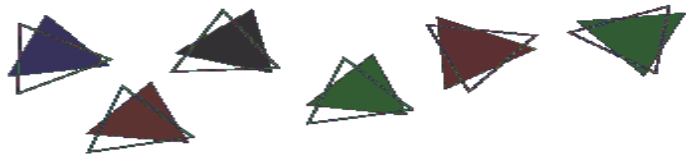
Puesta en escena

En el cortometraje *El trompetista* el espacio donde se narra la historia es un campo militar en una zona desértica. Las escenas son lúgubres, con algunos toques de color. En el cuartel podemos observar las limitaciones del mismo, con un alambre de púas que termina en una gran reja de acero. También hay un cuarto de castigo dentro de este cuartel, donde entra luz natural, ya sea de día o de noche, sin utilizar luz artificial como parte de la iluminación. El cuarto está construido de ladrillos, y tiene una gran puerta de alta seguridad. Dentro de esta locación se encuentra utilería, como piedras, ladrillos, trompetas y tambores neones.

El trompetista, junto con sus demás compañeros, porta uniforme de banda de guerra, conformado por pantalón, levita y un bonete con escobetilla, y de instrumento una trompeta al igual que el comandante. Esta banda está conformada exclusivamente por hombres, de los cuales nunca podemos observar su rostro –con excepción– del trompetista principal y el comandante, ya que los demás personajes acatan las órdenes, son organizados y miran hacia abajo antes de liberarse.

La iluminación en el cortometraje es del exterior, simulando la luz del Sol o de la Luna. En el interior no hay luz artificial, más que la que entra por la ventana. El color gris contrasta con las vibraciones y colores que se producen al tocar la trompeta. También predominan las sombras con los personajes principales (el comandante castigando y quitando la trompeta). La iluminación, junto con la música, juega un papel importante dentro del corto, la luz del Sol aparece junto con una melodía de esperanza y señalando el camino de la libertad que busca el trompetista.

El trompetista encuentra la libertad por medio de este instrumento; es reprimido por el comandante en varias ocasiones, pero el poder que encuentra a través de la música se representa con colores neones vibrantes, que en una de las noches lo llevan a conectarse con ellos en un fondo negro lleno de formas e ilustraciones musicales coloridas, lo que le da toques de iluminación al entorno oscuro.



El trompetista se desliza por una trompeta gigante como si fuera una resbaladilla y se embarca en este viaje de música y magia, con diferentes ritmos de música: alegres, tristes, relajantes, entre otros.

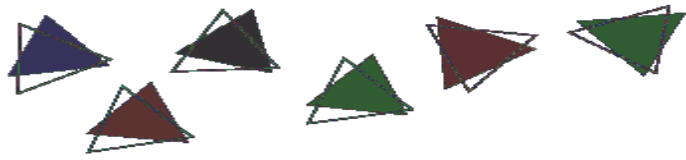
Tras pasar los días este joven sigue siendo castigado, pero él no deja de tocar su trompeta por órdenes de nadie. Una lucha constante con ritmos interpretando el paso de los días, hasta que sus demás compañeros se unen al trompetista y el comandante ya no sabe qué hacer. Ellos se levantan a través de sus trompetas y se liberan del cuartel porque juntos son más fuertes y pueden derribar cualquier represión o valla que se les imponga, y cada uno de ellos toca un ritmo, color y formas diferentes, al encontrar la libertad los colores se vuelven cálidos a través de una puesta de Sol.

La actitud del general es de hartazgo, enojo y superioridad, imponiendo y castigando, hasta el final, en donde queda abatido en el piso de tierra y su poder ya no tiene valor.

La banda de guerra acata las órdenes del comandante, tocando lo que se le impone, y transmiten este adoctrinamiento hacia una figura de poder. El trompetista, por otro lado, muestra esta esperanza de lucha y libertad. Aunque sea castigado y reprimido, es feliz cuando toca la trompeta a su manera, explorando la libertad y su lucha para seguir tocando la música que le agrada y expresando a través de ella su sentir.

Montaje

La narrativa del cortometraje es lineal, en un lapso de 4 días aproximadamente, con un ritmo rápido que se va acelerando en diferentes circunstancias. Una de ellas se produce cuando el trompetista es castigado por varias noches y se envuelve en su mundo de música y colores, a diferencia del final, que es más lento y con tomas abiertas.



Predominan los planos generales y los *medium shots* del comandante. Los movimientos de cámara son fijos, con excepción del uso de *travelling* y *zoom in*. Las sombras son en planos abiertos. Los cortes son directos y el montaje se sitúa a través del sonido. Los colores de la música son distintos, dependiendo del individuo.

El montaje en este filme se basa en mostrar las acciones de los personajes a través de diferentes planos; este se fija más en la narrativa y el mensaje que se transmite al espectador que en un estilo de montaje del director.

Género y estilo

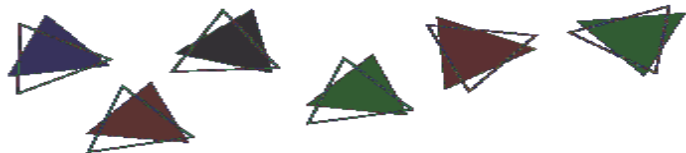
Para nuestros fines dentro del análisis del cortometraje “El trompetista” lo definiremos así:

Por género, como ciencia ficción y cine infantil, ya que el protagonista atraviesa por un obstáculo y eso hace que su manera de pensar y determinación sean transformados. Al final el bien prevalece sobre el mal. Además, el filme presenta el pequeño mundo de fantasía exótica que el protagonista vive un momento, con las ondas y formas que crea con sus trompetas.

Por su estilo o tono, ambientación o tema, es drama, superación y determinación. Por su formato o producción, como cine de animación, el cual se caracteriza por realizar la película con fotogramas dibujados, ya sea de modo digital a mano o animando objetos y estos a su vez siendo fotografiados para que, al pasarlos rápidamente, produzcan ilusión de movimiento gracias al principio de *persistencia de la visión*.

Intertextualidad

El trompetista es un cortometraje que atrae al público, ya que los personajes son muy parecidos a los que podríamos ver en un film de Pixar y Walt Disney, además



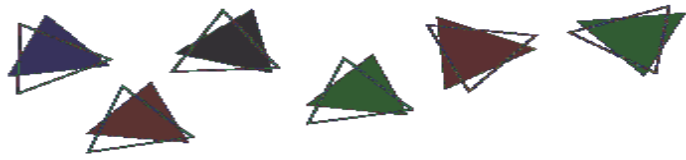
de que tiene un gran parecido con la película de estos estudios *Intensamente* (Docter, 2015), cuyas similitudes son las siguientes:

- **La creación de personajes**, ya que sus rasgos físicos pueden parecerse a cualquier persona del mundo, a diferencia de ciertos filmes como *Mulán* (Bancroft,1998), *Coco* (Molina,2017) o *Moana* (Clements,2016), los cuales hablan de ciertas culturas en donde los personajes tienen rasgos bien definidos. *El trompetista* es un cortometraje que aunque se ponga del otro lado del mundo seguirá provocando empatía en la audiencia.
- **La paleta de colores**. Ambos filmes usan colores muy intensos y llamativos como los colores neón, los cuales aparecen cuando se habla de algún tipo de sentimiento o emoción. En el caso de *Intensamente* los vemos cuando nos adentramos a la cabeza de Riley, en los personajes y en los pensamientos, que son una especie de bolas de cristal que llevan el color de cada sentimiento según la situación que haya vivido la niña. En el caso de *El trompetista* aparecen cuando toca la trompeta demostrando sus sentimientos a través de las notas musicales.
- **Las emociones** toman un papel muy importante en ambos filmes, pues nos muestran a los personajes en diferentes situaciones, que nos permiten empatizar con ellos al mostrarnos cómo se sienten ante algún suceso; en *El trompetista* la represión, el deseo de libertad y el de expresarse forman parte también de nuestra realidad.

Ideología

El cortometraje, al igual que muchos medios audiovisuales y de comunicación, se ocupa como una vía para hacer llegar un mensaje al público, en el caso de *El trompetista*, podemos ver que la historia desarrolla una problemática social que se vive tanto a nivel mundial, como a nivel personal: la represión, la cual podemos definir de la siguiente manera:

“Acto, o conjunto de actos, ordinariamente desde el poder, para contener, detener o castigar con violencia actuaciones políticas o sociales.” (Real Academia Española,2020).

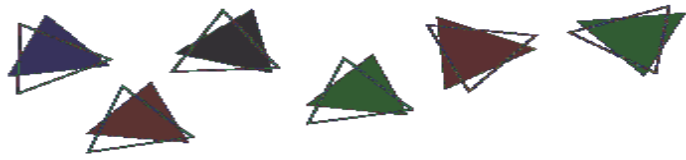


Para poder entender por qué se da esta problemática dentro de la sociedad es importante hablar sobre las relaciones de poder que se dan dentro de esta y cómo se desarrollan; para eso usaremos al teórico Michel Foucault, el cual dice que a lo largo de su investigación acerca de la constitución de los sujetos el poder es aquel que crea relaciones entre personas dentro de un núcleo social, el cual para ejercerse crea maneras de adiestrar, dominar y obtener la obediencia del grupo social en el que se desenvuelve. "El poder es esencialmente lo que reprime. Es lo que reprime la naturaleza, los instintos, una clase, individuos". (Foucault,2000:28)



(Fotograma1.9)

En México este tipo de relaciones se hacen visibles muy a menudo y en diferentes ámbitos, no solo políticamente hablando; sin embargo, el cortometraje, al mostrarnos la interacción entre el general y los soldados subordinados a él (fotograma 1.9) nos presenta a un pueblo mexicano que vive reprimido ante el poder. Un ejemplo de esto puede ser la marcha que se realizó por los estudiantes en 1968, que terminó en una matanza que el gobierno quiso esconder; la desaparición de los 43 normalistas de Ayotzinapa, o las marchas en apoyo a las decenas de casos de feminicidio que han quedado impunes. *El trompetista* nos muestra de una forma muy sencilla y explícita a la vez, que existe esta represión que nos impide expresarnos abiertamente dentro de nuestra sociedad, ya sea porque transgredimos las normas dentro de las buenas costumbres, afectamos los intereses de otros o rompemos las reglas impuestas por alguien.



(Figura 1.c)

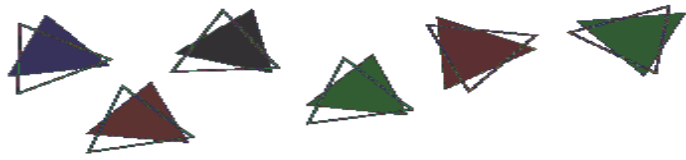
Por otro lado, vemos que la música es lo que hace que el personaje se sienta feliz y tranquilo cuando lo encierran. (Figura 1.c)

La música “es un lenguaje, es un medio de expresión que alcanza lo más íntimo de cada persona”, también “...es capaz de influir y provocar determinados estados emotivos en los oyentes: evoca recuerdos...” y lo más importante “crea una fuerte cohesión social, nos une con el resto del grupo y hace más fácil las acciones colectivas. Los clásicos ejemplos son la música militar, la música religiosa (ceremonias, ritos) y los conciertos multitudinarios”. (Jauset,2017:sn)



(Fotograma7.2)

La música toma un papel muy importante dentro del cortometraje, ya que es la que une al personaje con sus compañeros, quienes usan la fuerza de todos para liberarse del yugo del militar a cargo de ellos (Fotograma 7.2). Este suceso también podemos verlo en la vida real; un ejemplo del que se está hablando más en actualidad es la lucha feminista; este grupo de mujeres tiene diversas canciones



que al cantarlas les dan fuerza para seguir luchando por justicia; se sienten apoyadas por otras mujeres o se identifican con la causa.



(Fotograma 1.1)

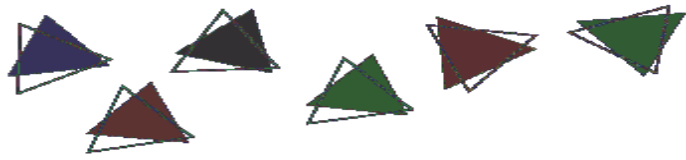
A lo largo del cortometraje podemos ver el desarrollo de la idea de que vivimos en una sociedad en la que las relaciones de poder imperan y que siempre hay alguien que reprime (Fotograma 1.1) a todos aquellos que afectan a sus intereses; sin embargo y en contraposición, tenemos la pequeña reflexión que nos deja el director en donde la toma de decisiones tanto grupales como personales generan un gran cambio dentro de la sociedad; la unión hace la fuerza y la música libera (Fotograma 7.6).



(Fotograma 7.6)

Interpretación

Después de realizar el análisis del cortometraje *El trompetista*, de Raúl Morales, pudimos darnos cuenta de la importancia que cobra el contexto y la ideología dentro del mensaje cinematográfico. Consideramos que son los dos puntos que más destacan en la historia.

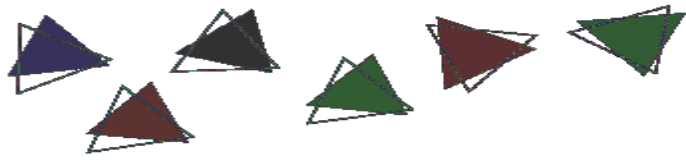


En nuestra interpretación pudimos apreciar la influencia del contexto mexicano dentro de la historia. El sentido de nula pertenencia si no cumples con los parámetros establecidos por la sociedad, si no actúas como todos o como se esperaría que lo hicieras es símbolo de rechazo, esto es algo con lo que diversas personas se pueden identificar claro que este sentir no debería de existir, puede ser que esto es algo que noto el director en su entorno, es aquí donde vemos como los procesos de vida tanto personal como en la trayectoria dentro del medio cinematográfico influye en las creaciones y composiciones de los animadores, directores y guionistas.

En del cine mexicano podemos encontrar directores como Luis Estrada o Felipe Cazals, quienes en sus filmes nos muestran realidades de la cultura mexicana, donde a partir de una historia que puede ser muy simple o cotidiana se engloban temáticas más profundas que tienen que ver con estilos de vida, formas de comportarse, ideologías y cosmovisión. Lo mismo pasa con el filme de Morales, donde no solo plantea el sentido de pertenencia o el deber ser, sino la represión que como seres humanos pertenecientes a una sociedad vivimos día a día, y este es uno de los principales temas que se tratan dentro del cortometraje.

Dentro de este filme, que está dirigido a un público infantil, encontramos un discurso ideológico muy identificable. Un filme que a primera vista pareciera está centrado en entretener, pero que al terminar de verlo te deja con una sensación de preguntar acerca de las acciones que tomamos, a qué respondemos, cuáles son nuestras convicciones como seres humanos y qué estás dispuesto a hacer para lograr lo que quieres y sobre todo para defender lo que piensas.

Y es aquí donde el cine pone sobre la mesa distintas realidades, que pueden ser la violencia que sufre nuestro país o el deber ser de un individuo; la lucha interna por la que transita el personaje, el encontrar una pasión que lo hace feliz y el defenderla, muestra las preocupaciones de nuestra sociedad. Estos aspectos, pero sobre todo la forma en que son contados, dota al filme de un estilo mexicano identificado dentro

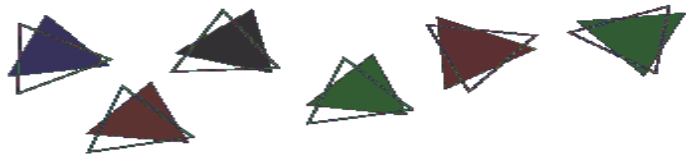


de nuestra cinematografía: el uso de la moraleja final, donde por momentos creemos que por la estética empleada el filme se aleja de lo mexicano, pero en otros vemos cómo su narrativa y temática responden a un cine muy mexicano.

Por otro lado, en un mismo nivel, también podemos ver una fuerte influencia del cine de animación de Pixar, esto en cuanto a su narrativa y estética. Este punto consideramos que también responde al contexto de nuestro país. La cercanía con Estados Unidos, el predominio del cine estadounidense en las salas de cine del país y haber crecido con sus películas es algo que se aprecia de sobremanera en el cortometraje de Morales. Y dicho cortometraje nos muestra una mezcla perfecta de influencias; por una parte tenemos la historia, que como dijimos responde a una forma de hacer cine en México, pero que a su vez se habla de un tema mucho más universal con el que la gente en cualquier lugar del mundo puede sentirse identificado.

Esto se da gracias a la paleta de colores y al tipo de personajes empleados; el hecho de que los personajes no puedan identificarse propiamente con una cultura ayuda mucho para que el cortometraje sea más universal. Y aquí mismo se da el punto de encuentro con la segunda característica, que es la influencia del cine de Pixar, pues el cortometraje de Morales tiene características propias de este estilo, donde el filme no es propiamente para el público infantil pero tampoco para el público adulto; sin embargo, tanto niños y adultos lo disfrutaron por igual y cada uno lo dotará de sus propios significados y lo verá con intenciones diferentes.

Este aspecto convierte su obra en un producto mucho más fácil de comercializar a nivel mundial, marcando una forma diferente de hacer cine animado en México, donde no se responde a una estética mexicana fácil de identificar, sino a las necesidades del mundo globalizado, donde no importa de dónde provenga el producto, sino que pueda ser algo que sea vendible a la mayor cantidad de gente posible, dejando en claro que la animación mexicana no solo busca llegar a un público nacional, sino que intenta abrirse camino con el público internacional.



Ficha del cortometraje

El jardín de las delicias

Año: 2016

Duración: 7:07

Dirección: Alejandro “Male” García Caballero

Productor: César Moheno Plá y Melissa Meléndez

Guión: Alejandro García Caballero “Male”

Animación: Federico Gutiérrez Obeso, Andreas Papacostas Quintanilla, Julio R Pacheco, Iván Verduzco, Guillermo Calderón, Alejandro García Caballero

“Male”, Alejandro Caballero Romero “Ihlo”, Maru Hernández, Monsterview

Dirección de Arte: José Daniel Morales Robles

Diseño Sonoro: Miguel Hernández

Música: Miguel Hernández, Guillermo Acevedo

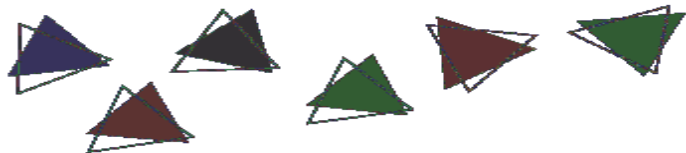
Compañías Productoras: Llamarada de Petate, Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)

Link para ver el cortometraje:

https://www.youtube.com/watch?v=ZKN1zmEtcp8&ab_channel=LlamaradaAnimaci%C3%B3n



Imagen 23. Cartel de “El trompetista”



Sinopsis

El director Alejandro García presenta *El jardín de las delicias*, ganador del 14º concurso nacional de proyectos de cortometraje, en el cual nos muestra una simulación del paraíso. Adán y Eva, al morder la manzana prohibida, despiertan a un visitante del inframundo, que va creando su propio universo, modificando así a los animales y su entorno, dándoles un toque extravagante y colorido. Poco a poco va descubriendo los placeres del jardín a través del color y la locura, en donde se encuentra con una mujer que hace despertar su deseo sexual y ambos se ven envueltos en una aventura llena de pasión en la que terminan juntos, rodeados de todas las criaturas que este ser creó.

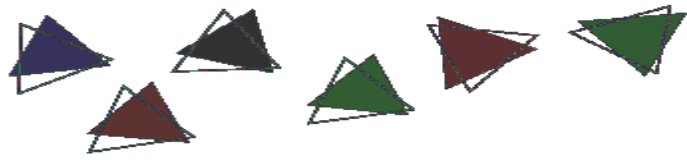
Contexto

El cortometraje *El jardín de las delicias* fue presentado en el año 2016, dirigido por Alejandro “Male” García Caballero, quien es un animador ya antes reconocido y ganador del 10º Festival Internacional de Cine de Morelia por el cortometraje *Las tardes de Tintico*.

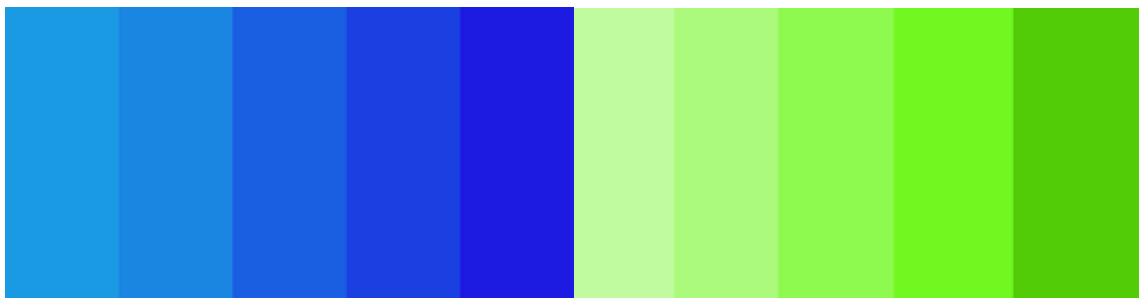
En una de las épocas en donde el cortometraje en México tuvo un auge en festivales nacionales e internacionales, este cortometraje fue exhibido en el Festival Internacional de Cine de Morelia, en el que quedó en la selección oficial, y ganó el concurso nacional de proyectos de cortometraje número 14 del IMCINE.

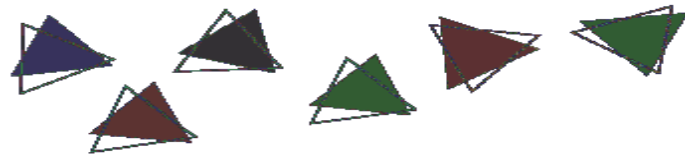
Imagen

El color en este cortometraje es muy importante, ya que se encuentra en toda la composición de cada fotograma. La gama de colores principales que se maneja está compuesta por los colores primarios que son el amarillo, azul y rojo; de estos derivan, al combinarse entre sí, colores secundarios como verde, naranja y morado. El fondo principal es de color amarillo muy tenue, parecido al color nombrado como “amarillo de bario”, aunque también a lo largo del corto cambia momentáneamente a los colores primarios y secundarios. El protagonista es de color vino; solo cambia



al final a un color rojo intenso. El personaje siempre está rodeado de naturaleza, pero los colores son fantasiosos, ya que las plantas y animales son de color azul, morado y amarillo en diferentes tonalidades que van del más fuerte a más tenue, pero combinan a la perfección, logrando un aspecto visual muy llamativo; solo los personajes “humanos” se apegan al realismo en cuanto al color, ya que su tono de piel es realista. La mujer que sale como el otro personaje central está rodeada de tonalidades rosas, azules y moradas.

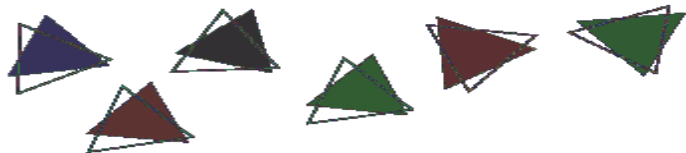




Visualmente la construcción de los personajes en la animación proviene principalmente de formas geométricas a las que a su vez se les ha ido dando un significado. En muchos de los personajes se resaltan sus atributos físicos para llamar la atención; pueden tener una gran cabeza, ojos pequeños o una gran nariz; para explicarlo de una manera más simple, se emplean tres símbolos geométricos básicos para la realización de personajes: el círculo representa amabilidad, calidez y confianza. El triángulo representa violencia y peligro; generalmente las cabezas o cuerpos de los villanos tienen estos triángulos muy notorios en su composición. El cuadrado representa solidez, fuerza y neutralidad. Estos símbolos pueden ayudar para el desarrollo tanto físico como psicológico de los personajes.

Los planos que se muestran con mayor frecuencia en el corto son abiertos, que funcionan para mostrar un panorama general de la situación.

Los *close up* se presentan por instantes para resaltar al personaje principal del diablo y para mostrar detalles en las escenas.



Sonido

El sonido es una parte fundamental e importante en este corto, pues esta historia no cuenta con diálogos ni narrador, o al menos no como los conocemos. La música y el ritmo serán los que actuarán como narradores y le darán un sentido y diálogo a la historia, además de los sonidos que lo acompañan.

La música que predomina en el corto es un ritmo tropical acompañado de percusiones y trompetas en su mayoría, algunas maracas y también por momentos se puede apreciar el canto de una mujer. A pesar de que no existe un *leitmotiv* como lo conocemos (ya que no hay alguna melodía que acompañe a cada personaje) sí existe el cambio de música respecto a la acción o el momento que esté transcurriendo en la historia, pues podemos notar que el diablo es un personaje maldoso, por lo que su ritmo es más movido (predominan las percusiones y las trompetas), pero en cuanto aparece la mujer, la melodía se torna a un ritmo más tranquilo. En cuanto nuestros dos personajes se encuentran y se fusionan, pasa lo mismo con la música, pues tenemos trompetas, percusiones y el canto de la mujer en un ritmo lento y sensual (blues) que va sonando a medida que nuestros personajes hacen el amor, y podemos saber el momento en que estos están llegando al éxtasis porque el ritmo se va acelerando. Podemos percibir entonces que los cambios musicales son las emociones y acciones de nuestros personajes.

Efectos sonoros: frote de manos, movimiento de hierbas, redoble de tambores, agua burbujeando y gotas salpicando, suspiros y gemidos, burro rebuznando, exceso de velocidad, risas, movimientos debajo del agua, besos y festejos de animales.

Personajes

Nuestros personajes principales son el diablo y una mujer sensual, que se ven enredados en un encuentro pasional.

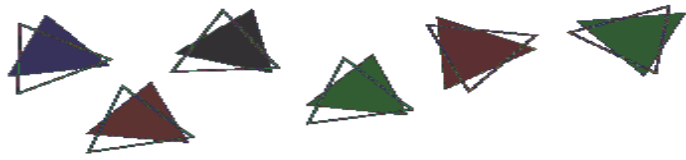


Imagen 24. Personaje de
“El jardín de las delicias”

El diablo es un ser delgado; su cuerpo puede tomar varias formas; se encuentra desnudo y es rojo carmín; sus muslos al parecer son algo peludos; tiene una cola larga y delgada, siempre se le ve con una sonrisa perversa, nariz larga y afilada, orejas largas como de duende y cuernos ligeramente inclinados hacia atrás. Siempre tiene una mirada perversa, sus ojos son blancos, aunque en ocasiones se logra notar que su pupila es azul.

Su personalidad es malvada y traviesa, pero buscando divertirse, llevando la alegría y lo divertido a su paso, para este “aburrido” mundo; por lo tanto, también busca cambiar y transformar las cosas a su manera.

La mujer sensual tiene un cuerpo de forma bastante curva, cabello largo de color marrón oscuro y ondulado, sus ojos color café oscuro y mirada seductora, mejillas rosadas, labios rojos y carnosos, tez morena clara. Está desnuda.



Imagen 25. Personaje de
“El jardín de las delicias”

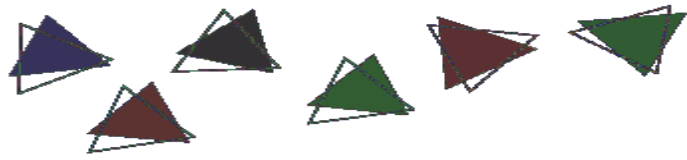
No sabemos mucho de la mujer, quién es o por qué está ahí, pero es tranquila y coqueta, se nota feliz y divertida al momento de coquetear y también puede que esté buscando agregarle más diversión a su vida.

Narración

Inicio

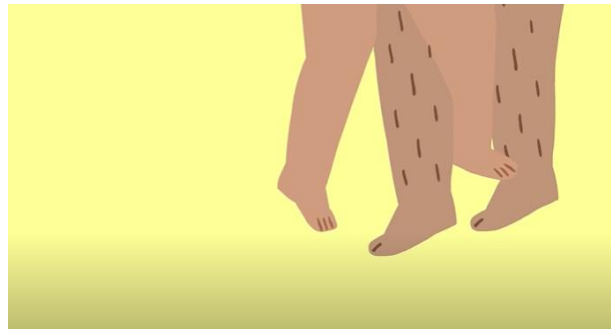
Al inicio se presenta el logo de CONACULTA y el de Instituto Mexicano de Cinematografía en color gris claro ambos. Posteriormente el título con letras mayúsculas de estilo “salvaje” y de colores llamativos, representativos de la selva. Todo esto con un fondo color amarillo claro que no cambia, con una música tranquila, como de jungla.

Podemos ver a los primeros personajes; se interpreta que son Adán y Eva, ya que se escucha cómo uno de ellos muerde una manzana verde; se ven sus pies y cómo



la cámara hace un *tilt up* hasta las piernas (Fotograma 1). Deja la manzana caer al suelo, ella corre y él corre tras de ella, están desnudos y salen de escena (Fotograma 2).

Entran unos pies color rojo vino junto a la manzana (Fotograma 3) y podemos ver a un tipo de diablo enorme y feroz que se come la manzana mordida y al comerla se hace más pequeño y se le ve más tranquilo.



(Fotograma 1)



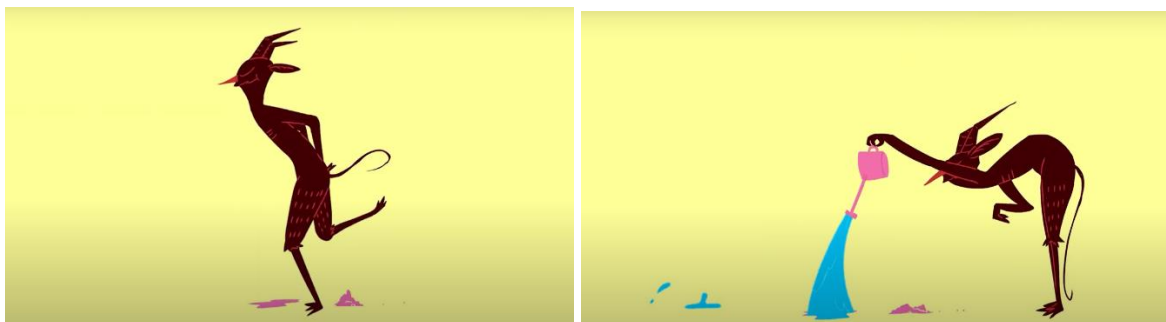
(Fotograma 2)



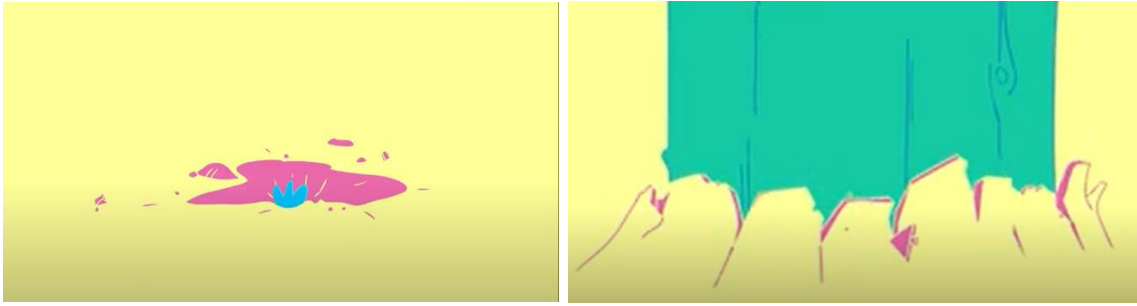
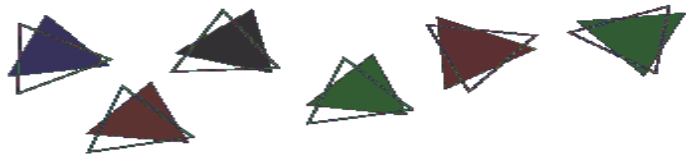
(Fotograma 3)

Desarrollo

Este demonio decide sembrar la semilla de manzana (Fotograma 4) y crece un árbol enorme (Fotograma 5). Después se le ve acostado en un follaje de plantas y flores donde comienza a mezclar a los insectos, animales, la flora y fauna, jugando con los colores y formas de todos estos, creando así un mundo distinto y nuevo. Hasta que se sube a un árbol y ve a una mujer desnuda de cabello negro saliendo del agua, lo que lo vuelve loco de lujuria. Escala el árbol más y más alto, ahora con una especie de binoculares, buscándola, hasta que la vuelve a ver y enloquece un poco más. Decide emprender un recorrido, dejando a su paso flores nuevas de otros colores, hasta que llega a un lugar donde salta hacia la mujer. Caen juntos al agua y ella se muestra complacida al verlo; la música y los colores se tornan en otro modo más sensual, ellos se besan y empiezan a verse formas en primer plano del cuerpo desnudo de ella, como su pecho, abdomen y pubis.



(Fotograma 4)



(Fotograma 5)

Primer punto de arranque

Este ser del inframundo ve a una mujer desnuda de cabello negro, lo cual hace que se vuelva loco por querer tenerla.

Clímax

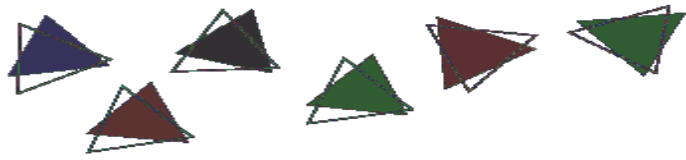
El diablo logra saltar encima de la mujer desnuda (Fotograma 6), la cual al verlo venir sonrío y hay un primer plano a sus labios rojos y pequeña sonrisa al saber que él la desea (Fotograma 7). Ambos caen al agua, se miran y comienzan un vaivén en el agua que termina posteriormente con ambos completamente enamorados uno del otro (Fotograma 8).



(Fotograma 6)



(Fotograma 7)



(Fotograma 8)

Desenlace

Él la convierte en una sirena de color azul (fotograma 9) y ella lo torna de un color rojo idéntico al de sus labios. Ambos emergen del agua en una concha y ella lo besa apasionadamente. Los animales se vuelven locos de alegría con ellos (Fotograma 10).



(Fotograma 9)



(Fotograma 10)

Final (créditos)

Al final del cortometraje, en la parte de los créditos, podemos ver bien representada la imagen central del tríptico de Bosco (imagen 1), en donde hay una fiesta carnal entre los hombres, contrastado con los animales del cortometraje, que tienen relaciones sexuales entre sí.

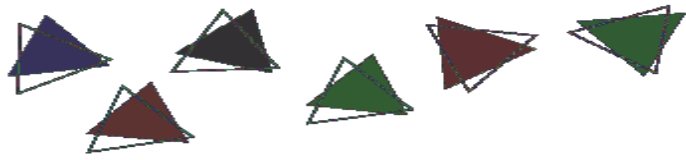


Imagen 27. "El jardín de las delicias" Obra de El Bosco



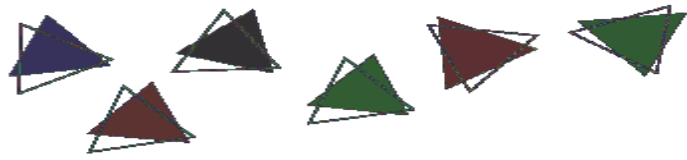
Imagen 28. Árbol de la vida

Aquí se puede representar una contradicción en el discurso moralista de Bosco "porque todo está lleno de vida como quería Dios, lo bueno supuestamente es malo por lo que hacen los individuos (en la representación), pero lo malo es lo que hace que todo se mueva, que tenga vida".

Entonces en este desorden vemos que el pecado o el mal, que es la esencia o el mensaje que nos presentan los autores, desarticula el orden natural de Dios y finalmente vemos en la cima de lo que puede ser el árbol del bien y el mal o el árbol de la vida, al diablo con la mujer objeto de su deseo. (García,2019)



Imagen 29. Cima del árbol de la vida



Secuencia a analizar

Minutos para analizar: 3:40 - 5:13



Fotograma 1.0 3:40

Mujer desnuda se encuentra de espalda descansando en una roca alrededor de agua. Suena música erótica. Cámara en plano abierto.



Fotograma 1.1



Fotograma 1.2 3:42

El diablo al verla se excita, el ritmo se vuelve rápido acompañado de cambios en el color del fondo y las expresiones del personaje. Toma fija en medium shot.



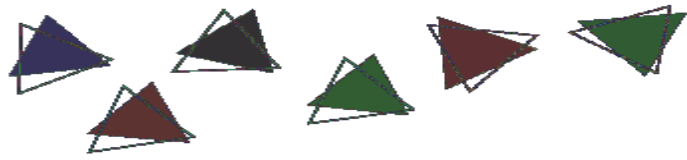
Fotograma 1.3



Fotograma 1.4



Fotograma 1.5



Fotograma 1.6



Fotograma 1.7 3:43

La mujer lo seduce con la mirada en un close-up de sus ojos. Mientras suena suspiro.



Fotograma 1.8 3:45

Él enloquece más por ella, cambia el ritmo a rápido, el sonido, sus gestos y el color de los fotogramas pasados. Toma fija en medium shot.



Fotograma 1.9



Fotograma 2.0

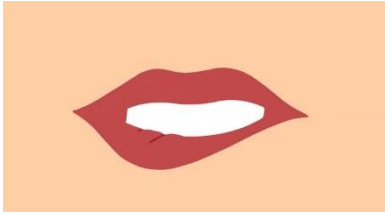
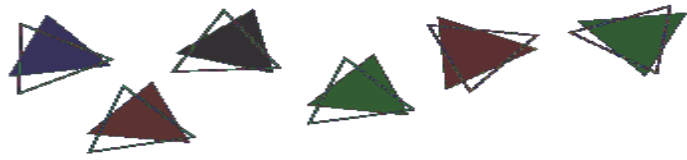


Fotograma 2.1



Fotograma 2.2 3:47

En close-up aparecen su labios rojos, mientras los muerde suena como gime.



Fotograma 2.3



Fotograma 2.4



Fotograma 2.5 3:50

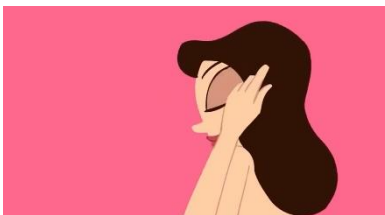
Al ver la acción de la mujer el se encuentra de cabeza y vuelve a cambiar el ritmo a rápido, sus gestos, los colores y la música. Toma fija en medium shot.



Fotograma 2.6

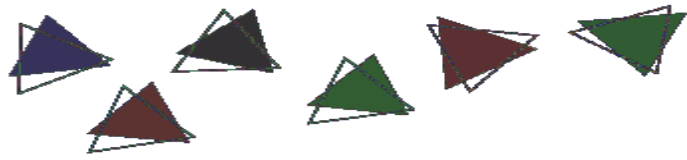


Fotograma 2.7



Fotograma 2.8 3:52

La mujer acomodándose el cabello lo voltea a ver con una mirada seductora, incitandolo a ir. Suena música erótica. Toma fija en medium shot.



Fotograma 2.9



Fotograma 3.0 3:56

El diablo se encuentra en un árbol observando a la mujer, y en cuánto sabe que lo incita a ir él se transforma en un burro y rebuzna, sale entre los arbustos, junto con música de fondo. Toma fija en plano general.

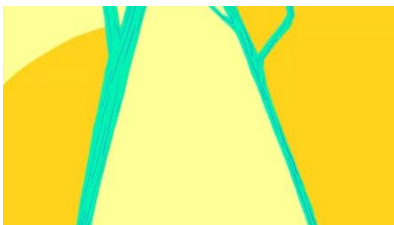


Fotograma 3.1



Fotograma 3.2 3:59

El diablo sale entre las hojas corriendo hacia un camino que se va llenando de diversas plantas y colores. Sonido simulando un coche a alta velocidad. Cámara fija en plano general.



Fotograma 3.3

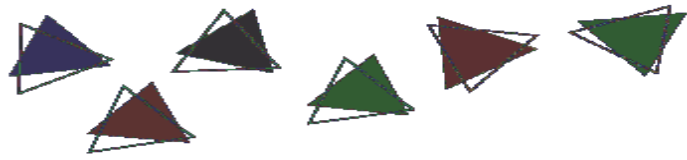


Fotograma 3.4



Fotograma 3.5 4:05

El diablo salta desde un precipicio hacia el agua donde se encuentra la mujer. En plano general y con efectos de sonido de caída.

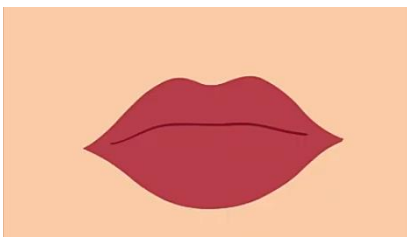


Fotograma 3.6



Fotograma 3.7 4:08

La mujer se encuentra en la roca alrededor del agua y se observa la sombra del diablo cayendo sobre ella, música de fondo. Toma en picada, plano general.



Fotograma 3.8

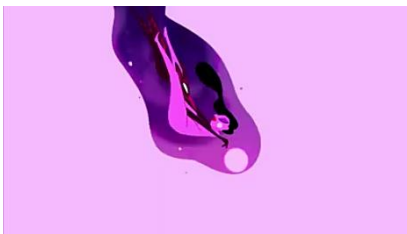


Fotograma 3.9 4:09

Close-up a los labios de la mujer con una pequeña sonrisa coqueta. Suena música erótica y risa de la mujer.

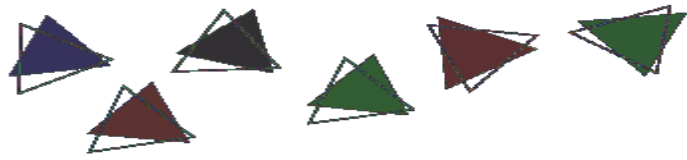


Fotograma 4.0



Fotograma 4.1 4:10

Ambos caen al agua, se sumergen en ella en dos tonos de color morado. Suena música erótica. Toma fija en plano general.



Fotograma 4.2



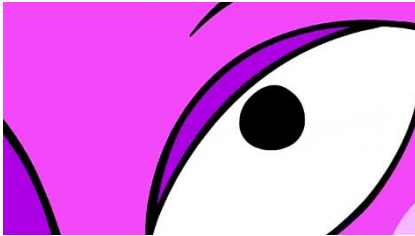
Fotograma 4.3



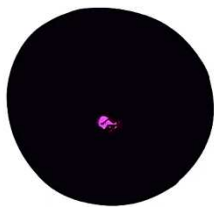
Fotograma 4.4 4:15
Cámara hace zoom in a la mujer hasta llegar a su ojo izquierdo y después entra a su pupila dejando el fondo negro con contraste morado. Música erótica sigue sonando.



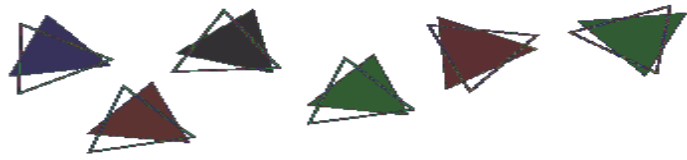
Fotograma 4.5



Fotograma 4.6



Fotograma 4.7



Fotograma 4.8 4:19

En el fondo se ve la mujer y el diablo debajo del agua, besándose y agasajando. Cámara hace un zoom in mientras ellos dan vueltas en su propio eje. Música erótica suena.

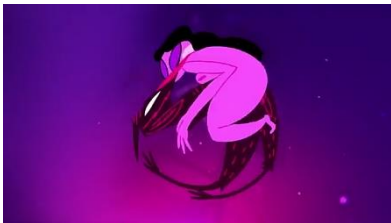


Fotograma 4.9

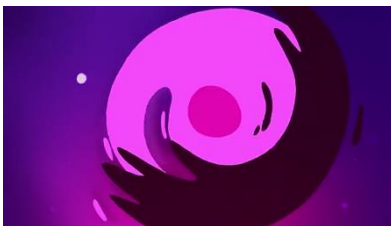


Fotograma 5.0 4:20

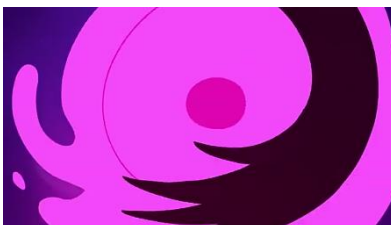
Los cuerpos de la mujer y el hombre se mezclan hasta formar el seno de la mujer. Cámara fija plano general a un close-up. Música erótica sigue sonando



Fotograma 5.1

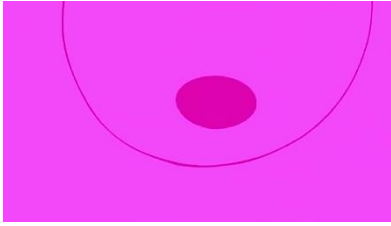
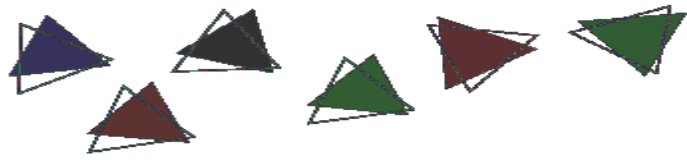


Fotograma 5.2



Fotograma 5.3 4:22

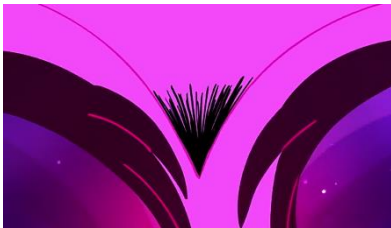
Close-up del seno y la mano del diablo agarrándolo, en un tilt down se ve como la mano va bajando por el cuerpo de la mujer, hasta llegar a su vientre.



Fotograma 5.4

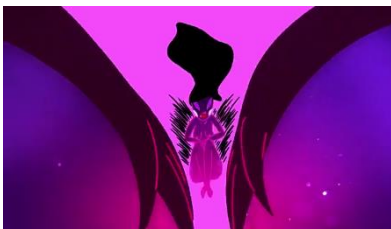


Fotograma 5.5

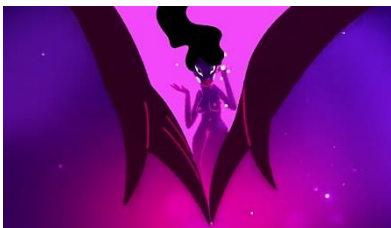


Fotograma 5.6 4:26

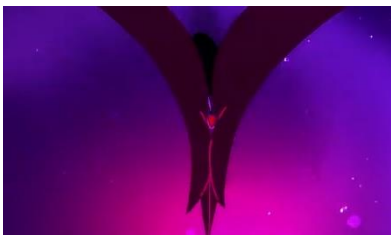
Close-up del pubis de la mujer, que poco a poco se transforma en ella y las manos del diablo la rodean. Cámara fija, cambio a plano general. Música erótica sigue sonando.



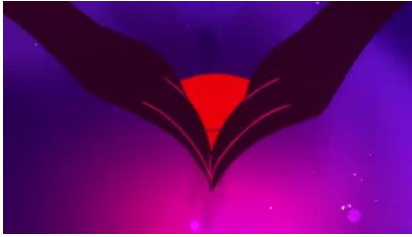
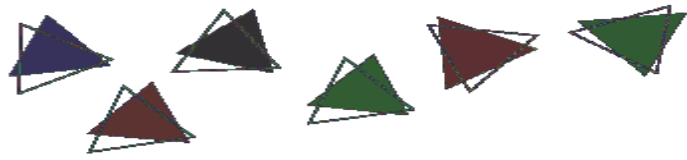
Fotograma 5.7



Fotograma 5.8



Fotograma 5.9



Fotograma 6.0 4:28

El close-up y cámara fija las manos se cierran y al abrirse están unos labios rojos, que son estirados por las manos, los labios sonríen y se abren. Música erótica sigue



Fotograma 6.1



Fotograma 6.2

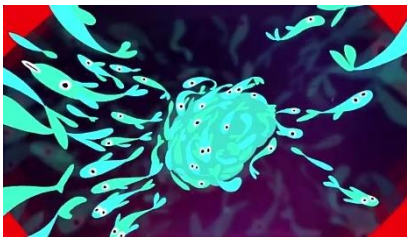


Fotograma 6.3

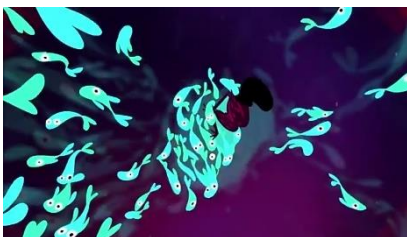


Fotograma 6.4 4:31

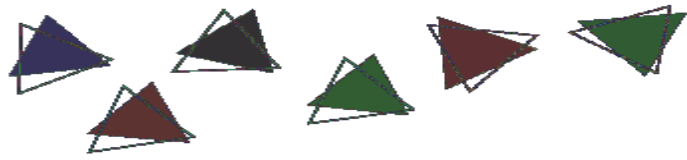
En close-up de la boca abierta, salen peces pequeños de ella, empieza un zoom in donde los peces se intensifican y aparece el diablo cargando a la mujer. Música erótica continua.



Fotograma 6.5



Fotograma 6.6



Fotograma 6.7



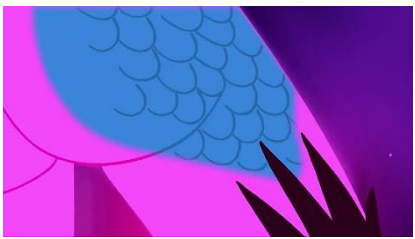
Fotograma 6.8 4:36
El diablo y la mujer se acercan a la cámara mientras él la sujeta, en un tilt down se ve como al pasar su mano por la piel de su cadera y piernas, ella se va convirtiendo en una sirena. Música erótica sigue sonando y suspiros de la mujer.



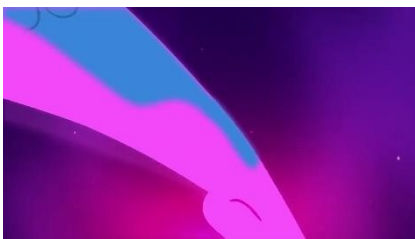
Fotograma 6.9



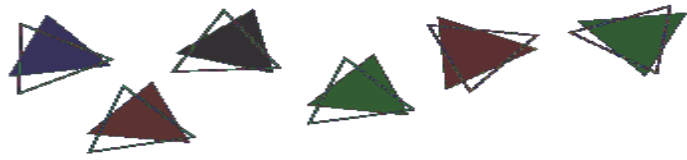
Fotograma 7.0



Fotograma 7.1



Fotograma 7.2



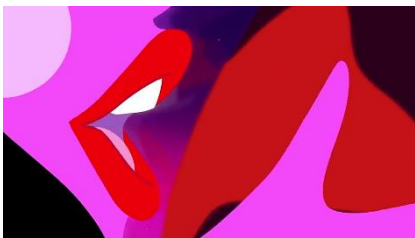
Fotograma 7.3 4:41
Close-up del perfil del diablo. Tilt down hacia las manos de la mujer. Música erótica y sonido del diablo suspirando.



Fotograma 7.4



Fotograma 7.5



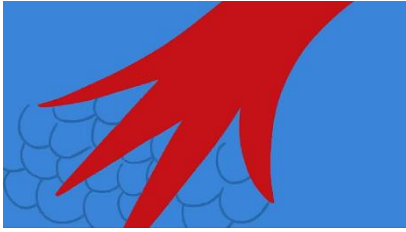
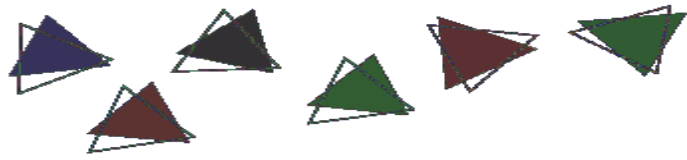
Fotograma 7.6 4:44
En close-up la mujer agarra al hombre y lo besa en el torso, la tinta de sus labios rojos va recorriendo el cuerpo del diablo. Zoom in hasta quedar en fondo rojo. Música erótica sigue sonando, se escucha el beso.



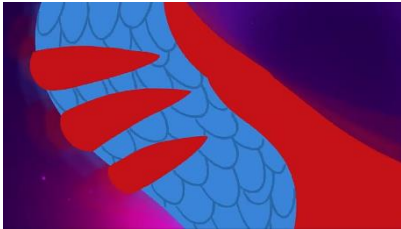
Fotograma 7.7



Fotograma 7.8 4:47
En el color rojo va creciendo un ovalo color blanco, que se transforma en un ojo de color azul y después en la cola de sirena de la mujer y el fondo rojo en la mano del diablo. Plano fijo con música erótica



Fotograma 7.9



Fotograma 8.0 4:53

En zoom out va viendo la cola de sirena siendo acariciada por la mano del diablo, no es proporcional hasta dejara suelta. Música cambia de ritmo a uno rápido



Fotograma 8.1



Fotograma 8.2 4:56

Salen burbujas del agua y poco a poco van saliendo el diablo y la mujer sobre una concha, abrazados y juntos con criaturas del agua. Toma fija en plano general. Música alegre suena y sonidos de fiesta y de felicidad



Fotograma 8.3

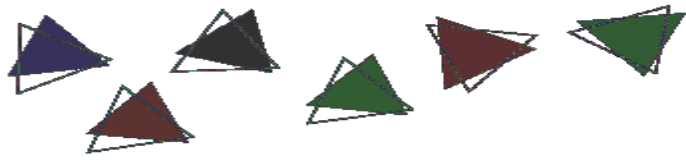


Fotograma 8.4



Fotograma 8.5 5:02

En plano general la mujer lo agarra y besa por todos lados del cuerpo. Sonido de un perro ladrando, de los besos y la risa de la mujer. Música de a fondo. Se quedan acostados, mientras los animales bailan alrededor de ellos y en primer plano salen diversas plantas.



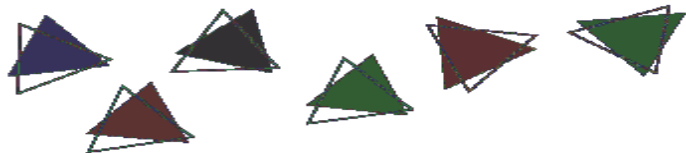
Puesta en escena

El montaje y la puesta en escena en la animación son totalmente distintos a una producción en *live action*; las escenografías suelen ser más abstractas. En el caso del cortometraje *El jardín de las delicias* de Alejandro Caballero “Male”, podemos observar cómo está lleno de colores vibrantes en cada escena y los personajes son parte de la escenografía.

Cuando Adán y Eva muerden la manzana y el diablo reacciona a dicha acción, el fuego es color azul, en un fondo morado y él es exageradamente grande, al igual que cuando empieza a crear su mundo las plantas y los animales que él modifica son exóticos y de muchos colores; el fondo suele ser de algún color, la puesta en escena solo está conformada con los elementos necesarios para narrar. El diablo no encuentra límites en la creación de su mundo; es por eso que los colores no concuerdan con los objetos, el agua, los animales, las plantas, el fuego y más. Aunque por otro lado el color también es una demostración de cómo es el sentir del diablo (rosa, verde, amarillo, naranja y azul) cuando ve a la mujer y está anonadado por su belleza (fotograma 1.3).

Al saltar del precipicio podemos ver el agua rosa y la profundidad morada; bajo el agua solo podemos ver cómo ellos la iluminan con un espectro rosa (Fotograma 4.2) y se encuentran pequeñas burbujas de aire y el cuerpo de la mujer cambia a tonalidades moradas y rosas. Es en el único momento donde la iluminación cambia de una luz plana de día a una luz oscura, que solo es iluminada por ella. Al salir de la profundidad, se regresa a esta luz plana de día.

El diablo tiene una actuación exagerada de acuerdo a cómo se siente, y se transforma en un reptil, un burro y un árbol; él va creando y dejando por todos lados a su paso diversas plantas. Por su parte, el actuar de la mujer siempre es sensual, coqueto y dominante, y se llega a convertir en una sirena. Ambos transmiten la pasión y el despertar sexual dentro del corto. En el ámbito de la animación los personajes no tienen un límite verosímil en expresarse, y esto se manifiesta de



varias maneras, como con la cara de burro del diablo y cómo rebuzna, clara representación de la excitación ante el apareamiento de los burros (Fotograma 3.1).

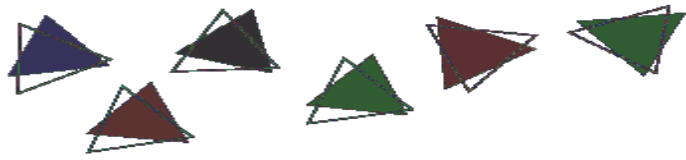
Los personajes están completamente desnudos, demostrando así la naturaleza y sus instintos carnales, con el cabello suelto, vellos en las piernas, pubis, los colores de su piel; el diablo de rojo con negro, una cola, cuernos, y en la mujer el subtono morado que toma en la profundidad del agua. Sin embargo, la mujer tiene labios rojos y rubor en sus mejillas (Fotogramas 3.9 y 6.2), ya que es la representación de la feminidad, pero también de lo intenso y la seducción.

En cuanto al espacio se puede decir que se va transformando. En un principio parece estar cerca y a través de figuras y colores va cambiando la perspectiva de los espacios al espectador. En el camino amarillo (Fotogramas 3.3 y 3.4) para llegar a la mujer, en un mismo cuadro que está separado por tres secciones se representa el trayecto no lineal que el diablo tuvo que recorrer para alcanzarla.

En cuanto a la utilería, es muy poca debido a que el corto se basa en paisajes naturales, dentro de esto podría ser la manzana de Adán y Eva, las jaulas donde el diablo lleva algunos animales y la concha abierta en donde el diablo y la mujer se encuentran al salir del agua. Los animales se aparean y en un *zoom out* ese mundo creado se ve la forma de un árbol.

Montaje

El montaje narrativo del cortometraje consta de transmitir sensación de lujuria y pasión entre los personajes. Por tal motivo el ritmo del personaje del diablo es rápido y acelerado, lleno de colores vibrantes que van transitando en tomas fijas y cerradas, o en acciones donde él se encuentra alterado trabajando y modificando su mundo a su voluntad, mientras que en el de la mujer son tomas cortas, pero con un ritmo lento en tomas cerradas de sus ojos, boca, cabello y pechos, herramientas que usa para seducir al diablo.



Cuando los personajes tienen su encuentro romántico, las tomas varían en secuencias de *zoom in* y *zoom out*, en las cuales se observa cómo van transformándose, uno al otro al tocarse; ella en sirena y él adoptando el color de los labios de la mujer, con un ritmo mezclado entre lento y acelerado, tal como se mezclan ellos.

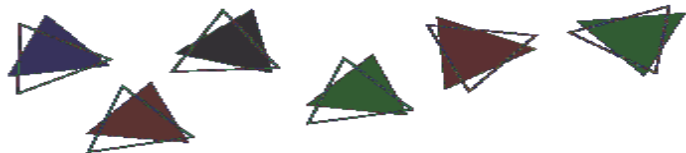
En el acto sexual se pueden apreciar los genitales de la mujer, tanto sus pechos como parte de su pubis (fotograma 5.4 y 5.5), lo cual en el hombre no sucede, solo se demuestra el deseo sexual que él tiene por ella. Los peces que salen de la boca de la mujer se pueden figurar al clímax del sexo, y en donde él eyacula. En la escena también es muy importante la transformación de ellos en los órganos sexuales o diferentes partes del cuerpo, como los ojos, los labios y el torso. En un momento salen peces de color azul (Fotograma 6.4) figurando la relación sexual entre ambos.

La historia es lineal, sucede en un lapso breve, y en tres lugares: el paraíso, el mundo del diablo y en el árbol de la vida. Los movimientos de cámara son fijos, salvo por unos *tilt down* cuando el hombre y la mujer se tocan entre sí; las escenas son precisas y cortas, hay un juego en los cambios entre las acciones de la mujer y las reacciones del diablo. Diferente perspectiva de una misma acción en diferentes ángulos; los cortes entre tomas son de corte directo o con el uso de *zoom in* o *zoom out*.

Género y Estilo

Para el análisis del cortometraje *El jardín de las delicias* definiremos de tres formas:

Por género: como cine de comedia, siendo esta una película de corte humorístico o satírico, relativo a cualquier tema real o ficticio. Dado que el cine surgió a finales del siglo XIX en las barracas de feria, su primera intención fue sorprender al público con una oferta jocosa, festiva y atrayente.



Por su estilo o tono y por su ambientación o tema: como fantasía, ya que contiene hechos, mundos, criaturas o cosas míticas, que provienen únicamente de la imaginación de su autor.

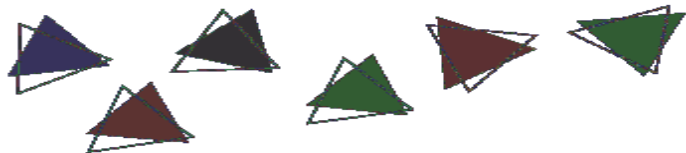
Por su formato o producción: como cine de animación, el cual se caracteriza por realizar la película por fotogramas dibujados, ya sea de modo digital a mano o animando objetos y estos a su vez siendo fotografiados que, pasados rápidamente, producen ilusión de movimiento gracias al principio de persistencia de la visión.

Intertextualidad

Dentro del cortometraje podemos encontrar referentes que nos remiten al ámbito religioso, a la mitología y a la pintura.

En un primer momento, al inicio del cortometraje, encontramos la referencia hacia Adán y Eva y el paraíso. Los personajes son víctimas de la tentación por descubrir y experimentar nuevos placeres. Adán y Eva, como en el pasaje bíblico Génesis 3 del Antiguo Testamento, comen del fruto prohibido. Dentro del cortometraje se aprecia a una pareja mujer/hombre comer una manzana e inmediatamente después aparece el diablo. Adán y Eva siempre han estado inmersos en las culturas, representados de diferente forma y en religiones como el judaísmo, el cristianismo y el Islam. Cada cultura y religión se han encargado de darle su propio significado y valor, pero en lo que todas coinciden es que ellos fueron los primeros pobladores de la Tierra creados por Dios en el sexto día de la creación, constituyendo así el primer referente que tenemos los seres humanos en la historia de la Tierra.

Inmediatamente después de esta escena apreciamos un personaje que simula ser El diablo creador/imitador del universo en el que se desarrolla el filme. Todo lo que este personaje toca lo convierte en un mundo más colorido y cada vez más fantástico. Y los personajes que interactúan con él, además de ser transformados en "nuevos seres", toman forma de pecados capitales. Nuevamente encontramos rasgos que nos remiten a la religión y a la mitología, donde se plantea el bien y el



mal, la creación, los pecados capitales y la adoración que todas las criaturas rendían a Dios, por lo que uno de los principales referentes dentro del cortometraje será, como ya se citó antes, el libro del Génesis.

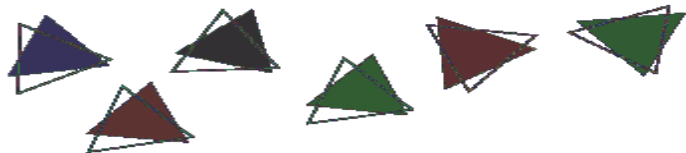
Los temas básicos de los que se ocupa este libro son tres: la promesa, la elección y la alianza.

En la Biblia las intenciones de Yahvé (Dios) se ven obstaculizadas por la infidelidad del hombre. En la historia de Abraham la fe es abandonada, puesta a prueba y resulta victoriosa al final para ser restaurada completamente; quienes no la han perdido nunca se ven recompensados. En tiempos de Jacob se explica que la elección de Dios por el pueblo hebreo no persigue ningún fin espurio, sino que es generosa y desinteresada. Con José, por fin, la Providencia frustra los malos impulsos humanos y los dirige pacientemente para hacerlos cumplir, en última instancia, con los planes y objetivos del diseño divino.

Estos aspectos podemos encontrarlos dentro del cortometraje, siendo el último el que más desafía *El jardín de las delicias*, el cual presenta personajes fieles a sus impulsos.

Por otro lado, también apreciamos la referencia al árbol de la vida del mismo libro del Génesis, pero a su vez la escultura mexicana procedente de Metepec, Estado de México.

Vemos también que el árbol de la vida representa para la mayoría de las culturas en la historia la conexión entre la tierra y el cielo. Esta conexión le brinda un significado ontológico a la humanidad, no solo nuestro paso por la tierra, sino la evolución de nuestra vida, los preceptos que la rigen, la trascendencia a través de nuestras acciones. Esta conexión prevalece a través de la historia. Se convierte, así como concepto, en una de las metonimias antropológicas favoritas.



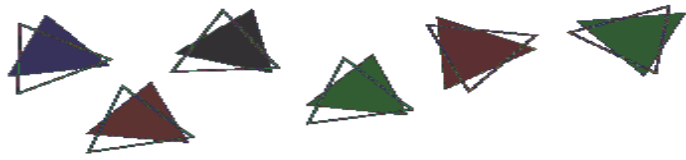
Por otro lado, vemos su referente a la escultura, con significaciones que se asocian al libro del Génesis, y observamos cómo el cortometraje está dotado de los elementos que presenta dicha escultura: en la parte superior de la escultura se coloca una imagen de Dios; debajo, las ramas del árbol tienen relación con la creación del mundo en siete días. Otras imágenes características son el Sol y la Luna, Adán y Eva y los animales, flores y frutos que simbolizan el paraíso.

También aparece la serpiente de la historia bíblica en la parte inferior, al igual que el Arcángel Miguel que expulsó a Adán y Eva del Jardín del Edén. En general, la escultura del árbol se ve como un candelabro. Los árboles se fabrican principalmente para uso religioso y decorativo, aunque aquellos que tienen quemadores de incienso es más probable que sean usados con motivos religiosos.

La escultura del árbol de la vida tiene origen después de la conquista, cuando los frailes destruyeron los artículos que representaban a los antiguos dioses y los reemplazaron con imágenes de santos y de la iconografía cristiana. La representación de un "árbol de la vida" en las pinturas y otros medios se introdujo como una forma de evangelizar a la población nativa. Durante la mayor parte del período colonial la cerámica en el Estado de México se producía principalmente para el autoconsumo y se convirtió en una fusión de técnicas y diseños españoles e indígenas.

Dotado de fantasía y color, es la combinación perfecta muestra del talento y la imaginación de los artesanos encargados de desarrollar dichas piezas.

Por último, tenemos la obra pictórica *El jardín de las delicias*, de Jheronimus Bosch, mejor conocido como *El Bosco*. Es una obra que data del año 1500 a 1505, con un contenido simbólico enorme y sobre la cual se han ofrecido muchas interpretaciones hechas por el rey Felipe II de España, gran admirador del pintor, quien adquirió dicha obra y guardó durante algún tiempo en El Escorial.



Considerada como una de las obras más fascinantes, misteriosas y atrayentes de la historia del arte, el cuadro forma parte de los fondos de exposición permanente del Museo del Prado de Madrid.

Dicha obra se conforma a modo de tríptico, el cual puede apreciarse abierto o cerrado. Como referente solo usaremos la parte interna del tríptico, la cual se conforma de la siguiente manera: en el panel izquierdo, una imagen del paraíso donde se representa el último día de la creación, con Adán y Eva. En el panel central se representa la locura desatada: la lujuria. En esta tabla central aparece el acto sexual y es donde se descubren todo tipo de placeres carnales, que son la prueba de que el hombre había perdido la gracia. Por último, tenemos la tabla de la derecha, donde se representa la condena en el infierno; en ella el pintor nos muestra un escenario apocalíptico y cruel en el que el ser humano es condenado por su pecado.

La estructura de la obra en sí también cuenta con un encuadre simbólico: al abrirse, realmente se cierra simbólicamente, porque en su contenido está el principio y el fin humano. El principio en la primera tabla, que representa el Génesis y el paraíso, y el fin en la tercera, que representa el infierno.

Como podemos ver, la pintura tiene una gran relación con nuestro cortometraje, siendo la tercera tabla digna de reinterpretarse dentro de nuestro trabajo, puesto que dentro de la obra audiovisual en ningún momento podemos apreciar algo que simule el infierno, pero sí apreciamos al diablo pervirtiendo todo lo que toca, por lo que podemos decir que dentro de la cosmovisión del director, el infierno y el pecado no son algo propiamente "malo" como estamos acostumbrados a creer dentro de la cosmovisión católica, sino que puede convertirse en algo "divertido, colorido" o simplemente otra forma de disfrutar el mundo.

Ideología

“El jardín de las delicias”

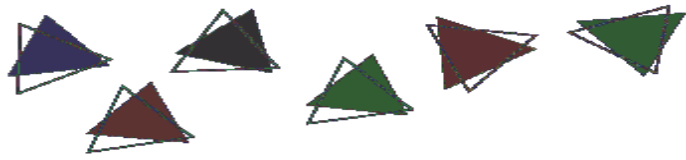


Imagen 31

El primer referente para analizar que nos proporciona el cortometraje es el título (El jardín de las delicias), pues es el mismo que lleva una de las obras del pintor neerlandés Jheronimus Bosch, mejor conocido como “El Bosco”, que data de 1500-1505. La pintura es un tríptico de madera pintado al óleo que cuando está cerrado nos muestra el tercer día de la creación (imagen 31) (Wikipedia,2020) y cuando se abre nos muestra en

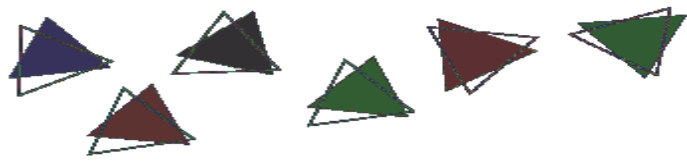
el primer plano (imagen 32) el jardín del Edén en el que vemos a Dios, Adán y a Eva, además de otros elementos que componen la imagen y que en algunos casos aparecen en el cortometraje como: el árbol de la vida, el árbol de la ciencia del bien y del mal, Adán y Eva.

Por otro lado, al ahondar más en el contenido tanto de la obra como del cortometraje se puede ver que comparten un concepto en particular.



Imagen 32)

- El cortometraje nos muestra el surgimiento del mal, representado por el diablo a raíz del pecado que cometen Adán y Eva, y como este crea el jardín de las delicias, un lugar que está lleno de animales exóticos, un paraíso lleno de color, en donde habita una mujer de figura perfecta, seductora, que incita al diablo a tener relaciones sexuales con ella (Fotograma 1.0)
- Por otro lado tenemos la pintura, que en la segunda parte del tríptico (Imagen 33) exhibe los cuerpos desnudos tanto de hombre con la mujer y vemos cómo disfrutaban de los placeres que el jardín les proporciona, principalmente el



sexual; entonces podemos decir que la lujuria (que es uno de los pecados capitales) une a ambas obras.

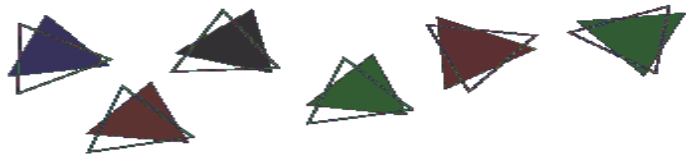


(imagen 33)

En primera instancia vemos que el referente ideológico que se muestra es religioso, ya que presenta el momento en que nace el mal en el mundo creado por Dios, el mal que según la Biblia lleva a la destrucción del hombre: los pecados. Por lo tanto ambas representaciones muestran lo que no debe de hacerse, lo que está mal, la lujuria y el placer sexual, los cuales tendrán una consecuencia, el castigo en el infierno.

Interpretación

A partir de este análisis pudimos ver la importancia de la intertextualidad en el cine y en el discurso del cortometraje, ya que pudimos, al momento de realizar dicho trabajo, ver las diferentes perspectivas que pueden existir en torno a un mismo cortometraje, denotando que cada espectador tendrá su propia interpretación a partir de lo que plantea el director. Los conocimientos y experiencias previas de cada individuo serán fundamentales para llenar de significación la obra audiovisual.



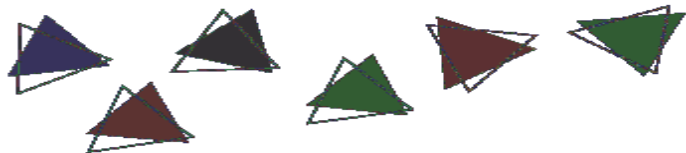
Dentro del análisis del cortometraje de Alejandro García pudimos presenciar distintos elementos que nos ayudaron a llenar de simbolismos y referencias la puesta en escena. Pudimos ver que con la técnica de animación en 2D este director nos llevó a un universo lleno de colores, figuras, personajes y animales abstractos que quizá no se lograrían de la misma forma en una producción con escenarios y personajes reales, dejando al descubierto que no es necesario hacer uso de los diálogos para darle vida a un personaje, usar la palabra para dotar de sentido a la narración y/o ser demasiado explícito para transmitir un mensaje. En el cortometraje se demuestra que el uso correcto de la imagen, el color y el sonido es más que suficiente para poder llegar a los espectadores y causar sensaciones en ellos.

Dentro de los cortometrajes se puede apreciar que el ritmo nunca será parecido al que se maneja en un largometraje, y que la forma de contar las historias es muy diferente. Hablando específicamente del cortometraje de animación vemos cómo responde a otra forma narrativa en la que la música de la animación es fundamental para poder dotar de realismo al filme.

En el caso de *El jardín de las delicias*, vemos cómo cada personaje tiene su propia armonía musical, lo cual dota al filme de un compás peculiar. Por otra parte, los escenarios son muy importantes, pues son los que llenan de color y significado al filme. Dentro de la animación el color es fundamental, ya que usar uno u otro color podría cambiar totalmente el sentido que se pretende dar.

Una ventaja del cine de animación es que al ser una construcción visual es posible transformar a los personajes, desfigurarlos, cambiarles el color de una escena a otra y hacer todo lo que la mente pueda imaginar; no es necesario dar una explicación para dotar al filme de verosimilitud, sino que se tiene la libertad para contar una historia como se decida hacerlo.

El jardín de las delicias nos muestra una historia que hemos visto muchas veces: Adán y Eva y la creación, pero en esta ocasión el director dotará de un sentido único

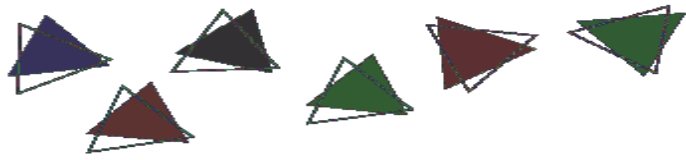


dicha historia, cambiando su significado y la percepción de la gente. Estamos acostumbrados a ver, escuchar o conocer esta historia de modo que siempre llega a ser moralizante, una lucha entre lo que está bien y está mal, pero en esta ocasión el director transforma la historia celebrando la vida, la naturaleza humana, y sobre todo el poder ver el mundo con otros ojos, llenándolo de colores y mostrando al espectador que “morder la manzana” no tiene por qué ser algo necesariamente malo si sabes sacar provecho de ello.

Este aspecto es el aprendizaje más grande que nos llevamos, pues estamos acostumbrados a un cine mexicano que siempre tiene tintes moralizadores, lleno de prejuicios y estereotipos, donde se cae en el extremo de no hablar sobre la sexualidad, que es vista como algo malo o indebido.

Y es aquí donde el cortometraje analizado nos permite ver que puede estar surgiendo una nueva visión dentro del cine mexicano, donde los directores están intentando introducir ciertas temáticas, dotándolas de otro sentido, aun cuando dicho corto es muy representativo del humor mexicano, haciendo uso de un doble sentido que en ocasiones podría entenderse de formas muy diferentes si es visto por un público extranjero.

El cine es una forma de poner sobre la mesa temáticas, y el cine de animación ayuda a los creativos a plasmar sus representaciones de mundos fantásticos donde todo es posible. Se tiene la creencia de que el cine de animación es para niños o algo fácil de ver y digerir, que tiene poco trasfondo y que su mensaje o significado va más hacia una moraleja o enseñanza para los niños, pero el director Alejandro García nos permite ver que el cine animado no solo son mundos fantásticos que nos permiten olvidarnos de nuestra realidad por unos instantes, sino que está lleno de significaciones y simbolismos.



Ficha del cortometraje

Viva el rey

Año: 2017

Duración: 8:24

Dirección: Luis Téllez

Producción: Paula Astorga Riestra,
Milko Luis Coronel

Guion: Luis Téllez

Animación: Maireni Seda Senior,
Sam Mendez, Gustavo Quiroz

Fotografía: Michel Amado

Edición: Nikolenka Beltrán, Luis
Téllez

Dirección de Arte: Omar Martínez
Alvarado, Ricardo Téllez

Diseño Sonoro: Lex Ortega, Luis flores, Gus Cuevas

Música original: Alex Otaola

Compañía Productora: Inzomnia Animación S. A. de C. V.

Link para ver el cortometraje:

<https://www.youtube.com/watch?v=J6Om2O6kA2I>

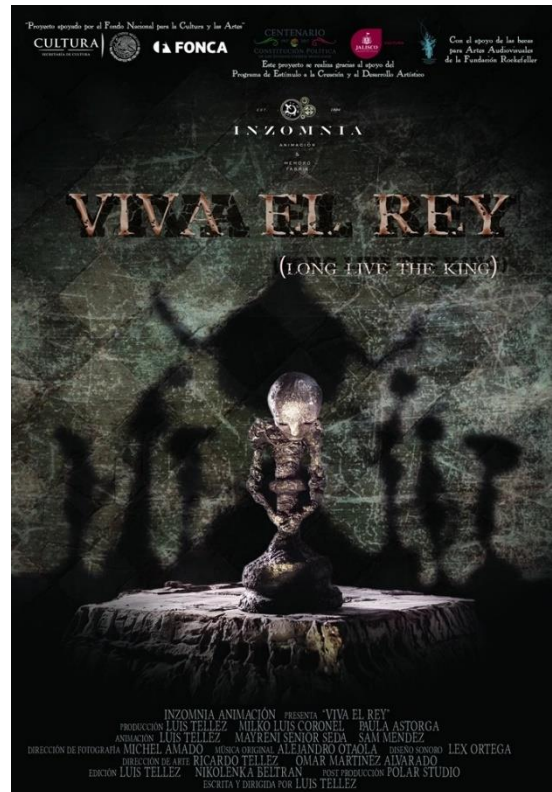
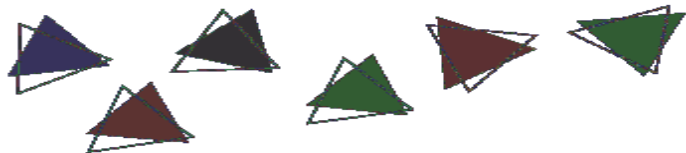


Imagen 34. Cartel de "Viva el rey"



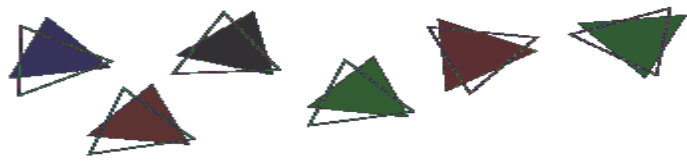
Sinopsis

El poder y la guerra son elementos que han existido desde el principio de los tiempos; la lucha por una corona y una posición alta se reflejan acertadamente en forma de un partido de ajedrez en el cortometraje de *stop motion* de Luis Téllez, en donde el peón es pensado como el eslabón más débil en la jerarquía de este juego, aunque nunca se le debe subestimar. En este atrapante cortometraje se cuenta la historia de un reino casi en ruinas, todo esto a causa de las guerras constantes por adquirir el poder supremo. En esta batalla a muerte para ganar será el más inteligente el que logre sobrevivir.

Contexto

Este cortometraje fue realizado con la técnica de *stop motion*, que consiste en animar un objeto cuadro por cuadro hasta lograr que al poner las fotografías consecutivamente se produzca un efecto de movimiento fluido mostrando alguna acción. El creador de este corto es uno de los animadores mexicanos a los que les ha interesado esta técnica tan compleja y hermosa; gracias a esto ganó el Ariel con *Viva el rey* en el año 2019 y estuvo nominado como mejor cortometraje de animación en el Festival internacional de Cine de Morelia número 16 y en el Festival Internacional de Cine de Guadalajara en su entrega número 33, ambos en el 2018.

Luis Téllez es originario de la ciudad de México y radica en la ciudad de Guadalajara. Incursionó como animador en el multipremiado cortometraje de René Castillo *Hasta los huesos*, en donde comenzó su afición por realizar esta técnica de animación cuadro por cuadro. Su carrera fue creciendo aprendiendo de manera autodidacta. Algunos de sus trabajos destacables en la animación como colaboración en dirección, animación o producción son: *Síndrome de la línea blanca*, del año 2003; las adaptaciones del cuento *La princesa*, de Trujillo, en 2008, y un año después *La increíble historia del niño terrible y la niña pájaro*; el cortometraje de 2010 *El gran viaje* y *La cosa que más duele en el mundo*, del mismo año; *El niño y el viento*, con el que ganó el tercer lugar en el festival Ecofilm del 2012. Para el canal 22 realizó el



cortometraje *Requesón*, en 2012, y dos años después le otorgaron por este el premio TAL.

También ha trabajado con animadores igualmente reconocidos como Karla Castañeda en sus cortometrajes *Jacinta*, de 2008, y *La noria*, de 2012.

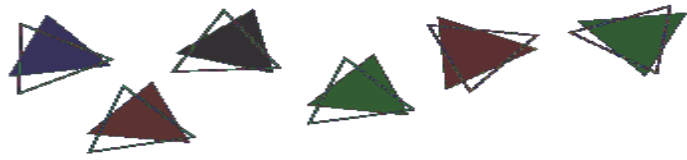
Actualmente se encuentra dentro del proyecto de su primer largometraje, llamado *Inzomnia*, para lo que fundó su propia compañía con el mismo nombre.

Imagen

En este cortometraje podemos apreciar que la imagen es importante, ya que no hay diálogos de los personajes y la narración depende del aspecto visual y auditivo; es por esto que el diseño sonoro se encargó de enfatizar con sonidos ambientales incidentales como el ruido de las moscas o cadenas; estos ayudan mucho a reforzar lo que se muestra en las imágenes para tener un mayor impacto en el público.

El corto nos presenta un juego de ajedrez en el que se refleja la jerarquía de poderes y la guerra por alcanzarlos. Los peones que son representados en color negro, con cara de sufrimiento; el rey y la reina en tonos dorados y blancos, con máscaras que ocultan su verdadera identidad. Los colores del tablero de ajedrez son los clásicos cuadros negros y blancos, pero como tratan de reflejar una batalla están en deterioro, volviendo el escenario principal un lugar un tanto oscuro que refleja tristeza. La gama en este caso es de colores oscuros para retratar las escenas en decadencia; estos colores principalmente son el negro, dorado, cobre, blanco; los únicos tonos fuertes que sobresalen por momentos son el color azul y blanco del cielo con nubes grandes, aunque siguen estando en un tono azul marino, manteniendo la apariencia de que está nublado y este tiempo muchas veces se puede relacionar con un sentimiento de melancolía.

Los planos que se pueden apreciar durante la historia son planos abiertos, plano detalle de los personajes y objetos, *medium close up*, picados, contrapicados, plano



holandés en algunos instantes. Los efectos visuales realizados por computadora son pertinentes para enfatizar las acciones durante el derrumbe de la torre, lo que hace que tenga una mejor narración, ya que con la técnica simple de *stop motion* no se hubieran podido lograr con ese detalle.

La luz es un factor muy importante dentro de esta composición fílmica, ya que la incorporan para dar reflejo tanto de los personajes como de la escenografía.

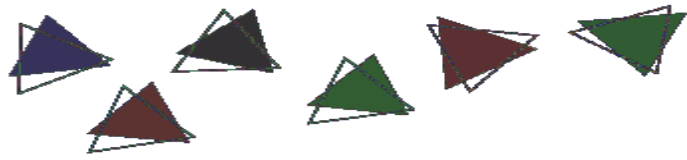
Gama de colores aproximados empleados en el cortometraje



Sonido

Encontramos un corto sin diálogos, guiado únicamente por la música y efectos sonoros.

La música se compone de un piano, que es el que predomina a lo largo de la melodía, y alientos de metal que pudieran ser trompetas o cornos; algunas flautas también se logran oír al fondo y sonidos tenues de campanas que provienen de un triángulo. En la parte de acción logramos percibir algunos sonidos distorsionados,



que siguen siendo los instrumentos de cuerdas en un sintetizador; es por eso que se perciben sonidos más intensos o graves.

Sonidos *intradiegéticos*: cadenas chocando (con eco), gritos graves (en sintetizador), efectos de sonido de aire soplando, grito agudo (en sintetizador), efecto de sonido de lanzamiento, efecto de piedra que choca contra otra piedra, efecto de sonido de piedra arrastrada.

Personajes

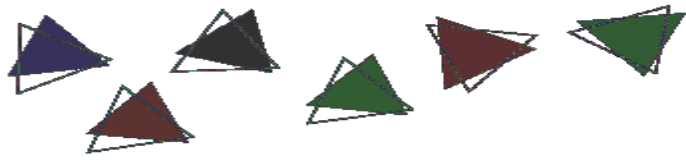


Imagen 35. Personajes principales de "Viva el rey"

Son piedras carcomidas que tienen la forma de una fusión de piezas de ajedrez y humanos y sus ojos son agujeros. Encontramos como personajes principales al rey, la reina y un peón.

El rey es una pieza grande y redonda, gordo; el color de su piedra es café claro y usa una máscara y corona dorada metálica.

Es un personaje que siempre ha tenido poder, autoritario, despiadado, de posición privilegiada y acostumbrado a que se haga todo lo que él ordene y mande.



La reina es una ficha de forma más alargada y estética, con un cuello bastante largo; su piedra es de color café aun más claro que el rey; lleva una especie de hombreras de metal y en el brazo derecho una cadena que le cuelga del codo; en la cara usa una máscara metálica dorada parecida a las de teatro. De personalidad egocéntrica y egoísta, únicamente le importa su bienestar, aunque se vean afectados los demás.

El peón es más pequeño que el rey y la reina; de piedra carcomida gris oscuro, sin ojos; él no usa máscara; tiene una hombrera metálica con picos y una cadena que le cuelga de las hombreras. Siempre ha estado en una posición muy baja, siguiendo órdenes sin tener un papel importante en el juego. Al estar a punto de ser decapitado por el rey del otro bando tiene una oportunidad de venganza, arrebatándole la corona y tirándolo al vacío.

Narración

Inicio

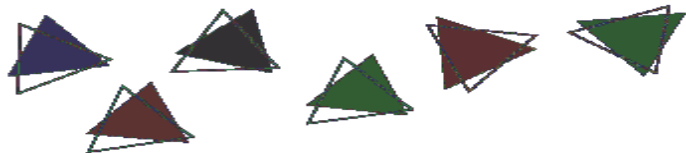
Al principio podemos observar el título del corto en letras grandes y doradas y en letras más pequeñas el título en inglés *Long live the king* (Fotograma 1) con música dramática. En la primera toma se presenta el efecto de que el espectador ve a través del ojo de una mosca un tablero de ajedrez (Fotograma 2) y posteriormente se ve a la mosca volando y posándose sobre el mismo tablero.



(Fotograma 1)



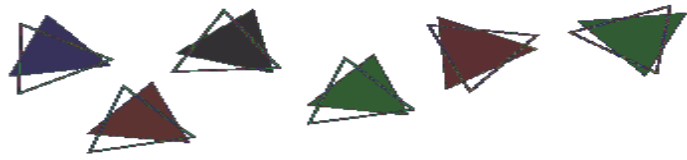
(Fotograma 2)



Desarrollo

En la siguiente toma se ve cómo sale volando la cabeza del rey (Fotograma 3) de las piezas de ajedrez negras, el cual cae en el tablero y la cabeza queda deshecha (Fotograma 4), la corona rueda por el tablero de ajedrez y se van viendo las piezas deshechas tanto de las piezas negras como de las de color dorado; la corona sigue rodando hasta quedar a los pies de una ficha de las de color dorado que la recoge y la entrega al rey color dorado (Fotograma 5) que la mira con detenimiento (Fotograma 6); posteriormente manda a sus piezas a acabar con todos los trebejos restantes del bando contrario; luego en una toma abierta se ve el tablero y la cámara se aleja, dejando ver lo alto que está: sobrepasa las nubes estando sobre una columna de piedra; se ve cómo una de las piezas doradas empuja a la reina del bando perdedor (Fotograma 7). Dos trebejos dorados sujetan a un peón para aventarlo del tablero y este se resiste. El rey dorado, el cual sigue teniendo la corona del rey negro y la avienta del tablero, coloca su mano en su oído para escuchar cuando la corona cae (Fotograma 8); se escucha el sonido de la corona caer y posteriormente hay como una especie de terremoto.

El tablero comienza a agrietarse y una pieza dorada intenta abrazarse a su reina y la reina lo empuja. En una toma abierta se ve cómo todo el tablero con la columna incluida comienza a desmoronarse y las piezas comienzan a caer al vacío y la pantalla se cubre del humo de los escombros. Un pedazo del tablero queda en pie y un peón en ese pedacito de tablero se levanta y se da cuenta de que el rey dorado está agarrado al borde de caer del pedacito del tablero (Fotograma 9) y lo mira con detenimiento; el rey dorado intenta subir al tablero con todas sus fuerzas, pero le resulta difícil y un pedazo del tablero donde está sostenido con su mano izquierda se cae y solo queda agarrado con la mano derecha; su corona casi cae al abismo, pero la logra sostener y se la acomoda. La reina dorada, que también se mantuvo en otro pedazo pequeño del tablero, ve con preocupación cómo su rey casi cae al precipicio; le pide al peón del trebejo negro que ayude a subir al rey dorado (Fotograma 10); este la mira y se agacha a ver al rey dorado, la reina se agacha y toma un pedazo deshecho de alguna pieza negra que simula una piedra (Fotograma



11). El rey dorado y el peón negro intercambian miradas entre toma y toma; el peón comienza a extender su mano hacia el rey dorado (Fotograma 12).



(Fotograma 3)



(Fotograma 4)



(Fotograma 5)



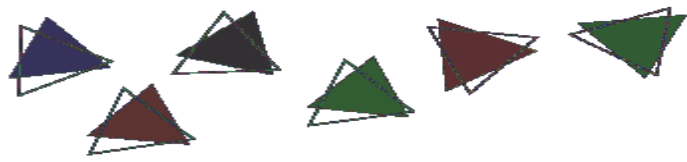
(Fotograma 6)



(Fotograma 7)



(Fotograma 8)



(Fotograma 9)



(Fotograma 10)



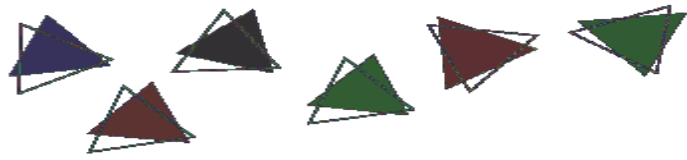
(Fotograma 11)



(Fotograma 12)

Primer punto de arranque

El peón le quita la corona y el rey se suelta con la única mano con la que seguía sostenido del tablero para intentar agarrar la corona y cae al abismo; se pierde de vista entre las nubes y la reina dorada al presenciar eso se enfurece y le lanza la piedra; él la esquiva (Fotograma 13), la reina le lanza otra y le pega, toma un brazo de una pieza negra y le pega de nuevo; el peón comienza a tambalearse al punto de casi caer (Fotograma 14); la reina busca más pedazos de trebejos negros para lanzárselos, pero ya no encuentra ninguno (Fotograma 15).



(Fotograma 13)



(Fotograma 14)

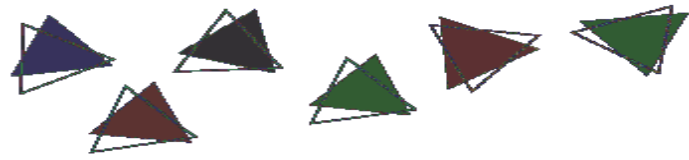


(Fotograma 15)

Clímax

En una toma se ve a ambos en sus respectivos pedazos de tableros alejados, frente a frente, y el peón se encuentra agachado (fotograma 16); de repente comienza a levantarse y se coloca la corona de nuevo, viendo a la reina dorada y cruza los brazos (Fotograma 17). La cámara se aleja y el peón sale de foco. En una toma *over shoulder* por detrás es enfocada la reina (Fotograma 18), tras lo cual se pasa a una toma abierta y ellos dos de perfil mirándose (Fotograma 19).





(Fotograma 16)

(Fotograma 17)



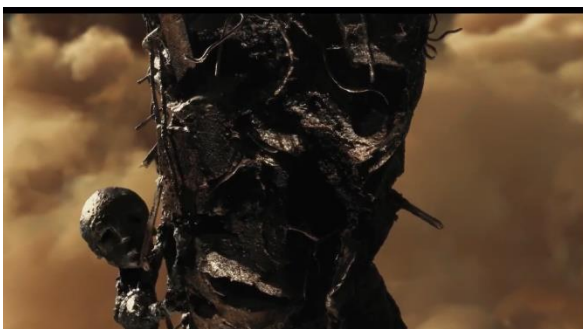
(Fotograma 18)



(Fotograma 19)

Desenlace

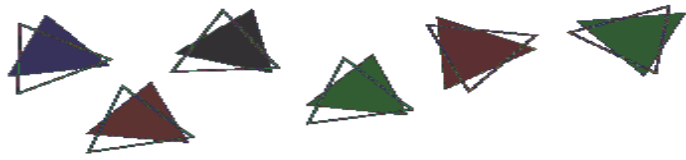
El peón comienza a bajar por la columna del tablero sin la corona puesta (Fotograma 20) y la reina lo mira (Fotograma 21). La cámara hace un *tilt up* hasta el tablero donde la corona está puesta justo en medio del pedazo de tablero y en medio de la corona se pueden ver dos moscas volando (Fotograma 22). La siguiente toma es el otro pedazo de tablero donde la reina dorada se encontraba y solo se ve su careta recargada sobre su corona (Fotograma 23). Se ve la misma toma abierta de ambas columnas, pero ahora solamente con las coronas encima.



(Fotograma 20)



(Fotograma 21)



(Fotograma 22)



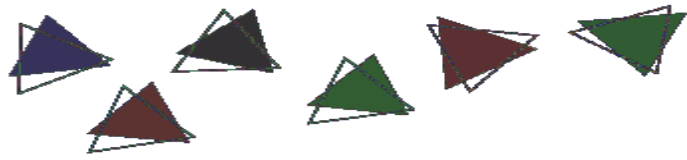
(Fotograma 23)

Final (créditos)

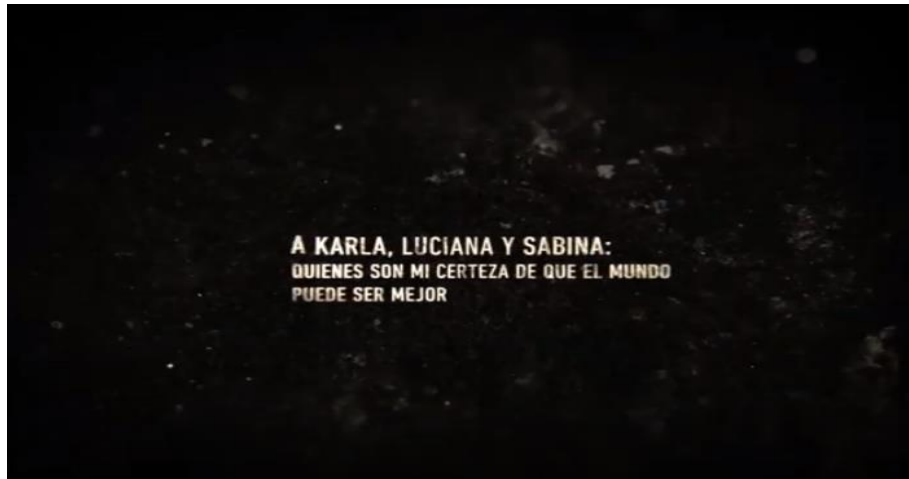
Al final del cortometraje, se puede observar dentro de los créditos un agradecimiento (Figura 1) al famoso director Guillermo del Toro, que se extiende a varios directores de cortometraje de animación como Rita Basulto, Karla Castañeda, entre otros, debido a que formaban parte del mismo taller que inició Guillermo del Toro llamado “El taller del Chucho”, cuyo objetivo era el apoyo a los proyectos independientes dándoles herramientas para que optimizaran la calidad de sus proyectos.



(Figura 1)



Asimismo, podemos ver que Luis Téllez hace una dedicatoria (Figura 2) para su esposa, la también directora de cortometrajes de animación Karla Castañeda y a sus hijas con una bonita frase: “A Karla, Luciana y Sabina: quienes son mi certeza de que el mundo puede ser mejor”.



(Figura 2)

Secuencia a analizar

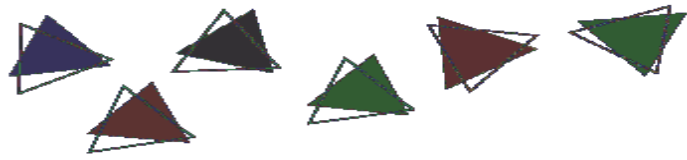
Minuto 4:45 a 5:54



Fotograma 1.0 4:45
En contrapicada se encuentra al peón inclinado observando al personaje que lleva la corona.



Fotograma 1.1 4:48
Plano detalle de la mano del peón. Música de suspenso. Suena música de suspenso.



Fotograma 1.2



Fotograma 1.3 4:51
El peon agarra la corona y deja caer al personaje. Plano cenital. La música de suspenso se intensifica.



Fotograma 1.4



Fotograma 1.5



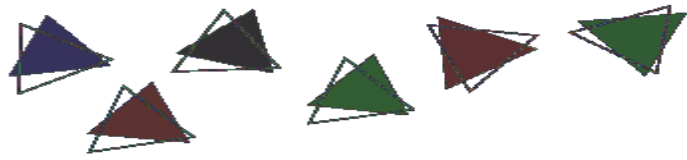
Fotograma 1.6 4:53
Plano detalle de la mano del personaje que está cayendo. Musica de suspenso. Suena eco.



Fotograma 1.7 4:53
El personaje de ajedrez va cayendo hasta que desaparece entre las nubes. Toma general, cámara fija en cenital. Sonido de caída a lo lejos.



Fotograma 1.8



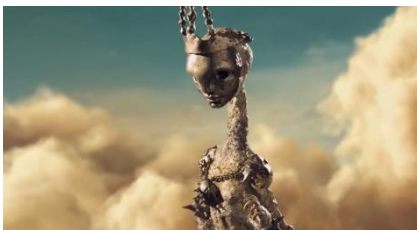
Fotograma 1.9.



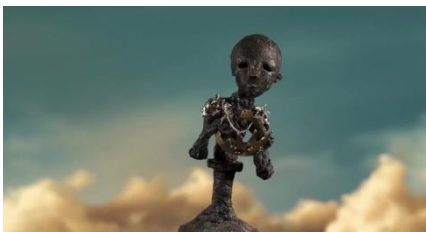
Fotograma 2.0



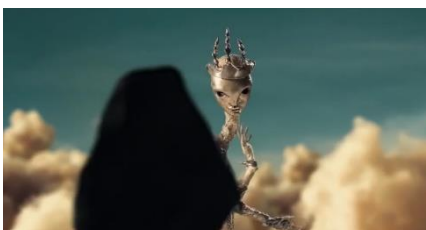
Fotograma 2.1



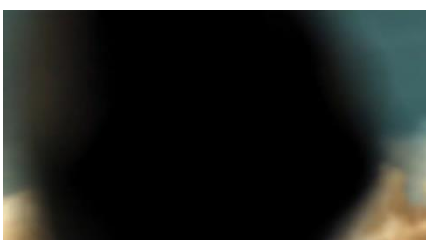
Fotograma 2.2 5:00
Medium shot de la reina. Suenan música de suspenso.



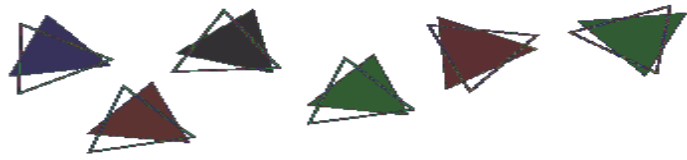
Fotograma 2.3 5:03
American shot del peón con la corona en manos.



Fotograma 2.4 5:04
En *american shot*, la reina lanza una piedra, cámara se va a negros y regresa con el peon esquivando la piedra. La acción se repite. Suenan música de suspenso.



Fotograma 2.5.



Fotograma 2.6



Fotograma 2.7



Fotograma 2.8



Fotograma 2.9



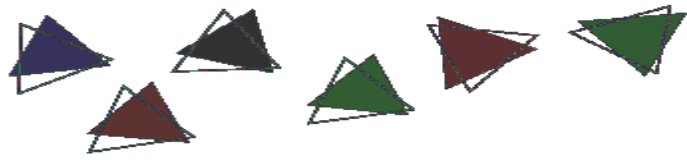
Fotograma 3.0



Fotograma 3.1 5:08
La piedra le pega en la cabeza
al peón y este se desequilibra.
Medium shot.



Fotograma 3.2



Fotograma 3.3 5:11
Close up de la mano de la reina agarrando un palo. La música se intensifica.



Fotograma 3.4



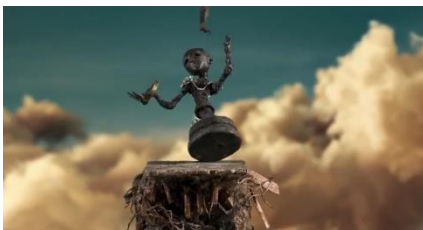
Fotograma 3.5 5:12
La reina lanza el palo al peón.
American shot. Música de suspenso.



Fotograma 3.6



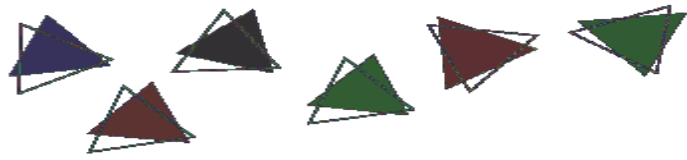
Fotograma 3.7 5:13
El palo le pega al peón en la cara y este se desequilibra. Plano general. Música de suspenso se intensifica.



Fotograma 3.8



Fotograma 3.9



Fotograma 4.0 5:15
Se intercala el insert de la base de peón tambaleándose con *medium shot* del peón agarrando la corona. Musica de suspenso.



Fotograma 4.1



Fotograma 4.2



Fotograma 4.3



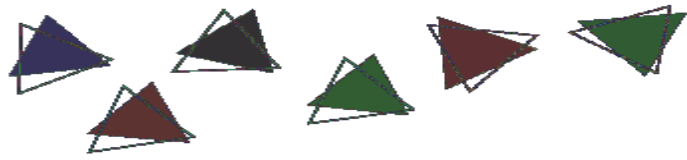
Fotograma 4.4



Fotograma 4.5



Fotograma 4.6 5:32
Zoom in a la reina, agachándose buscando más escombros. *Tilt up* hasta un *medium shot* de la reina. Música de piano.



Fotograma 4.7



Fotograma 4.8 5:39
El peón se encuentra agachado y cabizbajo. Música de piano.



Fotograma 4.9 5:41
En plano general, se encuentran el peón y la reina en lados opuestos. La música baja.



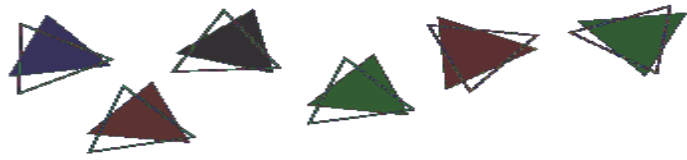
Fotograma 5.0 5:47
El peón se endereza poco a poco, se coloca la corona y cruza los brazos. *Tilt up* del peón, hasta llegar a *medium shot*. Sonidos con eco de golpes. Música de suspenso.



Fotograma 5.1



Fotograma 5.2



Fotograma 5.3



Fotograma 5.4



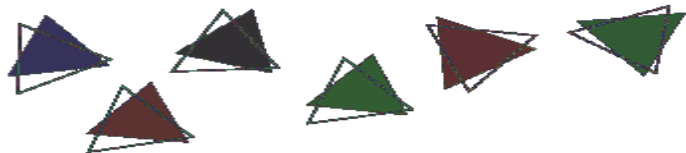
Fotograma 5.5

Puesta en escena

Viva el Rey es un cortometraje con muchos elementos y significaciones; dentro de ellos se encuentra el conflicto bélico representado a través de un tablero de ajedrez que se ubica en gran altura sostenido por un gran tronco, más allá de las nubes. La escenografía del corto tiene un diseño único; nos plantea una lucha de poder en un espacio oscuro y viejo, pero de fondo está un cielo azul lleno de nubes, con colores cálidos.

Al ser un cortometraje de animación en *stop motion* se pueden ver las texturas dentro del espacio y los personajes. La iluminación está compuesta por claroscuros, es un cortometraje contemplativo y con un estilo claramente independiente.

Cuando se corta la cabeza del rey lo que todos buscan es la corona que se ha caído de su cabeza, llegando a un conflicto entre ambos bandos por la búsqueda del poder absoluto y la venganza. Al tirar la corona este espacio se destruye y solo quedan en



pie la reina blanca, el rey blanco y el peón ante los escombros y el polvo. La utilería que se ocupa es la corona y los elementos como piedras, palos.

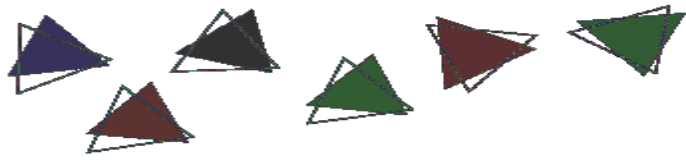
Los personajes tienen un estilo uniforme al no estar bien definidos; son fichas de ajedrez que toman vida con forma de humanoides, suelen estar serios o cabizbajos (Fotogramas 2.2 y 5.3). No tienen ojos, pero sí características cada uno de ellos: el rey negro tiene dientes grandes; el rey blanco que cae es obeso; el peón es serio, sin ojos; la reina es alta y estilizada; se distinguen por la corona y la máscara que llevan.

El vestuario de los personajes está connotando significaciones; las máscaras que usan en el bando blanco son de color dorado y en el negro de color plateado, simulando la armadura y el valor de dichos materiales. Los personajes están hechos de piedra y cada uno de ellos refleja un estado de poder en sus características físicas que se contraponen. Por ejemplo la reina es alta y estilizada, mientras el peón es de estatura baja, a la par del contraste de color (blanco y negro) está la posición de los personajes en un plano general, uno en cada esquina.

Los personajes son de textura rocosa y aparentemente tristes, serios. Al ir bajando el personaje los colores cambian: se vuelven oscuros y cálidos. El peón deja la corona, plasmando las relaciones de poder en una sociedad violenta, en donde la reina también cede dicho poder, dejando atrás todo un conflicto de intereses y violencia.

Montaje

En *Viva el rey*, la técnica y el estilo del *stop motion* que usa el director llena de simbolismos al corto, a través de una narrativa lineal en un lapso de tiempo breve, en donde el conflicto es guiado por imágenes, sonidos y música que le dan sentido al conflicto de los dos bandos (Fotograma 5.0).



Durante el cortometraje podemos observar distintos movimientos de cámara para darle realismo y secuencia al filme; además, el uso de casi todos los planos posibles; *medium shot*, *over shoulder*, planos generales, *inserts*, *american shot*, junto con cámara cenital, picadas, contrapicadas, que se armonizan con la musicalización del corto.

Al ser cortada la cabeza del rey, cae la corona y esta rueda por el tablero de ajedrez, dejando ver, como una especie de lente, lo que la batalla bélica se ha llevado entre las manos. El arte del *stop motion* hace que se vuelva un corto visualmente muy hermoso. Con las expresiones de los personajes genera un estado de intriga en la historia de un conflicto moral entre dos bandos distintos y cómo es que este los lleva a una cohesión al estar solos como individuos.

El peón al ponerse la corona cruza los brazos (Fotograma 5.6) y en la toma es exaltado; por otro lado, cuando ambos bajan de las alturas, se hace un *zoom in* a las coronas y la máscara que dejan atrás los personajes.

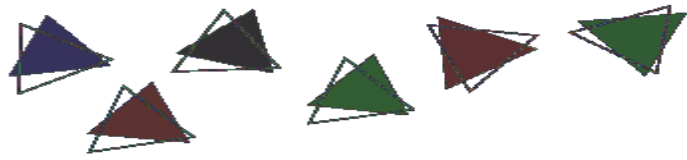
Género y estilo

Para nuestros fines definiremos de la siguiente forma el cortometraje "Viva el Rey":

Por género: como cine de aventura y acción, caracterizado por escenas de mucha acción, las cuales pueden ser batallas o persecuciones filmadas en planos cortos.

Personajes estereotipados (un héroe fuerte, valeroso y un villano) que luchan por un objetivo, el cual puede ser un tesoro, la resolución de un misterio, rescatar personas, etcétera.

La acción dramática se suscita en espacios alejados de lo cotidiano o poco usuales, por ejemplo: galaxias, desiertos, selvas. Además, el peso recae sobre la ambientación, efectos especiales o vestuario y no tanto en el guion.



Los protagonistas atraviesan por obstáculos y sufren una transformación a lo largo de la historia.

"En cualquier caso, las tramas suelen reproducir un modelo de orden legendario, nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por la novela de caballerías y, finalmente, actualizado a través de la literatura folletinesca. Una variante es el cine de acción".
(Códigosvisuales,09:2020)

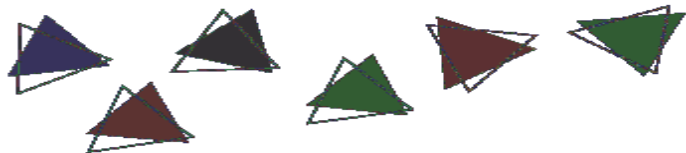
Por su estilo o tono y por su ambientación o tema: como fantasía, ya que contienen hechos, mundos, criaturas o cosas míticas que provienen únicamente de la imaginación de su autor.

Por su formato o producción: como cine de animación, puntualmente animación *stop motion*, caracterizado por realizar la película animando objetos de forma manual y cuadro por cuadro, dando vida a los personajes y elementos plasmados en el filme, los cuales son fotografiados y al ser procesados por un programa de video producen ilusión de movimiento gracias al principio de persistencia de la visión.

Intertextualidad

El cortometraje *Viva el Rey* está cargado de aspectos alegóricos y simbólicos; algunos de ellos encuentran su base en el juego de ajedrez, la fotografía, así como el *stop motion* checo.

Al inicio del cortometraje la primera imagen que vemos es un tablero de ajedrez; seguido de eso vemos una cabeza con una corona volar por los cielos y caer en pedazos sobre el tablero. La corona rueda hasta que llega a los pies del rey, no sin antes dejar ver los restos de aquellos que perdieron la batalla con él.



El ajedrez es un juego de estrategia que tiene su origen en la India y que posteriormente llegó a Persia, donde fue difundido a Occidente.

En su significado más básico, el ajedrez es una representación de la arquetípica batalla entre el bien y el mal.

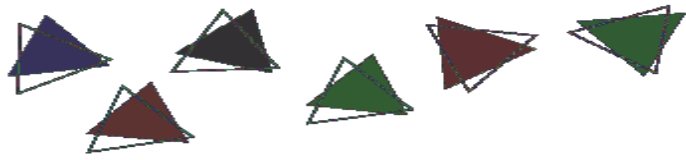
Dentro del cortometraje vemos cómo el rey da órdenes constantemente a su ejército, haciendo alusión a que las fichas se mueven; es decir, está realizando "jugadas" que le permiten avanzar en la batalla. Pero una batalla contra ¿quién o qué? Probablemente se plantea la batalla contra el bien y el mal, representada por el color de los personajes, como blanco y negro.

Y es aquí cuando la simbología de las piezas comienza a tomar sentido. Vemos cómo los peones, quienes representan el trabajo en equipo, son los fieles discípulos del rey, dispuestos a todo por cumplir sus mandatos. Dentro del juego los peones cobran importancia en el ámbito colectivo, ya que de forma individual no tienen tanto valor.

El ajedrecista Philidor decía que: "los peones son el alma del ajedrez", ya que cuando un peón consigue llegar al extremo opuesto del tablero este se "transforma" en otra pieza: reina, torre, alfil o caballo, simbolizando la capacidad del ser humano de evolucionar. Si lo vemos en términos militares, estos peones al final del tablero representan a los soldados de pie en una batalla.

Por otro lado tenemos a los alfiles, quienes son símbolo de lealtad y se caracterizan por seguir siempre un mismo camino, ya que dentro del juego estos se mueven por las casillas del mismo color en el que empezaron.

La reina, por su parte, simboliza al primer ministro o un alto funcionario; por eso se llama el «*emir*» en el mundo árabe, convertido aquí en la mujer del rey. Representa una persona estilizada, de estatura grande, normalmente con diadema. Antiguamente recibía el nombre de «*alferza*».

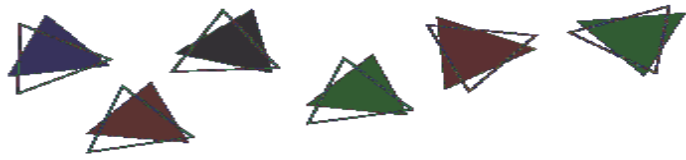


El rey simboliza la cabeza del ejército. La pieza regularmente es una persona de estatura grande, estilizada y con una corona que culmina en una cruz.

La simbología del peón y el alfil es importante dentro del cortometraje, ya que vemos cómo después de la destrucción del tablero, quienes sobreviven son la reina, el rey y el peón que había sido capturado en una batalla anterior. Pero, ¿por qué sobrevive un peón y no un alfil? Esta pregunta probablemente responda al clímax del filme, puesto que el peón es un elemento importante dentro del juego, pero no es relevante; estamos dispuestos a sacrificar a nuestros peones para conseguir ganar la batalla o el juego, que es algo que podemos deducir de lo que había sucedido en la batalla anterior: el rey al que servía ese peón ahora cautivo no tuvo la suficiente relevancia y fue sacrificado para un "bien mayor". Pero el alfil es una pieza que es fiel al rey, en la que se apoya; por tanto, un alfil no sería sacrificado de la misma manera.

Cuando el juego comienza de nuevo o una nueva batalla, vemos cómo cada pieza está al servicio del rey para ganar la batalla, incluida la reina o la dama, quien sigilosamente avanza, dispuesta a atacar.

En el momento en que el tablero se destruye, el peón, que era un prisionero y que ahora sobrevivió al desastre que aconteció, se encuentra en la encrucijada de si ayudar al rey para que no muera o dejarlo morir; vemos cómo el personaje transita en una batalla interna contra el bien y el mal. Podríamos hablar en un paralelismo de la Ley del Karma: si un sujeto realiza buenas acciones le irá bien, pero si realiza acciones malas, entonces le irá mal. En esta batalla interna del peón, podemos decir que alguna de las cosas que pasa por su mente es lo que haría el rey en su situación. Él no le debe lealtad al rey, porque no es su peón y era su prisionero. Así que toma su decisión. Y este personaje ahora está en posición de un "jaque mate", dando lugar a su transformación en el rey.



Por otro lado, si nos centramos en el aspecto estético, vemos una influencia del cine animado checo, caracterizado por su uso de marionetas y el surrealismo como elemento narrativo, tal como se puede ver plasmado en obras de Jan Svankmajer y Jiří Trnka, este último considerado el padre de la animación checa, quien después de hacer 22 películas animadas se caracterizó por su uso de marionetas talladas con una combinación de ambientes de aspecto oscuro, lúgubre y en ocasiones surrealista; elementos que podemos apreciar dentro del filme.



Imagen 38. Corto de Jiří Trnka



Imagen 39. Fotograma "Viva el Rey"

La obra de Svankmajer (fotograma 3) se caracteriza por el uso de ambientes surrealistas y la experimentación con diferentes técnicas y materiales. Creando mundos mágicos, evocando lo onírico, donde las pesadillas se vuelven una realidad y lo grotesco se mezcla con lo erótico y viceversa.

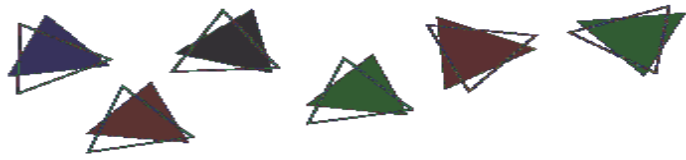


Imagen 40. "Oscuridad, Luz, Oscuridad" Svankmajer



Imagen 41. Fotograma de Viva el rey.

Muestra paisajes desolados y decadentes, así como escenarios oxidados o con aspecto industrial. Aspectos que encontramos dentro del filme, como es el escenario que se desarrolla en un mundo totalmente imaginario y mágico. Con una trama que muestra un mundo decadente, y que apunta a la toma de decisiones desde un aspecto moral.



Rasgos plasmados en el cine no solo de animación checa sino también en el cine surrealista; el cual

"Experimenta con el “automatismo Psíquico”, el subconsciente, lo irracional, el psicoanálisis, ataca el orden lógico (crítica la racionalidad), el orden estético (se enfrenta al “buen gusto” burgués) y el orden moral (rechaza los valores de la sociedad burguesa). Donde [...] se juega con la fantasía onírica, se plantea el libre ejercicio del pensamiento. Aparecen imágenes insólitas, que carecen de principios estéticos y morales, expresan violencia simbólica y/o física y buscan impactar a los espectadores". (Cob,2017)

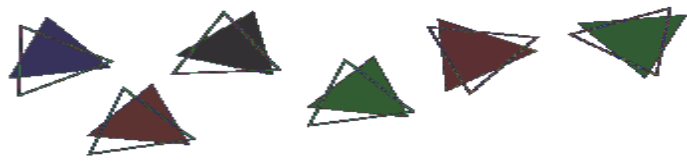
Tal y como lo plantea Téllez en el filme, donde al plasmar una pelea entre el bien y el mal hace una crítica al lado racional del ser humano, donde lo estético a pesar de jugar un papel fundamental, no responde a una estética “bonita” o digerible para el espectador, sino que encuentra sustento en lo grotesco, donde la violencia física entre los personajes genera un impacto en el espectador.

Por último, observamos la influencia del fotógrafo estadounidense Peter Witkin, quien es famoso por sus obras polémicas y provocativas en torno a la muerte, la religión, los mitos y la alegoría, quien, tras un evento traumático sufrido en su infancia, inspiró su obra en retratar lo surrealista de la existencia.

Vemos cómo elementos de la narrativa fotográfica y de la estética de Witkin tienen una relación con la estética que plantea Téllez dentro del filme. Cabezas volando que aún tienen vida desde la perspectiva de Téllez (Fotograma 4), extremidades o cabezas que no necesitan de su cuerpo para cumplir su función desde el lado de Witkin (Fotograma 5).



Imagen 42. Corto de Witkin



Mezcla de elementos humanos con elementos surrealistas y transgresores por parte de Witkin (Fotograma 6) y elementos "inanimados" que han sido humanizados y se les ha vertido la estética planteada por Witkin desde el lado de Téllez (Fotograma 7).



Imagen 43. Corto de Witkin

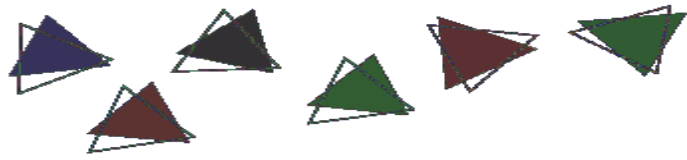


Imagen 44. "Fotograma Viva el rey"

Podemos ver cómo *Viva el Rey*, de Téllez, no solo tiene una gran carga en cuanto a significaciones, sino también el papel tan importante que juegan las diferentes artes para llenar de estética y elementos narrativos al filme.

Ideología

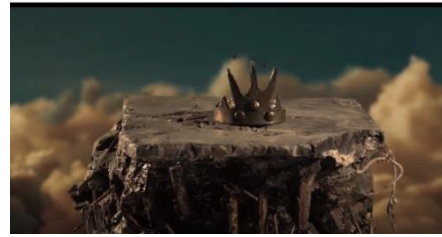
El cortometraje de *Viva el rey* nos presenta la lucha entre el bien y el mal representada por un tablero de ajedrez, que al mismo tiempo hace hincapié en las acciones y decisiones que la humanidad debe tomar en la vida y cómo estas nos llevan por el camino del bien que se representa con el color blanco en el juego o por el camino del mal que se representa de color negro, las cuales siempre están en conflicto. No obstante cada partida tiene un desenlace distinto; en el caso del cortometraje vemos que un peón es quién queda en pie y como ya se mencionó con anterioridad en la simbología de las piezas cuando un peón consigue llegar al extremo opuesto del tablero se "transforma"; siguiendo la analogía podría interpretarse como la capacidad del hombre para renovarse y cambiar el rumbo de



su vida. El peón en la trama decide rechazar la corona, lo cual puede entenderse como una forma de terminar con el conflicto.



(Fotograma 5.6)



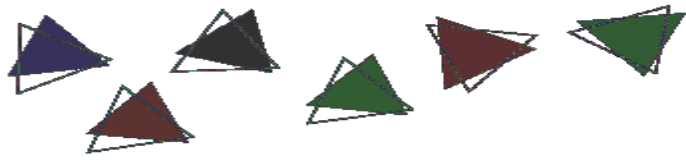
(Figura A)

Por otro lado, en el filme podemos ver diferentes temáticas, como las guerras, la insaciable sed de poder o la lucha de clases, las cuales se resumen en la violencia. Como ya se había mencionado en el análisis de “El trompetista”, las relaciones de poder dentro de una sociedad pueden darse de formas distintas, en este caso vemos la guerra que se da ya sea por ideologías distintas, por territorio, o por desacuerdos por parte de los países que las conforman.

Interpretación

A partir del análisis realizado, pudimos ver la importancia que cobran la expresión de los personajes, el sonido y las significaciones, ya que el cortometraje carece de diálogos, pero cuenta con una gran carga visual y significativa que permite al espectador hacer su propia interpretación.

Acreedor al premio Ariel como mejor cortometraje animado en 2019, *Viva el Rey* muestra una gran influencia del cine animado checo, lo cual permite ejemplificar a los personajes como fuera de este mundo y gracias a los simbolismos que emplea la historia logra matizar el papel de cada personaje. Esta influencia estética de Europa del este nos traslada a universos imaginarios, plasmando universos distópicos y postapocalípticos, los cuales responden a una época específica vivida en dicho espacio geográfico.



Vemos cómo el color, es parte fundamental de esto, ya que pese a no ser un cortometraje "oscuro", sí plantea a los personajes de blanco y negro haciendo énfasis en el bien y el mal. Dicha estética y uso de color aleja al cortometraje de la estética mexicana, la cual es famosa por ser colorida y folklórica.

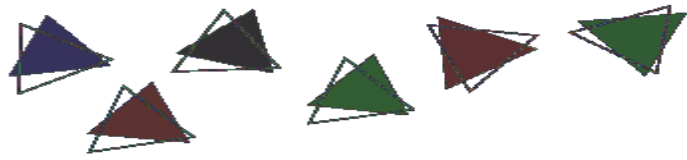
Alejarse de la estética mexicana y las raíces permite al director no solo explorar nuevas estéticas y narrativas, sino seguir el camino que la animación proveniente de la ciudad de Guadalajara se ha esforzado por plantear como la estética mexicana del *stop motion*, la cual en los últimos cinco años ha sido reconocida y ha generado una identidad a lo largo del mundo.

El cortometraje del director Luis Téllez tiene un ritmo lento y contemplativo, que genera drama y suspenso, acompañado de música y silencios. Hace uso de cortes directos de las acciones entre bandos, con el apoyo de planos detalle en sus tomas que transmite la sensación de textura de los personajes y del espacio.

Es importante resaltar que gracias a que el filme es cine de animación permite al director crear un sinfín de mundos posibles tal cual alguien puede imaginarlos., donde muy probablemente el director no busca acercarse a la realidad del ser humano, sino que a través de lo visual busca ejemplificar la pelea constante que se vive en nuestra cabeza sobre tomar decisiones y la repercusión de nuestros actos.

Gracias a la intertextualidad que encontramos dentro del cortometraje vemos cómo el uso del juego de ajedrez como metáfora de vida permite contar una historia que forma parte de nuestro cotidiano, pero que pocas veces es verbalizado. Además de mostrar cómo las decisiones que tomamos quizá no siempre serán lo políticamente correctas, pero al final son humanas.

Romper con la estética planteada como mexicana y contar historias alejadas del típico drama mexicano, el folklore, o problemas que apremian a la sociedad mexicana y apostar a temas más universales deja ver que el cine mexicano tiene un gran interés por cambiar el discurso ofrecido.



5.2.4 Efectos y derivaciones de los análisis cinematográficos

El análisis de los cortometrajes de animación permitió encontrar ciertas similitudes y diferencias, las cuales se ejemplificarán más adelante, y a su vez características específicas de cada director, que permiten mostrar una mirada del realizador. Esto con el fin de conocer lo que se está realizando en cuanto a cortometrajes de animación nacionales, profundizando en el uso de las técnicas más usadas y la calidad de los productos audiovisuales.

Dentro de los tres cortometrajes: El trompetista, El jardín de las delicias y Viva el rey, encontramos en cuanto a similitudes:

1. Técnica

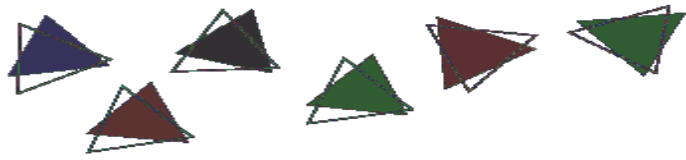
Respecto a la técnica de animación que se utilizaron; de los tres cortometrajes encontramos que dos directores hacen uso del 2D, mientras que uno de ellos está realizado en *stop motion*, técnicas que corresponden a su filmografía y formación dentro de la animación de cada director.

2. Montaje e imagen

La narración en los tres cortometrajes es lineal, las acciones se realizan en un tiempo corto, con un montaje de corte seco. En la imagen cada director empleó encuadres distintos, pero utilizando principalmente tomas abiertas, planos detalle y *médium close up*.

3. Sonido

De los cortometrajes analizados, encontramos que ninguno cuenta con una locución, pero si con el uso de figuras retóricas como son las onomatopeyas; por lo que el audio y la imagen son los aspectos más importantes con los cuales se les da vida a los personajes, dotando de sentido a la narrativa. El diseño sonoro de cada cortometraje logra que el mensaje se transmita al espectador.



4. Narración

El contenido de los relatos ideológicamente coincide en cuanto a que, los tres cortometrajes insisten en ideas de libertad de diferente índole, donde se promueve ser individuos con expresión personal sin repercusiones sociales.

5. Ideología

En las tres historias se plantea el dilema del bien y el mal, aunque desde puntos de vista diferentes; no se puede decir quién es bueno o quién es malo, qué está bien o qué está mal, pues las tres historias animadas retratan problemáticas con las que una persona real puede lidiar como lo es la religión, la obediencia y la postura social, al final estos problemas se resuelven gracias a que nuestros personajes eligen su propio camino y son “liberados” de dichos problemas, todo visto desde su perspectiva.

6. Personajes

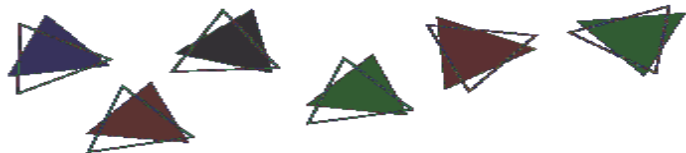
Los personajes son de fantasía en mundos no verosímiles, en donde cada uno de ellos tiene características específicas, por ejemplo, el diablo está compuesto por formas triangulares, el peón no tiene ojos, y el trompetista está más familiarizado a una persona humana, pero con rasgos caricaturescos. Pero en sí los personajes tienen la característica de no ser reales.

En cuanto a las diferencias y rasgos de cada director encontramos que:

Cada cortometraje, al ser cine de autor no mantiene ninguna similitud en cuanto a color, estilo de personajes, puesta en escena y musicalización.

La música al igual que los cortometrajes son creaciones de autor, por lo que no se hace uso de música comercial, esta es creada específicamente para los cortometrajes y adaptándose a las acciones o la historia de cada filme.

La puesta en escena en cada cortometraje es diferente a la otra, en el jardín de las delicias se hace uso de colores en los fondos, plantas y el agua con tonalidades vibrantes que no pertenecen a la realidad, mientras que en Viva el rey se utiliza un tablero de ajedrez en las alturas y con fondo de nubes; en el trompetista la historia se sitúa en un campo militar.

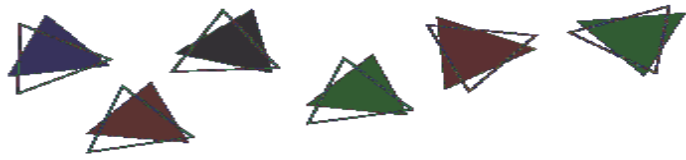


No podemos hablar de un estilo mexicano en cuanto a trazos y estética, los colores y diseño de personajes son bastante diferentes, pues cada director tiene su estilo y técnica. Realizar este análisis nos permitió ver que no se puede hablar de un estilo mexicano en los cortos de animación.

En estos dos filmes, apreciamos la importancia de la intertextualidad al momento de transmitir un mensaje y contar una historia. Por otro lado, podemos encontrar que los filmes plantean una batalla entre el bien y el mal, pero desde dos perspectivas diferentes, en primera instancia, tenemos *El jardín de las delicias*, hablando de este aspecto desde lo religioso, donde encontramos una relación con el pasaje bíblico Génesis 3 donde se habla de Adán, Eva y el diablo y las elecciones que uno y otro tienen que hacer, mismas que encontramos aquí, traducidas como lo correcto y lo incorrecto o una lucha entre el bien y el mal.

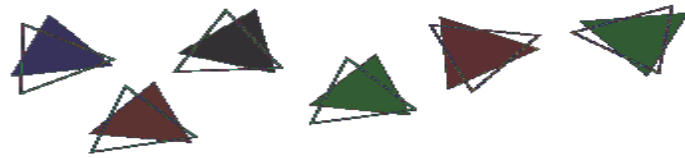
Por otro lado, encontramos esta misma lucha en *Viva el Rey* con el juego del ajedrez y los significantes con los que está dotado dicho juego en cada una de sus piezas, ayudan a ejemplificar, a través de simbolismos como la corona, la puesta en escena y los efectos sonoros. Sin embargo, aun cuando ambos retoman la misma temática, la forma en que es expuesta una y otra guarda una gran diferencia, ya que en el jardín de las delicias, se plantea un cambio, una libre elección, dejando como mensaje que lo que se plantea como algo “malo” no es necesariamente así, si se observa con otros ojos. Mientras que en *Viva el rey* el planteamiento tiene tendencia más hacia lo moralizante, donde se hace referencia a una moral que podemos encontrar en los filmes del cine. Esto mismo pasa con *El trompetista*, donde a pesar de no plantear una batalla entre el bien y el mal, si plantea una lucha interna en el personaje.

Con esto, queremos decir, que hay una semejanza que quizás no propiamente tenga que ver con la temática, pero sí con el mensaje que plantea el autor. Se observa una búsqueda constante por querer mostrar una forma diferente de hacer las cosas, una toma de decisiones, una lucha interna cuestionada por la sociedad que rodea a los personajes pero que al final, esos mismos personajes se mantienen



firmes a sus convicciones. Y es aquí donde la intertextualidad no sólo toma sentido, sino que nos permite apreciar que en el cine animado mexicano aun cuando la estética que emplean los directores es muy diferente entre sí, vemos como hay temáticas que preocupan a los directores y que son planteadas bajo su propio bagaje cultural y experiencias. Dotando al filme de fantasía con mundos imaginarios, coloridos o con muy poco color, centrado en un público, usando referentes que remiten a lo mexicano o influenciados por el cine de Pixar o de Europa del este, pero que al final, todos comparten un mensaje común: seguir tus instintos y ser fiel a tus ideales.

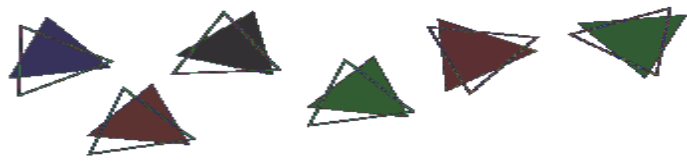
No son productos comerciales hechos en serie, por lo tanto, son historias diferentes, narradas de formas diferentes, uno ocupa el color y figuras geométricas, mientras otro hace uso de texturas y elementos físicos en los personajes para transmitir el mensaje que se quiere dar, finalmente otro es una historia más sencilla y apegada a la realidad.



C
A
P
Í
T
U
L
O

6

CONCLUSIONES GENERALES



6. Conclusiones generales

El objetivo de esta investigación es explorar el panorama actual de la producción de los cortometrajes de animación en México, con el fin de reconocer la importancia y relevancia de este dentro de la industria cinematográfica nacional.

La producción de animación en México ha estado representada por largometrajes, pero en las últimas dos décadas, el cortometraje ha tomado su propio lugar.

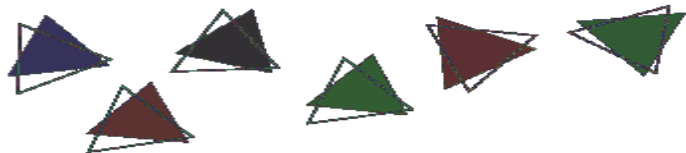
La producción de los cortometrajes requiere de un proceso diferente, invirtiendo menos tiempo en su realización, pero a su vez necesita de un equipo humano y técnico altamente especializado por su complejidad al crear historias en un lapso de tiempo breve.

El impacto del cortometraje se muestra al analizar los festivales de cine y sus programas de mano, donde estos representan más del cincuenta por ciento de los filmes que se presentan en dichos eventos, es decir, que son producciones en crecimiento, en función del interés tanto de los exhibidores como de los espectadores.

La animación en este momento ha logrado posicionarse por la era digital, ya que en estos momentos se ha abierto a posibilidades técnicas y creativas a las nuevas generaciones, donde la animación es un campo atractivo para desarrollarse de manera profesional, permitiendo el desarrollo de la producción de múltiples productos audiovisuales realizados por medio de la animación.

La animación se ve fortalecida por la era digital y por la formación académica, todo ello permite a los realizadores desarrollar en sus cortometrajes múltiples posibilidades gracias a los avances en las diferentes técnicas que, les otorga una mayor facilidad para desarrollar su libertad creativa de forma más rápida, al ya no ser un proceso artesanal, creando mundos y personajes originales, donde no tienen que ajustarse a ningún parámetro establecido ya sea técnico o estético.

El cortometraje en México está teniendo un crecimiento, gracias a la participación en la producción de talentos emergentes, estudiantes y directores que han logrado



expresarse creativamente y experimentar con este género en el quehacer cinematográfico.

Algunas instancias institucionales tanto gubernamentales como privadas están interesadas en apoyar al cortometraje, como se observa en las estadísticas del anuario de IMCINE 2019.

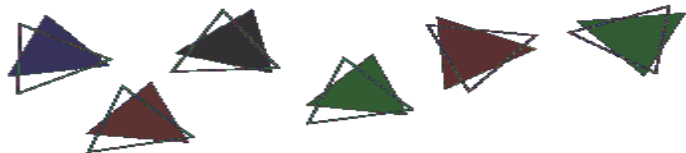
El cortometraje de animación en México tiene algunas producciones que han tenido reconocimiento internacional, sin embargo, no se ha logrado su exhibición masiva en salas cinematográficas, es decir uno de los grandes problemas es la distribución y exhibición del cortometraje.

Las producciones de los cortometrajes de animación tienen altos costos, por lo que se hace necesario contar con los apoyos por parte de las instituciones gubernamentales como IMCINE y FONCA, aunque insuficientes, ayudan a desarrollar y promover el género de animación, posicionándolo en la escena fílmica.

Lamentablemente como se observa el panorama cultural de México, el cine tendrá dificultades, para seguir obteniendo subvenciones y apoyos para su producción, por lo que deberán encontrar otras formas de financiación, lo cual podría por momentos entorpecer el crecimiento de esta rama del cine. Sin embargo, consideramos que es precisamente este formato del cortometraje el que ofrece una posibilidad de continuar produciendo sin grandes inversiones institucionales, al ofrecer alternativas más viables en cuanto a costos de producción a diferencia del largometraje.

Aunque en México está el proceso de la formación de técnicos especializados, es necesario insistir en la necesidad de ampliar y modificar la formación académica de los futuros animadores, los cuales deberán tener un programa más acorde para desarrollar las habilidades creativas globales, que permitan desarrollar animaciones que puedan competir en los mercados internacionales.

Los festivales de cine se han convertido en un espacio para el desarrollo de la industria cinematográfica internacional, porque promueven formas de consumo y abren posibilidades de nuevos nichos de productos cinematográficos en el mercado fílmico, donde el cortometraje se está posicionando como uno de géneros que tiene



ya su propio espacio, recibiendo una promoción que le da posibilidades de crecimiento futuro.

Los festivales son de suma importancia para la exhibición y consumo de los cortometrajes y cortometrajes de animación, es por ello que los festivales necesitan de presupuesto, apoyos gubernamentales y privados para que perpetúen y estos sigan apoyando y reconociendo los filmes y directores emergentes.

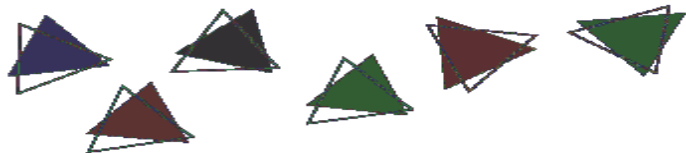
A pesar de que el cortometraje es un producto importante en la industria cinematográfica y ocupa un lugar relevante dentro de los festivales de cine, reconocemos que es necesario garantizar que los cortometrajes de animación puedan tener una posibilidad amplia de exhibición y con ello lograr su reconocimiento fuera de los festivales, por lo que las instituciones encargadas de promoción del cine deben incluir el mayor número de cortometrajes en las salas cinematográficas comerciales además en plataformas digitales como Netflix, Claro Video o Cinépolis Klic, entre otras.

Es importante señalar que los directores del cortometraje tienen una posición muy definida frente al proceso de realización, donde se destaca que la animación les da una libertad creativa y posibilidades narrativas más amplias que el cine de ficción o el documental.

Deseamos destacar uno de los resultados que tienen en común los análisis de los cortometrajes y es que, en todos ellos, el relato permite que el espectador se involucre con la historia, es decir se establece un diálogo constante, donde la conclusión de la historia queda en manos de cada uno de los espectadores.

Al realizar los análisis de los cortometrajes, detectamos que la música y los efectos sonoros tienen un papel destacado en la construcción de los cortos, en todos se usó música compuesta originalmente para ellos, y es el sonido quien da a la narración un ritmo en el desarrollo tanto de la historia como en destacar a los personajes.

Otro punto importante es que los realizadores tienen un punto focal en el uso de los colores y que estos ayudan a enfatizar la historia que desarrollan los cortometrajes. Específicamente en el cortometraje *El jardín de las delicias* el director García



Caballero hace uso de referencias y elementos para apelar al público mexicano, aunque este sea una temática universal, es decir, el director juega con múltiples interrelaciones por medio de la intertextualidad, que permite establecer una dinámica interpretativa con el espectador.

Con este primer encuentro con el cortometraje de animación, no logramos encontrar elementos que pudieran definir un estilo de animación con identidad nacional, sin embargo, lo que si pudimos detectar es que cada realizador pudo expresar su creatividad en forma personal, se guían fielmente a un estilo particular y diferente de acuerdo a su formación como animadores y su bagaje cultural. Esto genera productos diferentes y da muchas más posibilidades dentro del mundo de la animación, ya que no son filmes en serie con un estilo específico.

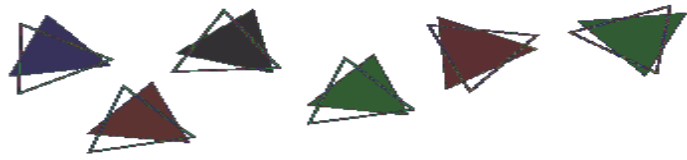
Consideramos que se debe promover al cortometraje de animación por medio de una plataforma de *streaming* centrada en cortometrajes, permitiendo conocer las producciones existentes, y a crear un nuevo grupo de espectadores que se acercarán al conocimiento de este género.

Sería conveniente que IMCINE apoyara la coproducción de los proyectos cinematográficos de corta duración, esto permitiría a que las y los realizadores tengan la posibilidad de acceder a un mayor presupuesto al tener el apoyo institucional por parte de IMCINE y de la inversión privada.

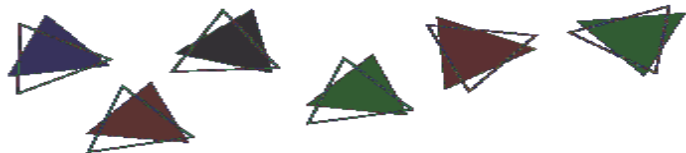
Es fundamental que se que se incluya en la agenda cultural nacional otorgar un mayor apoyo a las instituciones dedicadas al cine, para fortalecer al cortometraje y al cortometraje de animación.

Es necesario apoyar el desarrollo de los cortometrajes de animación por medio de campañas promocionales para su difusión para que desmitifique el concepto que actualmente se tiene del género y se conozca en sus verdaderas dimensiones y con ello logre un alcance para ser disfrutado por un público masivo.

Consideramos que está investigación puede ser la base para futuros proyectos, como podría ser el estudio de los personajes en los cortometrajes de animación mexicanos desde la psicología, el diseño de los personajes o su estudio



antropológico, y/o revisar las temáticas recurrentes del cortometraje de animación, así como explorar las influencias y referencias de los directores. Otro aspecto será el profundizar en los intereses de la audiencia hacia el cortometraje y finalmente estudiar el papel de la mujer dentro de la producción de cortometrajes y animación en México.



7. Bibliografía

Amitrano, A. (1998). *El cortometraje en España: una larga historia de ficciones breves*. Generalitat Valenciana.

Aurrecoechea, Juan. (2004) *El episodio perdido: Historia del cine mexicano de animación*, Ed. Cineteca Nacional, México.

Castillo Arely, Farias Luis, Trejo Yelco, Saravia José, Valeriano Andrea, (2014). *Animando México Historia, problemas y actualidad del cine de animación nacional*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana, Comunicación Social.

Cooper, Pat. y Dancynger, Ken. (1998). *El guión de cortometraje*. Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Gómez, Francisco. (2006) *El análisis del texto fílmico*. Castellón: Beira Interior.

Jauset, Jordi. (2017). *Música y neurociencia la musico terapia fundamentos, efectos y aplicaciones terapéuticas*. Editorial UOC, Barcelona.

Metz, Christian. (1979), *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Gustavo Gili, Barcelona.

Pécora, Paulo. (2008). *Algunas reflexiones sobre el cortometraje en Eduardo Russo* (Comp.), Hacer Cine:

Producción audiovisual en América Latina, Paidós, Buenos Aires.

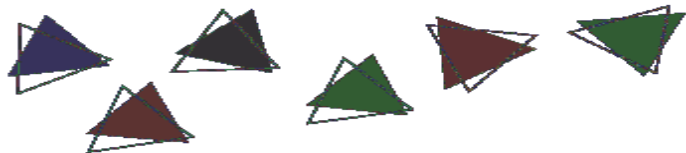
Rodríguez, Manuel. (2007) *Animación: una perspectiva desde México*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México.

Sánchez, Agustín. (1997). *Diccionario biográfico Ilustrado de la Caricatura Mexicana*, Limusa. Noriega Editores. Universidad de Texas. 285 p.

Vial, Miguel. (2008). *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*. Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica de Valencia, Ciencias de las Artes y Letras.

8. Webgrafía

Ávila-Fuenmayor, Francisco. (2006). *El concepto de poder en Michel Foucault*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318557005.pdf> (Fecha de consulta: 19 de junio 2020).



Aurrecoechea, Juan. (2014). *Animación en México*. Recuperado de: <http://solomonos.com/home/animacion-en-mexico/> (Fecha de consulta: 20 de junio 2020).

CÁMARA DE DIPUTADOS DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN. (2015). *Ley Federal De Cinematografía: Capítulo VII Del fomento a la industria cinematográfica*. Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/103_171215.pdf (pág. 6 y 7) (Fecha de consulta: 20 de junio 2020).

CÁMARA DE DIPUTADOS DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN. (2019). *Ley impuestos sobre la renta: Capítulo IV de los estímulos fiscales a la producción y distribución cinematográfica y teatral nacional*. Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LISR_091219.pdf (pág. 232 y 233). (Fecha de consulta: 23 de junio 2020).

Chacón, Judith. (2020). *Así sucede, confianza en la noticia*. Recuperado de: <https://asisucedecine.com.mx/crece-cine-de-animacion-en-latinoamerica-aseguran-cineastas/> (Fecha de consulta: 24 de agosto 2020).

Chaves, Victor. (2011) *Drama biográfico*. Recuperado de: https://biblioteca.uam.es/derecho/exposiciones/cine/drama_biografico.html#cine_biografia (Fecha de consulta: 1 de junio 2020).

Códigos Visuales. (2008). *Géneros Cinematográficos*. Recuperado de: <http://codigosvisuales09.blogspot.com/2008/02/actividad.html> (Fecha de consulta: 1 de junio del 2020).

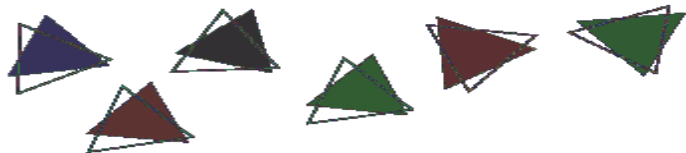
Concepto definición. (2020). *Ficción*. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/ficcion/> (Fecha de consulta: 2 de junio 2020).

Cortosfera. (2017). *Katsudo Shashin*. Recuperado de: <https://cortosfera.es/cortometrajes/katsudo-shashin/> (Fecha de consulta: 23 febrero 2020).

Cossalter, Javier. (2018). *El cortometraje latinoamericano moderno. Experimentación estéticas y vínculos con el campo cultural en Argentina, Cuba y México*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/aiie/v40n113/0185-1276-aiie-40-113-9.pdf> (Fecha de consulta: 10 de mayo 2020).

Cossalter, Javier. (2012). *En busca de la(s) especificidad(es) del cortometraje. El corto de ficción en la argentina de los años sesenta*. Recuperado de:

[https://www.academia.edu/12325068/En busca de la s especificidad es del cortometraje. El corto de ficci%C3%B3n en la argentina de los a%C3%B1os s esenta](https://www.academia.edu/12325068/En_busca_de_la_s_especificidad_es_del_cortometraje._El_corto_de_ficci%C3%B3n_en_la_argentina_de_los_a%C3%B1os_sesenta) (Fecha de consulta: 2 de mayo 2020).



CutOut Fest. (2020). *Ganadores*. Recuperado de: <https://cutoutfest.com/ganadores/> (Fecha de consulta: 10 de agosto 2020).

CutOut Fest. (2020). *Patrocinios*. Recuperado de: <https://cutoutfest.com/> (Fecha de consulta: 8 de julio 2020).

de Canales., de Alvarado y Pineda. (1994). *Metodología de la investigación*.

Recuperado de: <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf> (Fecha de consulta: 13 de junio 2020).

de Vega, Alejandro. (2018). *La percepción del cortometraje por los profesionales del cine español*. Recuperado de: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=483&path%5B%5D=559> (Fecha de consulta: 10 de agosto 2020).

Domínguez, Humberto. (2012). *Programa de Cómputo para la Enseñanza: Cultura y Vida Cotidiana: 1920-1940 Historia de México II Segunda Unidad: Reconstrucción Nacional e Institucionalización de la Revolución Mexicana 1920-1940 La Historieta o Cómic 1920-1940*. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/historico-social/historia-de-mexico-2/HMIIICultura_Vida/Comic1920-1.htm (Fecha de consulta: 23 de mayo 2020).

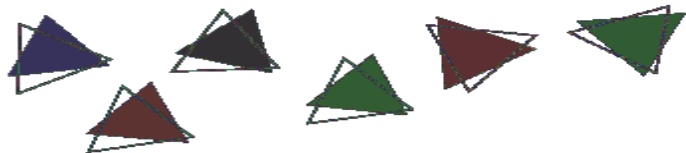
El Baúl de Cortometrajes. (2009). *Corto el héroe - Carlos Carrera*. Recuperado de: <https://solocortometrajes.blogspot.com/2009/01/el-hroe-carlos-carrera.html> (Fecha de consulta: 3 de marzo 2020).

EcuRed. (2017) *Cine de animación*. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Cine_de_animaci%C3%B3n (Fecha de consulta: 3 de junio del 2020).

EcuRed. (2019). *Cine de terror*. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Cine_de_terror (Fecha de consulta: 3 de junio 2020).

EcuRed. (2019). *Comedia Cinematográfica*. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Comedia_cinematogr%C3%A1fica (Fecha de consulta: 2 de junio 2020).

Faure. (2012). *Cine Histórico*. Recuperado de: <https://diarium.usal.es/faure/cine-historico/> (Fecha de consulta: 11 de mayo de 2020).



Fernández, María. (s/a). *El Cortometraje*. Recuperado de: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/Tesis/Human/Fern%C3%A1ndez_T_M/Cap2.pdf (Fecha de consulta: 4 de mayo 2020).

Festival internacional de cine de Morelia. (2018). *Juan Athernack, el primer animador mexicano*. Recuperado de: <https://moreliafilmfest.com/juan-athernack-el-primero-animador-mexicano/> (Fecha de consulta: 24 de febrero 2020).

FICG. (2020). *Festival internacional de cine en Guadalajara, Edición 35. Dossier de prensa*. Recuperado de: https://ficg.mx/35/public/files/DOSSIER_PRENSA_FICG35.pdf (Fecha de consulta: 10 de agosto 2020).

Forbes. (2019). *El top 10 de los países más taquilleros del mundo*. Recuperado de: <https://www.forbes.com.mx/el-top-10-de-los-paises-mas-taquilleros-del-mundo/> (Fecha de consulta: 10 de agosto 2020).

Foucault, Michel. (2000). *Defender la sociedad*. Fondo de Cultura Económica de Argentina. Recuperado de: <https://www.uv.mx/tipmal/files/2016/10/M-FOUCAULT-DEFENDER-LA-SOCIEDAD.pdf> (Fecha de consulta: 11 de junio 2020).

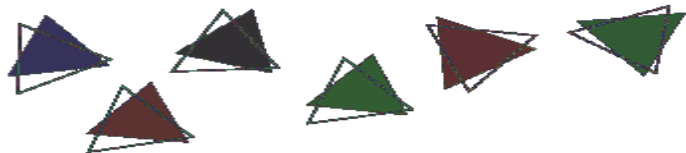
García, Yadira. (2015). *Revisión Histórica Y Recopilación De Cortometrajes De Animación Producidos En México (1917-2014)*. Tesis de licenciatura, Universidad Panamericana, Comunicación. Recuperado de: <http://biblio.upmx.mx/tesis/150370.pdf> (Fecha de consulta: 23 de febrero 2020).

Guerrero, David. (2015). *Cortometraje de ciencia ficción sobre la influencia de la robótica en los hogares de los próximos 30 años*. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/4393/3/UDLA-EC-TMPA-2015-05.pdf> (Fecha de consulta: 2 de mayo 2020).

Hernández, Roberto. (1991). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de: https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf (Fecha de consulta: 11 de junio 2020).

Iglesias, Paula. (2016) *Cine infantil*. Recuperado de: https://es.slideshare.net/paula_iglesias/historia-del-cine-infantil-67725203 (Fecha de consulta: 3 de junio 2020).

IMCINE. (2019). *Ambulante 2019 llega a la Ciudad de México*. Recuperado de: <http://www.imcine.gob.mx/ambulante-2019-llega-a-la-ciudad-de-mexico/#:~:text=Ambulante%20inici%C3%B3%20su%20d%C3%A9cima%20cuart>



[a.documentales%20del%20microscopio%20al%20caleidoscopio.](#) (Fecha de consulta: 10 de agosto 2020).

IMCINE. (s/a). *Eficine 189*. Recuperado de: <http://www.imcine.gob.mx/estimulos-y-apoyos/eficine-189/> (Fecha de consulta 4 de mayo 2020).

IMCINE. (s/a.). *El instituto*. Recuperado de: <http://www.imcine.gob.mx/imcine/el-instituto/> (Fecha de consulta: 6 de mayo 2020).

IMCINE. (2020). *Festivales*. Recuperado de: <http://www.imcine.gob.mx/festivales/> (Fecha de consulta: 8 de julio 2020).

IMCINE. (2019). *Fidecine*. Recuperado de: <http://www.imcine.gob.mx/estimulos-y-apoyos/fidecine/> (Fecha de consulta: 8 de julio 2020).

IMCINE. (s/a). *Foprocine*. Recuperado de: <http://www.imcine.gob.mx/estimulos-y-apoyos/foprocine/> (Fecha de consulta 4 de mayo 2020).

Kvale, Steiner. (2008). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=xZtyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT24&dq=LA+ENTREVISTA&ots=8LWGA6E3wL&sig=bPlgCqIbnOnIDkUtNYtv1bHHrcE&redir_esc=y#v=onepage&q=LA%20ENTREVISTA&f=false (Fecha de consulta: 12 de junio 2020).

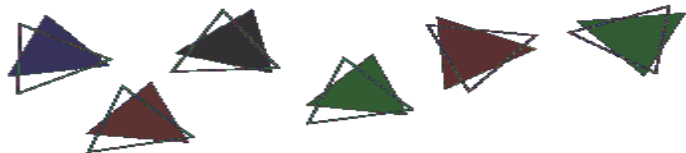
Kong, Alex. (2016). *Los mejores Estudios Mexicanos de Animación, VFX, Publicidad Animada y Videojuegos*. Recuperado de: <https://www.alexkong.mx/los-mejores-estudios-mexicanos-de-animacion-vfx/> (Fecha de consulta: 20 de mayo 2020).

Kong, Alex. (2017). *Todas las películas de animación Mexicanas*. Recuperado de: <https://www.alexkong.mx/todas-las-peliculas-de-animacion-mexicanas/> (Fecha de consulta: 5 mayo 2020).

Martija, Jorge. (2015). *El poder según Foucault*. Recuperado de: <https://www.informacion.es/opinion/2015/08/12/foucault-6354841.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20Foucault%2C%20el%20poder%20designa,como%20ejemplo%2C%20un%20centro%20educativo> (Fecha de consulta: 10 de junio 2020).

Martínez-Salanova, Enrique. (2002). *Portal de la Educomunicación*. Recuperado de <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> (Fecha de consulta: 25 de febrero 2020)

Martínez-Salanova, Enrique. (2002). *El cine de animación*, Recuperado de: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> (Fecha de consulta: 24 de febrero 2020).



Migala. (2013). *Historia de la Animación Mexicana*. Recuperado de: <https://vinoglauco.wordpress.com/2013/06/24/historia-de-la-animacion-mexicana/> (Fecha de consulta: 23 de febrero 2020).

Morala, Alejandro. (2020). *El cortometraje como género*. Recuperado de: <https://www.cortorama.com/blog/el-cortometraje-como-genero/> (Fecha de consulta: 11 de agosto 2020).

Muñoz, Carlos. (2015), *Metodología de la investigación*. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?id=DflcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+la+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjBrdagjv7pAhVCKa_wKHcQdBjgQ6AEIKDAA#v=onepage&q=que%20es%20la%20metodolog%C3%ADa&f=false (Fecha de consulta: 11 de junio 2020).

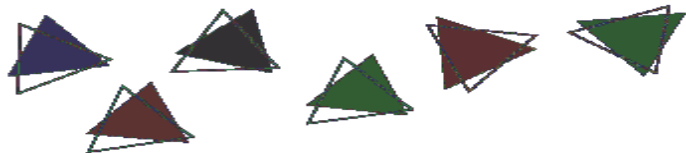
Piedra, Nancy. (2004). *Relaciones de poder: leyendo a Foucault desde la perspectiva de género*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15310610.pdf> (Fecha de consulta: 19 de junio 2020).

Pita, Fernández y Pértegas, Díaz. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Fisterra, Coruña España. Recuperado de: https://31343ca0-a-62cb3a1a-sites.googlegroups.com/site/edgarivanarizmendigomezab/classroom-news/asignaciondetareavirtualopsecuixtapansabado15dejunio/cuanti_cuali2%20Fern%C3%A1ndez.pdf?attachauth=ANoY7crwAQ9qLAEycAuhd3i0Gx_BiEZXYCg4kqVFJZB1gfwySQbi8szd8hD8bKliLqN0EnNrcS5-vzDtZdkrhZOAR8rm9V9hRkZau6rgmUu9ePOIMRLXIm-7XwxKElv95KRb7saDbmF9pJYKfLnrZKP-bPCdiuWozikM oa X wbUP1PSOMyiyEJhTu8yK8-dCpHBoCbVo2RmbyeYHZoxumSsGTaa14EyCb3F0p_9LUFCKodri4G8-vTJCvxlqMJalFh6GR2h6fpqbWYb_tcvFwjRqJr0Tgl-N_vThf3g6KcTdlct8lt15mLWOrtZksOkRI8cZmLtVfQDj3ZEDAESyjlC8s3WnTfy0PzEuTptDQ9eBEm8Q8%3D&attredirects=1 (Fecha de consulta: 12 de junio 2020).

Real Academia Española. (2020). *Definición de: represión*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/represi%C3%B3n> (Fecha de consulta: 5 de marzo 2020).

Robles, Bernardo. (2011). *La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico*, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/351/35124304004.pdf> (Fecha de consulta: 14 de junio 2020).

Román, Martín. (2014). *La Ñora distribuye y el corto como espacio de libertad*. Recuperado de: <https://guionistasvlc.wordpress.com/tag/distribucion-de-cortos-en-mexico/> (Fecha de consulta: 10 de julio 2020).



SIPSE. (2014). *Brilla yucateco gracias a plataforma de IMCINE*. Recuperado de: <https://sipse.com/entretenimiento/en-busca-de-nuevas-maneras-de-distribuir-y-difundir-cortometrajes-97919.html> (Fecha de consulta: 10 de julio 2020).

S.J. Taylor y R. Bogdan. (1990). *La entrevista en profundidad*. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/38030_141611.pdf (Fecha de consulta: 13 de junio 2020).

Wikipedia. (2020). *Ánima Estudios*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81nima_Estudios#Filmograf%C3%ADa (Fecha de consulta: 5 de mayo 2020).

Wikipedia. (2020). *Animex Producciones*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Animex_Producciones (Fecha de consulta: 3 de marzo 2020).

Wikipedia. (2020). *Drama (cine y televisión)*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Drama_\(cine_y_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Drama_(cine_y_televisi%C3%B3n)) (Fecha de consulta: 3 junio 2020).

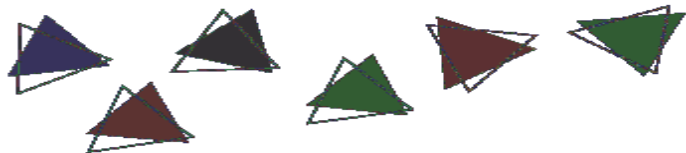
9. Filmografía

Dessignare. (2017). *DOCUMENTAL Animación Mexicana en Annecy Festival*. [video online]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=L96Dj3kw_EU&feature=youtu.be. (Fecha de consulta: 20 de junio del 2020).

FilminLatino. (2016). *El jardín de las delicias*. [Video online]. Recuperado de: <https://www.filminlatino.mx/corto/el-jardin-de-las-delicias> (Fecha de consulta: 10 de junio 2020).

FilminLatino. (2017). *Viva el Rey*. [Video online]. Recuperado de: <https://www.filminlatino.mx/corto/viva-el-rey> (Fecha de consulta 19 de junio 2020).

Vimeo. (2017). *El trompetista*. [Video online]. Recuperado de: <https://vimeo.com/213936588> (Fecha de consulta: 10 de junio 2020).



10. Índice de imágenes

Las imágenes presentes en el trabajo de investigación han sido tomadas de películas y/o cortometrajes sin previa autorización de los autores, usadas exclusivamente para ilustrar el presente trabajo con fines académicos.

Imagen 1. Linterna mágica, imagen tomada de la web

<https://duendevisual.wordpress.com/2016/05/29/la-linterna-magica/>

Imagen 2. Ejemplo de taumapoto, imagen tomada de la web

<http://proyectoidis.org/taumatropo/>

Imagen 3. Zootopro, imagen tomada de la web

<https://sites.google.com/site/cineymultimedia/1-1-historia-del-cine/1-1-1-antecedentes/1-1-1-08-el-zootropo>

Imagen 4. Praxinoscopio, imagen tomada de la web

<https://ar.pinterest.com/pin/665758757392161740/>

Imagen 5. The Enchanted Drawind, tomada de la web

<https://www.timetoast.com/timelines/history-of-animation-adam-nelson>

Imagen 6. Walt Disney y Mickey Mouse, imagen tomada de la web,

<https://www.mypress.mx/vida/walt-disney-leyenda-chicos-grandes-52-anos-muerte-4105>

Imagen 7. El Último Truco del Sr. Schwarcewalde y del Sr. Edgar, *The Last Trick* (Jan Švankmajer, 1964) tomada de la web,

<https://drnorth.wordpress.com/2009/03/25/the-last-trick-jan-svankmajer-1964/>

Imagen 8. Mi vecino Totoro, とんりのトトロ *Tonari no Totoro* Studio Ghibli, 1988, tomada de la web,

<https://www.hungertv.com/editorial/where-to-begin-with-studio-ghibli/>

Imagen 9. Tim Burton con personajes de “El extraño mundo de Jack”, *A Nightmare Before Christmas*, (Tim Burton, 1993) tomada de la web,

<https://crec.cc/pero-que-es-el-stop-motion-2/>

Imagen 10. Dibujos animados de Mickey Mouse, imagen tomada de la web

<https://www.elimparcial.es/album/378/disney.-el-arte-de-contar-historias/1/exposicin-disney.-el-arte-de-contar-historias.html#galeriaWrap>

Imagen 11. Rodaje de la película *Coraline*, *Coraline y la puerta secreta*, (Tim Burton, 2009) tomada de la web

<https://www.cgw.com/Publications/CGW/2009/Volume-32-Issue-11-Nov-2009-/Coraline-in-3D.aspx>

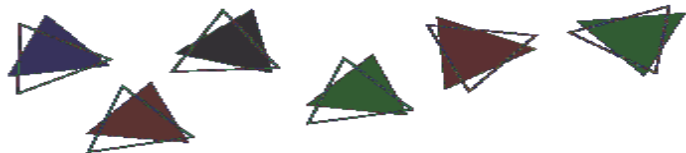


Imagen 12. Ejemplo de pixilación, tomada de la web

<https://blog.ed.ted.com/2015/11/18/animation-basics-what-is-pixilation/>

Imagen 13. “Viaje a la luna” George Méliès, 1902, tomada de la web

<https://lanochedelaiguana.wordpress.com/tag/stop-trick/>

Imagen 14. Recambio de piezas, *The Boxtrolls*, 2014, tomada de la web

<https://www.wired.com/2014/09/boxtrolls-gallery/#slide-id-1575167/slide-id-1575167>

Imagen 15. Ejemplo de rotoscopía de “La bella durmiente”, *La Bella Durmiente*, (Walt Disney, 1959), tomada de la web.

<http://www.efectohd.com/2008/01/el-arte-de-la-rotoscopia-un-poco-de.html>

Imagen 16. Ejemplo de animación 3D de “Toy Story”, *Toy Story*, (Disney Pixar, 1995)

<https://wsimag.com/es/espectaculos/14704-pixar-25-anos-de-animacion>

Imagen 17. Andy Serkys interpretando a Gollum de “El señor de los anillos”, *The Lord of the Rings*, (Peter Jackson, 2001)

https://www.researchgate.net/figure/Andy-Serkis-poses-in-a-molon-capture-suit-during-his-performance-of-Gollum-during-the-fig10_316428528

Imagen 18. Cartel de “El trompetista”, tomada de la web

<https://www.filmaffinity.com/mx/film892068.html>

Imagen 19. Personaje principal de “El trompetista” tomada de YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=NRQj84ABkWM>

Imagen 20. Antagonista de “El trompetista”, tomada de YouTube, *El trompetista*, (Robin Morales, 2014)

Imagen 21. Fotogramas 1 a 17, tomados de Youtube, *El trompetista*, (Robin Morales, 2014)

Imagen 22. Fotogramas 1.1 a 7.5 para análisis del cortometraje tomados de YouTube, *El trompetista*, (Robin Morales, 2014)

Imagen 23. Cartel de “El jardín de las delicias”, tomada de la web

<https://www.filminlatino.mx/corto/el-jardin-de-las-delicias>

Imagen 24. Personaje principal de “El jardín de las delicias”, tomada de YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=ZKN1zmEtcp8>

Imagen 25. Personaje principal de “El jardín de las delicias”, tomada de YouTube, *El jardín de las delicias*, (Alejandro García, 2016)

Imagen 26. Fotograma 1 a 10 tomados de Youtube, *El jardín de las delicias*, (Alejandro García, 2016)

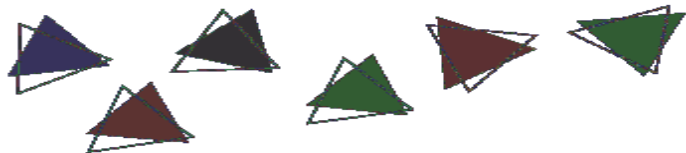


Imagen 27. “El jardín de las delicias” Obra de El Bosco, tomada de la web <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>

Imagen 28. Árbol de la vida, tomada de YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=ZKN1zmEtcp8>

Imagen 29. Cima del árbol de la vida, tomada de YouTube, *El jardín de las delicias*, (Alejandro García, 2016)

Imagen 30. Fotograma 1.0 a 8.6 para análisis del cortometraje, tomados de YouTube, *El jardín de las delicias*, (Alejandro García, 2016)

Imagen 31. “Tercer día de la creación” Tríptico cerrado “El jardín de las delicias” [https://es.wikipedia.org/wiki/El_jard%C3%ADn_de_las_delicias#/media/Archivo:Hieronymus_Bosch_-_The_Garden_of_Earthly_Delights_-_The_exterior_\(shutters\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_jard%C3%ADn_de_las_delicias#/media/Archivo:Hieronymus_Bosch_-_The_Garden_of_Earthly_Delights_-_The_exterior_(shutters).jpg)

Imagen 32. Dios, Adán y Eva en el jardín del Edén, Primera parte del tríptico. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>

Imagen 33. Mujeres y hombres desnudos disfrutando del jardín, segunda parte del tríptico <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>

Imagen 34. Cartel de “Viva el rey”, tomado de la web <https://www.filminlatino.mx/corto/viva-el-rey>

Imagen 35. Personajes principales de “Viva el rey” <https://www.youtube.com/watch?v=J6Om2O6kA2I>

Imagen 36. Fotograma 1 a 23 tomados de Youtube, *Viva el rey* (Luis Tellez, 2017)

Imagen 37. Fotograma 1.0 a 5.6 para análisis del cortometraje. *Viva el rey* (Luis Tellez, 2017), tomada de YouTube

Imagen 38. Corto de Jiří Trnka, *A Midsummer Night's Dream*, (Jiří Trnka, 1959), tomado de la web <https://www.sensesofcinema.com/2013/cteq/the-passion-of-the-peasant-poet-jiri-trnka-a-midsummer-nights-dream-and-the-hand/>

Imagen 39. Fotograma de Viva el rey, *Viva el rey* (Luis Tellez, 2017), tomada de YouTube

Imagen 40. “Ocuridad, Luz, Oscuridad” (Jan Švankmajer, 1989), tomada de YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=1THMc9g5SaU>

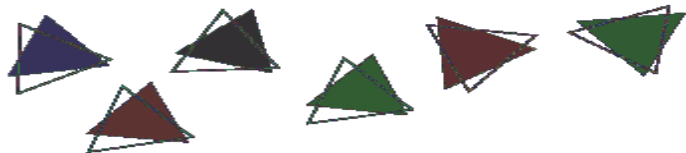


Imagen 41. Fotograma de Viva el rey, *Viva el rey* (Luis Tellez, 2017), tomada de YouTube

Imagen 42. Corto de Witkin

Imagen 43. Corto de Witkin

Imagen 44. Fotograma Viva el rey *Viva el rey* (Luis Tellez, 2017), tomada de YouTube.

11. Anexos

Anexo 1. Entrevistas

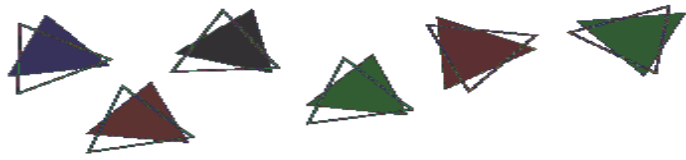
¿En tu experiencia cuál crees que es el panorama actual de la animación y hacia dónde crees que esta se dirige?

Robin Morales

Por un lado vemos que hay nuevas voces emergentes, estudios pequeños, mucho talento que no se había detectado y están los grandes estudios que le siguen haciendo su chamba como *Ánima*, *Huevocartoon*, *Mighty*, que está creando un precedente con maquila internacional y están volteando hacia México, entonces eso me parece muy esperanzador y el talento que estamos viendo por todos lados, cada vez más estados de la República; más proyectos, plataformas, escaparates y por otro lado está la realidad nacional y económica de qué están hablando de industria de la animación y muchos no la conocen, para muchos no existe.

Luis Tellez

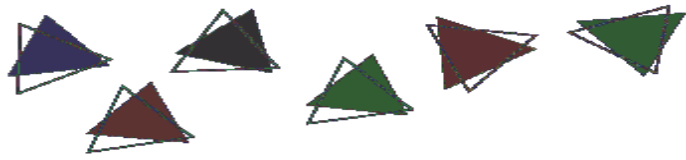
Hay una industria que de alguna manera está consolidada toda la industria comercial que tiene que ver con agencias, clientes y demás, por otro lado está la animación que se está haciendo con miradas comerciales de largometrajes que en esto se puede incluir *Animex*, *Ánima Estudios*, *Huevocartoon*, estos tipos de iniciativas que tienen un mercado, un público, un presupuesto y que de alguna manera ha funcionado bastante bien por qué han hecho escuela.



Por otro lado está la animación, no sé si llamarlo de autor o animación independiente porque tiene unas características muy especiales ya que por un lado ha tenido un éxito increíble en festivales internacionales y en los premios nacionales creo que los cortometrajes de animación han arrasado y hay casos increíbles como el de *Hasta los huesos*, en el que tuve el privilegio de participar y que creo que es de los cortometrajes de animación más premiados de toda la historia, tiene casi cien premios de festivales tanto nacionales como internacionales, de igual manera está el caso de *El héroe* de Carlos Carrera el cual fue una coyuntura muy puntal, hizo que el mundo volteara ver a la animación mexicana en donde no hay una tradición larga como en otros países como Estados Unidos, Reino Unido y Francia, dónde hay tradiciones de hasta 100 años de estar realizando animación, aquí en México la animación es muy breve en ese sentido de la animación independiente.

Male García

Muy prometedor en muchos sentidos, sobre todo con las nuevas generaciones que han estado apareciendo, ya que la profesionalización de la animación lleva muy poco tiempo y ha sido muy gradual aunque cada vez viene más fuerte gracias a escuelas que se dedican a formar profesionistas de la animación ya que antes no existía eso, las generaciones anteriores no pudimos estudiar animación como tal y tuvimos que aprender por nosotros mismos, pero ahora puedo ver con mis alumnos que a su edad yo ya sabía la mitad de lo que ellos saben ahora, entonces se puede imaginar el nivel en el que estarán después creando cosas increíbles y fortaleciendo esta precaria industria que tenemos ahorita. Entonces entre la profesionalización también se debería crear una identidad nacional de la animación en lugar de producir cosas como las que realizan *Disney*, *Pixar* o las japonesas, pero tratar de alejarnos del vecino del norte ya que existe una referencia muy fuerte y tratamos de alcanzar esos niveles que no tenemos, pero tenemos muchas otras cosas con las que podemos crear un perfil de industria que creo es muy importante.



¿Cuáles son las formas de producción de animación y qué diferencias existen entre ellas?

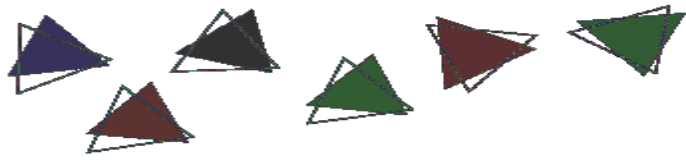
- Animación independiente vs. animación casa productora (financiamiento).

Robin Morales

Me gané una residencia artística, fue como un premio de que me producían el corto, me pagaban sueldo de director y por los derechos, el estudio allá te da todo: el equipo, los animadores, instalaciones, departamento, sueldo y suena padre, pero sí es complicado porque sí era el director pero como es una residencia te jodes a lo que la productora te diga que hagas, entonces cambios en el guión, *animactic*, muchas peleas, la música, tienes que doblar las manos a lo que ellos te digan, entonces es una residencia artística y fue una gran experiencia porque los franceses nos llevan mucha ventaja en cine y animación y tienen un sistema muy redondo de formación artística.

Creo que en procesos y dinámicas es lo mismo solo que en pequeño, entonces si se tiene un presupuesto limitado no te puedes aventurar a hacer más cosas y como son menos personas pues se está más involucrado, por ejemplo con IMCINE que es el director, pues también la haces de productor, ves el tema del dinero, que alcance, ves las cuentas y administras qué es lo que va a ganar cada quien, entonces te haces cargo de eso aunque tengas tu productora, pero estás ahí en parte de todo el proceso y uno como director está involucrado en todas las áreas y ese es como un buen dilema. En productoras grandes es mucho más fácil que te den tu asignación y no te tienes que preocupar por conseguir dineros, apoyos, fechas límite, calendarios, más bien uno cumple y ya y por el otro lado es estar atento a convocatorias o presupuestos como lo manejas, administrar, cazar talento, buscar el equipo, hacer pruebas y es un arte dirigir más que lo artístico; lo humano.

Por los fondos y los caminos de producción, por lo menos está este apoyo de IMCINE y hay otros apoyos de corto a nivel internacional, de repente salen apoyos locales para la producción de cortos,



Creo que se va a seguir apoyando por tradición del cortometraje al menos de IMCINE y con estas modificaciones ojalá que sea más el presupuesto y es lo que vamos a pugnar, desgraciadamente es el único apoyo formal que te permite hacer algo de calidad en México y ojalá que no tengamos que depender de ello, ojalá que se abran nuevas convocatorias.

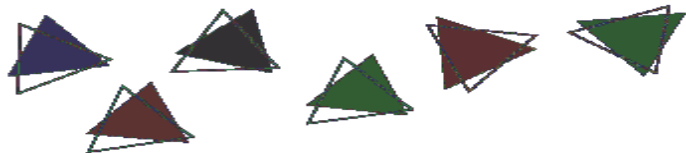
Luis Tellez

Había muy poca gente haciendo esto y en animación en *2D* porque en stop motion prácticamente no había nadie, hasta después conocí a Rigo Mora, seguramente habrán escuchado ese nombre porque es el nombre del premio del Festival de Cine de Guadalajara, es el Premio Rigo Mora, él fue un gran amigo y era socio de Guillermo del Toro y empezaron a hacer *stop motion* cuando eran muy chavitos, a él lo conocí aquí en Guadalajara y también conocí a René. Como les comento casi no conocía a nadie que tuviera buen nivel hasta que vine para acá y fue una locura.

Todos coincidimos en que era imposible hacer un largometraje en México y ahora creo que es momento de cambiar de opinión retractarnos de alguna manera de lo que pensábamos entonces, yo decía que si nos tardábamos tanto y había tan poca gente y poco dinero, mis proyectos se los heredaría a mis hijos y a mis nietos. pero no fue así ha ido creciendo todo y creo que es como una especie de contagio, por ejemplo; está Guillermo y Rigo.

Hay mucho control, muchas posibilidades de mejorar cosas incluso en la postproducción lo cual es un súper avance en el mundo con esto de Guillermo, que tiene consecuencias en relación con Laica ha hecho proyectos los cuales son increíbles, incluso ellos tienen premio de la academia de innovación tecnológica.

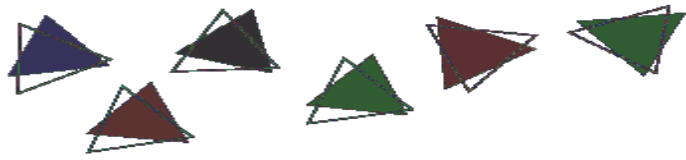
En IMCINE nos dijeron que ya no iban a apoyar la animación y nosotros nos preguntábamos qué por qué y ellos nos dijeron que nos tardábamos mucho y ahí es una cultura de la inmediatez, dejaron de apoyar seis años la animación y fue muy triste porque ya se llevaba un impulso que se frenó ahí y ya no lo pude levantar.



Hasta los huesos, es un proyecto bastante caro pero bastante ambicioso que costó arriba de tres millones de pesos, ahora mismo los apoyos del IMCINE son de ochocientos o novecientos mil pesos para cortometraje, por eso *Hasta los huesos* fue una cosa inédita. Para *El rey* no pude hacerlo, conseguí apoyos de inversiones del FONCA y me dieron la *beca Rockefeller* pero aun así no me alcanzaba, en total juntaba unos trescientos mil pesos y uno piensa que es mucho dinero, pero a los niveles que yo quería llegar en comparación con *Hasta los huesos* no me bastaba, al final lo tuve que hacer con mis propios medios. Estamos trabajando fuerte para que suceda eso y se siga apoyando a la animación desde el aspecto institucional, me parece que en algún momento la animación se va a volver auto gestionable pero por lo pronto si se necesita apoyo para consolidarse.

Male García

Cada una es muy diferente a nosotros lo que nos gusta es producir cortos, pero no hay dinero suficiente o no ganamos el apoyo de IMCINE porque no podemos estar constantemente colgados de este apoyo porque ya somos una generación muy adelante y vienen atrás otras personas que estaría increíble que ganaran lo mismo que nosotros cuando éramos jóvenes, entonces depende mucho el tipo de animación que quieras hacer porque las producciones para publicidad tienen un tipo de enfoque, de presupuestos, de tiempos, depende lo que quieras hacer, nosotros trabajamos un poco de publicidad para tener dinero y producir algo nuestro, porque no todo el tiempo podemos ganar apoyos, entonces dependemos de la publicidad para poder hacer lo que Llamada hace y cuando no sacamos nada es porque no tenemos el dinero suficiente y creo que muchas personas lo hacen así, hacen publicidad, guardan un poco de dinero y le invierten a sus cortometrajes o hay personas que no hacen nada de publicidad, tratan de alejarse de ese camino y sacan dinero de otras instancias como trabajos con ONG, cuestiones culturales, museos, depende mucho de qué camino quieres tomar, si quieres hacer publicidad, si hay dinero y ahí es una forma de vida muy diferente, si quieres hacer animación independiente hay una satisfacción personal y artística brutal, pero el dinero no es



redituable en la animación, el corto no es nada lucrativo, es para que te identifiquen y mostrar tu trabajo, para seguir generando un nombre debajo de este estilo y tratar de generar una industria, pero no es nada provechoso y el largometraje tampoco reditúa a menos que sea Huevocartoon o *Ánima*, pero si haces un corto para adultos o con una temática diferente quizás se vayan a (...) pero que se llenen los cines, eso no va a pasar, entonces depende lo que quieras hacer.

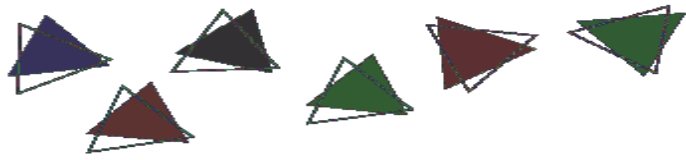
Técnicas que se utilizan en la animación mexicana y las más recurrentes

-Técnica más usada, estilo mexicano.

Robin Morales

Sí hay un estilo mexicano que es el que se ha puesto en escena internacional que es el *stop motion* en Guadalajara hay mucho respeto por la calidad que tiene y la trascendencia internacional, pero si se ha vuelto como sinónimo de animación en México.

Ahorita Guillermo del Toro, *Insomnia*, *Karla*, en Guadalajara que es la capital del cine animado, yo estuve en el Festival de Guadalajara del año pasado y ese fue el aniversario y toda la imagen fue “la capital del cine de animación en México” y por un lado está padre, fue aclamado pero el peligro que yo detecto es que todo el talento que está ahí en todos esos Estados que no tienen apoyo como Colima, Mérida, el norte del país, etc. es algo muy centralizado, entonces ese es un tema de estilo, a mí no me gusta reconocerse como si ese fuera el sello mexicano pero así lo venden y así lo tienen perfectamente presente la gente en el extranjero y no hay un sello que nos caracterice, lo que puedo ver es el uso del color porque lo tenemos muy en el ADN, el colorido pero como proyectos 2D no se ha detectado como un estilo que sí lo ha hecho el *stop motion* de Guadalajara como: la misma paleta de colores, diseño de personajes, las historias, etc. México tiene muchísimos colores y técnicas que aportar y solo faltan oportunidades para que se apoye.



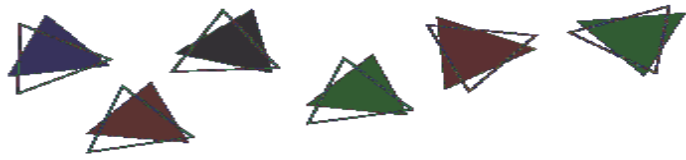
Para concluir no detecto un estilo mexicano, estamos muy divididos y peleados en cuanto a eso, pero por ejemplo Casiopea o Lllamarada que son más de autor si los analizas a ellos sí puedes encontrar una línea en común pero de repente te encuentras con un *3D* que no es. Estaría bien analizar los cortos de IMCINE porque ahí hay mucho de *stop motion*, muchos de *2D* y poquitos de *3D* y series pues básicamente son en *2D* en México de lo poco que se ha hecho porque es más asequible.

Luis Tellez

Creo que en el caso de la animación independiente hay muchos estilos, me voy a referir un poco a los siete así como Rita, René habla mucho desde Mixquic. En el taller de Chucho no es una sola entidad sino que son varios, cada autor tiene su propia estética y sus propias raíces, René desde Mixquic, qué es el pueblito dónde se celebra el día de muertos cada quien tiene su propio bagaje. Creo que hay mucha influencia de los muralistas, de los surrealistas, de Leonora Carrington, Remedios Varo, Ruelas, Cuevas y por otro lado de los ambientes rurales, cosas de Paz, siempre he pensado que Octavio Paz podría haber sido un gran guionista de animación, pero bueno pienso que hay un universo y un imaginario muy interesante y que de alguna manera conecta con este México profundo, pero que al final es universal y eso es increíble, creo que tiene ciertos tintes oscuros, no podría definirlo en una etiqueta pero me parece que si somos auténticos en estos proyectos y es muy bonito porque dicen ahí está la escuela de Guadalajara o el movimiento de Guadalajara

Siempre digo que no haces un cortometraje por qué quieres hacer un largometraje, tú haces un cortometraje porque eso es lo que puede contener la historia que tienes en mente, el cuento es el cortometraje como el largometraje a la novela entonces son diferentes formas y formatos de contar historias.

Male García



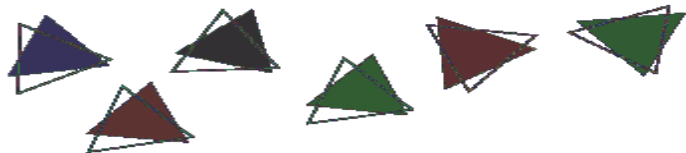
Justo la semana pasada en nuestras juntas de gremio apareció en los estudios que se hicieron que la técnica que más se recurre es el 2D, me parece que porque es el más difícil, aunque cualquier técnica es complicada, el 2D apela a una inclinación artística muy artesanal y en México somos muy artesanales en muchos de los sentidos, en segundo lugar el 3D y en tercero el *stop motion*, y yo siento que esta última es de los trabajos más reconocidos a nivel internacional sobre todo de lado de la Escuela Tapatía, pero lo que más se hace es 2D, la mayoría de las películas que se han animado son 2D, algunos son híbridos, lo último que ha trabajado *Cartoon* es un 3D más avanzado, pero lo más recurrente es el 2D.

La Tecnología en el mundo de la animación y su influencia en la animación en México.

-Cambios, ventajas y desventajas, y avances.

Robin Morales

Las ventajas es que cada vez es más democrático, lo que antes era más complicado de manejar en varios procesos ahora con dos *softwares* lo haces sin problema y puedes animar todo en Photoshop ahora, puedes tener facilidades de tener equipo en tu casa, en el caso del *3D Blender* está haciendo una revolución porque es gratis y ya no tienes que gastar en licencias, los mismos usuarios van haciendo parches y actualizando herramientas, entonces eso lo hace más fácil, en *2D* no he visto mucho avance, *Animate* y *Flash*, se han vuelto estándar y eso te facilita que si estás en una producción ya conoces el flujo de trabajo, se homogenizan los estándares. Las desventajas de la tecnología es que siempre ha sido la misma es pensar que un programa te va resolver procesos o cosas que solamente las tablas, en vez de volver a los principios de animación como el dibujo, te vas a la tecnología que es algo más avanzado sin tener las bases, entonces por querer ahorrarte pasos y querer hacerlo más fácil o más automatizado, quedan cosas de menor calidad porque el programa te lo hace y entonces para qué te molestas y ese es el problema



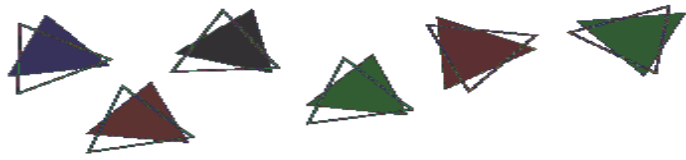
de la tecnología, que te vuelvas más dependiente si hay una herramienta que te hace algo en vez de idear cómo resolverlo, entonces se debe encontrar ese balance.

Luis Tellez

En el caso del IMCINE estás limitado a un tiempo de producción y eso cuenta, por otro lado también ya hay varios mecanismos como todas las plataformas de fondeo cómo *Kidsart*, eso es como un respiro y está increíble, nosotros ya hubiéramos querido en su momento algo así, porque también a veces los procesos se alentan porque no consigues el dinero o no hay suficiente tiempo, ahora estamos trabajando con el IMCINE para que sea mayor el tiempo de producción para que el punto de partida sea mayor y también esté mejor en cuestiones económicas porque en ese sentido creemos que la animación de México podría estar a nivel de cualquiera en el mundo, de pronto vemos por ejemplo los cortometrajes de Regina Pessoa que no sé si la hayan visto pero es increíble, sus cortometrajes tardan cinco años y cuestan cuatro millones de pesos, eso también tiene un resultado porque ha estado en los mejores festivales ganando todo y esos son factores que ayudan a que México con todo el talento que hay no debería estar atrás, además de que haya más cantidad de apoyos en cuestiones del tiempo y del dinero. IMCINE es el instituto mexicano de todos los mexicanos. no solamente de las producciones realizadas por IMCINE, yo le digo a mucha gente acércate al IMCINE para que te distribuyan.

I lost my body de Jeremy Clapin que es de Netflix, es maravilloso pero a partir de que fueron a Cannes y ganaron un premio, el cual creo que fue la semana de la crítica o de los realizadores, Netflix lo compró cómo una película original de Netflix. Pienso que vienen cosas interesantes, en la iniciativa privada también, entiendo que mis personajes de *Viva el rey* son unos monstruos que no tienen ojos y que son de piedra, eso rompe con el esquema de la animación de *Disney* con los personajes más *cute* pero es parte de los riesgos que corres.

Male García



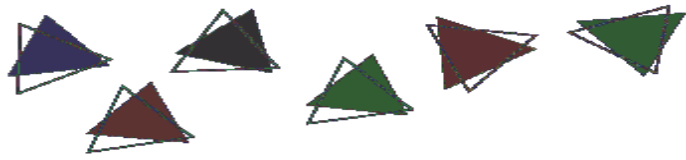
Yo fui de la generación como muchos otros que hicieron el salto de papel a digital y fue un golpe muy fuerte porque no estábamos acostumbrados a este tipo de dinámicas, pero la adaptación ha sido muy rápida, los programas te facilitan la vida, yo muestro los trabajos que se hacían antes en *Disney* o *Canadá* de los procesos que se llevaban para hacer un corto era brutal y tenías que tener un control de dibujo increíble, una vez hecha la animación en sucio había que limpiarlos en acetatos, colorearlos con pintura, tomarle fotos como si fuera *stop motion*, pero al final tenías una animación 2D y ahora puedes componer toda tu animación en un solo programa puedes hacerlo tú, no necesitas más técnicos, lo puedes resolver tú, quizá sólo falta la parte del audio que nunca nos tocan y que hay que tener presente, la tecnología ha avanzado y hecho que las producciones sean más efectivas pero también más mecánicas y en algunos momentos perdemos el gusto de estar dibujando se vuelve algo muy mecánico y al no estar dibujando sobre papel te vuelves parte de esta máquina y siento yo que en algunos sentidos se pierde el ímpetu, y hay que estarlo recobrando.

La formación académica de los animadores y su correlación con el desarrollo del panorama de la animación en México.

-Oferta educativa, nuevas formas de producción, mano de obra calificada.

Robin Morales

El tema de la formación para mí es el principal problema, porque la discusión está en las esferas políticas, en la cultura, los recortes y todo esto, pero el foco debe ponerse en la formación y lo que veo es algo que parece favorable son los planes de estudio, que las universidades pequeñas, medianas y de prestigio están ya teniendo el programa de animación en sus currículums y es extraño porque le llaman “animación digital”, “diseño de la animación” o “animación multimedia” y es raro porque ponen la animación junto con otra cosa y en teoría no es solo animación sino varias cosas y me han invitado a dar pláticas a varias universidades del país y



detecto eso en los jóvenes que me dicen que realmente no los enseñan a animar hasta el último semestre una embarrada, entonces se me hace peligroso cobrar colegiaturas altísimas y que salgan jóvenes que no tengan bases de animación, no sé en qué van a laborar, no tengo el dato de dónde terminan esos chicos.

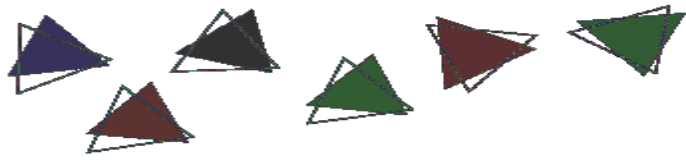
Hay un gráfica de los anuarios de IMCINE de la última gráfica que sacaron y es de la demanda de las carreras y Animación era una de las más demandadas y había otra gráfica de proyectos apoyados de animación y era un 6% contra 30% de ficción y documental, ese contraste está muy increíble en el aspecto malo, porque está el boom de la animación, las escuelas, los programas y la realidad es otra, hay algunos que tenemos una idea que queremos aterrizar, no sé si en el gremio o con otros de estos jóvenes que van a salir recién egresados de último semestre que necesitan aprender, practicar, desempeñarse en un proyecto profesional y los independientes que no tenemos cómo pagar animadores nos hacemos ahí como una alianza y se producen *teasers*, pilotos, etc.

Luis Tellez

Es como cualquier otra forma de arte, cómo la literatura y la poesía, ahora lo estamos viviendo en esta contingencia, vemos la importancia de todo lo llamado entretenimiento, que también puede ser arte que incluso puede sanar o ayudar a la salud mental, al final todas las historias o por lo menos en los guiones y en las películas se trata de resolver problemas propios

Es muy importante que cada pueblo tenga ese tipo de cosas porque se está hablando de nosotros en ese preciso momento histórico de la pandemia donde se puede generar maquilas importantes.

Pasamos del cambio en que no había nada a que ahora ya haya algo y también toda la correlación con el mundo con los *softwares* con profesionales de otros



países, ya hay una comunicación muy estrecha gracias a la tecnología con las redes sociales, la universidad, reclutamiento de los estudios como *Ánima Estudios*, *Huevocartoon* y *Metacube*, conozco a mucha gente que son estudiantes que ya están en Canadá y creo que está funcionando bien pero no sólo es lo educativo, es todo el entorno que se ha globalizado, está padre porque por ahí va la cosa, les decía que aún falta que los profesionales que se involucren más con las escuelas, curiosamente muchos de los profesionales actuales no están titulados y de pronto hay ataduras muy fuertes en las universidades como los del TEC que sólo puedes dar clases con maestría creo que poco a poco se va a ir superando y que lo más importante sea la experiencia, más que el nivel.

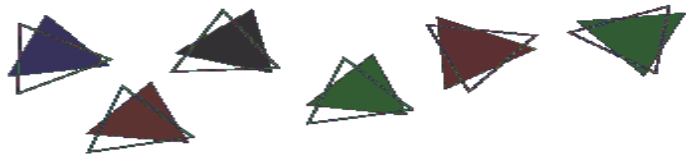
Male García

Yo he trabajado por lo menos en tres universidades, una de Morelia y dos en CDMX y me parece que todavía hay varios enfoques de la animación, por ejemplo con los egresados de la carrera de animación del TEC eran muy técnicos, les faltaba narrativa y esta parte de dirección, con el SAE se comenta que se está haciendo mucha mano de obra para la industria y muchos animadores que podrían irse a Canadá a animar series, o la meta que es *Disney Pixar* y por ejemplo en ECINE el enfoque está siendo dirección de animación, entonces siento que la profesionalización aún es pequeña y muy corta, se están explorando los caminos que se podrían tomar, lo bueno es que hay una baraja de posibilidades y si hay gente que quiere irse a Canadá el SAE es opción, si quieren hacer dirección ECINE es apto, o la cuestión técnica está el TEC pero al final conforman una baraja de posibilidades que depende del tipo de inclinación de quien va a tomar esta profesión, entonces esta baraja ofrece muchísimas ofertas para todo el mundo pero hay que tener muy claro lo que hay que querer hacer para estar felices y conformes.

Distribución y consumo

-Conocer los principales medios de distribución, público y nuevas estrategias

Robin Morales



Con IMCINE con este apoyo del corto que está padre, lo de Tour de cine francés, los cortos se exhiben ahí pero la gente que va a eso es reducida, yo no concibo a *El trompetista* como infantil pero si hubiera una categoría donde meterlo tendría que ser infantil y me pusieron antes de un drama de una prostituta que se suicida, de la película francesa entonces como ese tipo de cosas, no había muchas opciones. A eso nos referimos; no hay el retorno, distribución, exhibición que es lo que sí podría haberla, entonces nos está preocupando eso,

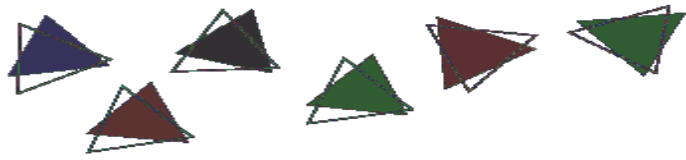
Me encantaría poder contestarte esa pregunta, pero justo eso es lo que no detectamos que exista, la exhibición o distribución. Que no se recuperan en taquilla, tienen público pequeño pero sí lo tienen en el cine y cortometraje en cuanto a IMCINE, está la ruta de exhibiciones, festivales y el tour de Cine Francés. Me han dicho que se ha buscado que se hagan programas en canales públicos y las corridas de cortos infantiles de IMCINE en el Canal 11 o Canal 22 pero no hay, la ruta de exhibición es pequeña, solo lo pasan en los festivales.

Luis Tellez

En los apoyos surgió el EFICINE para largometraje, el FOPROCINE se mantuvo, de esa época oscura donde no había apoyos para la producción de cortometrajes como *Jacinta* y *Cómo los niños pueden volar*.

El último año 2019 creo que estuvo terrible como dices, tuvo que ver con convocatorias muy “carrereadas”. Ahora la distribución es digital, usan sus plataformas de *freeware*, ese tipo de plataformas en donde te inscribes y una sola vez subes toda tu información y después pagas por festivalearlo, a mí me parece muy sano porque los festivales se tienen que mantener de alguna manera y es como completar de cada país para que den apoyos gubernamentales.

Male García



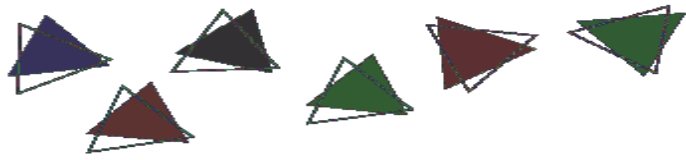
Si ganas apoyos con IMCINE, éste se encarga de mover tu corto por todos lados, tiene una lista de lo que para ellos son los festivales más importantes, pero aquí va uno de los por qué no hay industria es porque esta lista a la que IMCINE manda tus cortos animados son festivales de cine que no les importa la animación o está relegada, entonces IMCINE da una lista de los festivales que a uno le gustaría estar y si es posible IMCINE paga el envío y demás y sino, el estudio o la persona carga con estos gastos, pero IMCINE es una gran ventana de distribución. Si quieres festivalear necesitas una distribución adecuada o una ruta de festivales, o si quieres que se muestre tu trabajo inmediatamente lo subes a *Vimeo* o a *YouTube* y esperas lo mejor, la ventaja es que tenemos las herramientas para mostrar nuestro trabajo que tanto tiempo y esfuerzo, lágrimas y sangre nos costó hacer entonces la distribución muchas veces depende del alcance que queremos tener y el camino que queremos trazar con esta animación, porque si hacemos ruta de festivales y es escogido, te empiezan a ver como una persona que hace animación y que está en festivales de cine y que hace cine animado, muy diferente a cuando lanzas tu proyecto a internet y tiene ocho millones de vistas, pero aún no estás en ese nicho que quizá quieres estar o no, depende a donde quieres ir, pero la distribución es muy sencilla, lo caro es mandarlo a festivales porque implica correos, hacer *VCP*, *DVD*, *Blue-Ray* y demás.

El cortometraje de animación en México

-Importancia, reconocimiento, producción y prospectiva.

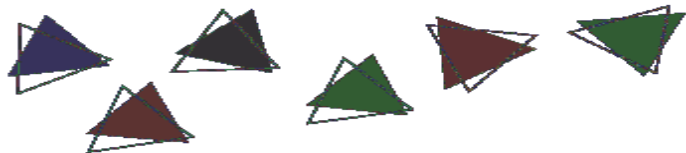
Robin Morales

Con el cortometraje hay muchas opiniones que no comparto porque muchos lo ven como un experimento, por ejemplo: quieres hacer un largometraje, pues primero haz un cortometraje como si fuera algo menor, como si fuera comparar una novela con un cuento y son dos formatos diferentes y el cortometraje no tendría que ser una antesala, ni un hijo menor, ni una prueba, creo que habría que reconocer el lugar que cada uno tienen sus propias leyes y naturaleza, son historias pequeñas que pueden contarse brevemente que abarcan un universo determinado y que te



permiten explorar cosas que un largometraje no. Yo tenía mucho un conflicto con *Pixelatl* que era gente que quería hacer un largometraje sin haber hecho nada y muchos decíamos primero ve al reto de revisar un cortometraje.

Espero que con las nuevas políticas públicas permitan el desarrollo de proyectos que otra vez haya inversiones de producciones extranjeras que puedan ver a México como un país maquilador, no tanto queremos que se convierta en maquila sino que sean voces mexicanas y proyectos mexicanos los que se den a luz, entonces si camino esto así que está como medio chueco y ahí va, yo creo que van a haber cada vez más estudios chiquitos que puedan dar cabida a estas personas que quieran hacer sus cosas y los grandes como *Ánima* que van a seguir haciendo sus películas bien o mal, frecuentes porque esto es un tema de negocios redondo que ya saben como funciona y van a permanecer ahí y *Mighty* va a hacer proyectos con *Cartoon*, con diferentes clientes en el extranjero y pues para allá va, como apertura de mercado a lo mejor México se puede constituir como ya más de confianza para que la gente se anime a producir aquí y lo que yo sueño es que haya apertura con sector público y privado, ahora por primera vez están abiertos los modelos para coproducir corto y es una cosa que pedimos e IMCINE nos dijo que sí, entonces ahora hay posibilidad de coproducción para corto todavía no sabemos si internacional, pero por lo menos nacional sí, entonces lo que se necesita es un caso de éxito gigante de un proyecto animado o de una serie, porque con corto es más complicado que tenga posición o impacto a menos que ganara un Óscar o algo así que ha pasado en otros países como en Chile, una historia de osos ganó el Óscar y a partir de ahí hubo una apertura gigante que voltearon a ver a Chile e hicieron cambios en las políticas, etc. Solo un gran éxito podría lograr que voltearan a ver a México otra vez y se hagan más inversiones porque ahorita creo que uno de los problemas es no hay mucha posibilidad de desarrollo en inversión el Estado está fregado con el presupuesto y la iniciativa privada no se anima a invertir porque es muy caro y no les han sabido garantizar el retorno de esa inversión por lo mismo de que es arte y cine. Muchos creemos que las series animadas son “la llave” en vez de destinar tanto dinero a cortometraje y largometraje se puede destinar a hacer programas de pilotos. En la medida que haya apoyos, que salga un caso exitoso y



haya inversión privada y pública entonces todo el talento que aquí estamos esperando una oportunidad y que por ejemplo entrar a IMCINE es como ganarse la lotería.

Existen datos muy presentes de que ahí está la solución, de esas industrias y cómo pueden detonar el crecimiento económico de México porque ahí están las producciones, mercancías como los juguetes, películas y contenidos familiares e infantiles, se involucra a los papás en las taquillas, entonces ahí está la oportunidad en la parte infantil comercial bien atendida, los niños necesitan verse reflejados en las pantallas con sus propias narrativas de tomar problemáticas y solucionarlas ahí y es un área desatendida.

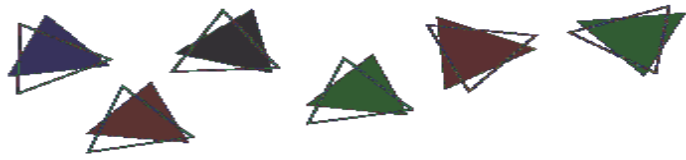
Male García

En cuanto a la importancia, creo que es muy importante para crear industria pues cómo distribuir un dinero que aún no se tiene para las personas que queremos realizar animación, por ejemplo, si hay 10 películas que se quieren hacer, pero hay 20 cortos ¿qué se hace?, ¿a quién le das más presupuesto? Creo que es injusto quitarle tanto a largos como a cortos porque tienen correlación, para hacer un largo, debes tener un corto bien realizado, creo que es el primer paso para un realizador para crear una película, te acercas al corto porque el siguiente paso es una peli o es una serie, entonces este pequeño formato es importantísimo, es como el boceto antes de la pintura, y hay personas que sólo hacen bocetos increíbles, se dedican a hacer cortometrajes, pero es un paso necesario para hacer una película.

PROSPECTIVA

Robin Morales

Sí, no la hay. Hablas con directores de estudio de animación y me dicen que no hay animadores, si tenemos una serie ¿dónde encontramos 50 animadores? Hay cuatro o cinco buenos animadores y sabes que uno está en Fotosíntesis, otro es Luis, otro en Anima y etc. fuera de esos no hay y si no hay maestros que formen más alumnos pues qué van a hacer todos los demás jóvenes.



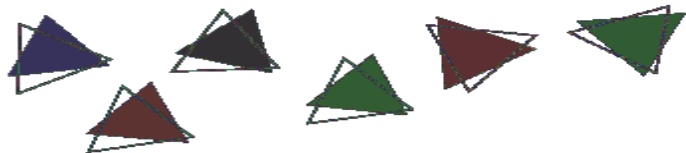
Existen datos muy presentes de que ahí está la solución, de esas industrias y cómo pueden detonar el crecimiento económico de México porque ahí están las producciones, mercancías como los juguetes, películas y contenidos familiares e infantiles, se involucra a los papás en las taquillas, entonces ahí está la oportunidad en la parte infantil comercial bien atendida, los niños necesitan verse reflejados en las pantallas con sus propias narrativas de tomar problemáticas y solucionarlas ahí y es un área desatendida.

Pixelatl sigue trabajando, encontrando nuevos talentos y ahí entra la fuga de cerebros que tú mencionas y muchos nos preguntamos si debemos seguir picando piedra en México o irnos a otro país donde sí nos apoyen y desde allá podemos aportar más, es un buen dilema, pero creo que va poco a poco, si cada quien hace su parte; los estudios chiquitos y grandes, los estudiantes empujando, los independientes haciendo sus obras que se puedan abrir más espacios y la coproducción que por primera vez hubo.

Luis Tellez

Antes no había nada y ahora con toda la correlación con el mundo con los *softwares* con profesionales de otros países ya hay una comunicación muy estrecha gracias a la tecnología con las redes sociales, la universidad, reclutamiento de los *Ánima Estudios*, *Huevocartoon*, *Metacube*, yo conozco a mucha gente que son estudiantes que ya están en Canadá, creo que eso está funcionando bien pero no sólo es lo educativo, es todo el entorno que se ha globalizado y está padre, les decía que aún falta que los profesionales que se involucren más con las escuelas, curiosamente muchos de los profesionales actuales no están titulados y de pronto hay ataduras muy fuertes en las universidades como los del TEC que sólo puedes dar clases con maestría pienso que poco a poco se van a ir superando y que lo más importante sea la experiencia y el nivel.

A medida de que haya más proyectos va a haber más la vinculación desde: servicio social, prácticas profesionales y todo esto para que el alumno complete su educación, en México va pasar algo bueno o más bien está pasando algo increíble y



hay que formar parte de eso, es un lugar en donde se tiene la idea de expectativas de crecimiento y que lo mejor se espera en los años venideros o esa idea es lo que creo que se está gestando en el mundo de la animación en México.

Male García

Yo creo que va a haber muchísimos más, lo veo en las generaciones venideras, que tienen unas ansias brutales de estar contando cosas, traen el conocimiento técnico muy claro y muy bien utilizado, algo que nosotros no teníamos tanto y creo que se va a llenar posteriormente de muchísimas propuestas visuales, muchos más estudios y quizá cuando ésta necesidad de contar historias a partir de la animación, entonces empezaremos a crear esta industria que va a fortalecer a todos y entonces podamos vivir y disfrutar de esto que hacemos que es el dibujo animado, entonces le veo un gran futuro a la animación mexicana, yo sólo espero que encuentren un propio camino y que no se sigan otros estándares, si no que se marque uno propio.

RECONOCIMIENTO:

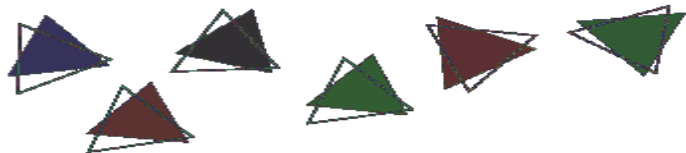
Male García

Creo que falta mucha educación, sobre todo para el cortometraje animado, a pesar de que se ha hecho muchísimo y durante mucho tiempo, no hay visibilidad, falta reconocimiento, hay reconocimiento entre nosotros entre las personas que hacemos animación o que conocemos, pero si vas a fuera nadie conoce a nadie que haga cortometraje, quizá tendría que cambiar este modelo de distribución y visualización para empezar a reconocer a estos grandes realizadores y realizadoras que hacen cortometraje animado en todo México.

PRODUCCIÓN

Male García:

Supongamos que el dinero no tiene nada que ver (aunque sí) creo que muchas veces el presupuesto funciona para tener ciertos alcances técnicos que quizás en este presupuesto no podrías tener o te tardarías mucho más, pero, por ejemplo, te



voy a contar un poco lo que hemos hecho con apoyos federales y sin apoyos federales. Los trabajos que hemos hecho sin apoyos, nos tardamos muchísimo más quizá hay un arco de aprendizaje un poco más largo porque estamos holgados en cuanto a entregas, esto también a veces afecta porque no sale el proyecto tan rápido como lo hubiéramos querido y lo hacemos entre trabajos y no, pero se siente muy bonito al momento de sacar un cortometraje que ha salido prácticamente de tus bolsillos. Se trabaja con los programas que tienes, te puedes alimentar del compañerismo y colegas que realizan audio, que te ayudan a limpiar, a animar o componer, esto va agrupando y creando comunidad en cierto sentido alrededor de una pieza.

El otro es muy diferente, tienes un presupuesto que nunca es suficiente para la animación, pero tienes la facilidad de administrar este presupuesto y decidir la técnica que vas a utilizar, contratar y pagarle bien a las personas que te van a ayudar, se empieza a mover económicamente el flujo de dinero y es importante porque no todo es amor al arte, esta padre vivir de lo que nos gusta hacer, si yo le pido a una persona que me ayude a animar, me gustaría pagarle y si no tengo esta capacidad monetaria, se lo intercambio por otra cosa, pero si llegamos a ganar se le paga, que es lo que hemos hecho, así tenemos los dos tipos de producción y los dos son muy bonitos, tienen sus diferencias muy marcadas, pero al final si es lo que te gusta hacer, hemos tenidos grandes resultados con cualquiera de los dos formatos.