



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO

EL RECURSO DE LA INTERTEXTUALIDAD EN EL CINE ANIMADO MEXICANO

TRABAJO TERMINAL
DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
QUE PRESENTAN
JOSÉ EDUARDO CAMPOS CHAPARRO
DAVID IVÁN HERNÁNDEZ TREJO

ASESOR RESPONSABLE: YOLANDA MERCADER MARTÍNEZ
ASESOR EXTERNO: YISSEL ARCE PADRON
ASESOR METODOLÓGICO: SALVADOR RAMIREZ TAPIA
ASESOR TÉCNICO: ALEJANDRO JUAN

MÉXICO, D.F. JULIO DE 2010

Abstract

En la presente investigación se realizará el estudio intertextual de dos cortometrajes animados de autores mexicanos contemporáneos. Explorando el uso de elementos intertextuales en sus obras para conocer el diálogo que se establece entre el filme con otros discursos culturales.

Otro objetivo es descubrir las características de su obra y si en el caso se les pueda definir como cine de autor para ello se investigará los factores que intervienen en la creación de las obras de los autores por estudiar.

Factores como la técnicas que se emplean, la posición de la industria cinematográfica animada en México, los estudios actuales más importantes de animación, los principales directores de animación, así como los temas que se recurren en este tipo de películas para narrar sus historias.

In this research we will examine the “intertextual” study of two animated short films from contemporary Mexican authors. By exploring the use of “intertextual” elements in their pieces we will understand the dialog established between the film and other cultural contexts.

Another objective is to find out the characteristics of a piece, to know if we can define it as “author cinema” in which case we will analyze the aspects related to its creation and the authors involved in the study.

Aspects like the techniques applied, the position of the Mexican animated industry, the most important studies currently done in animation, the main directors in the industry, as well as the subjects that commonly employed in this type of films for the plot making.

Índice

Agradecimientos	5
Introducción	6
Capítulo 1 Origen del lenguaje e inicio del cine animado	9
1.1 El cine animado.....	9
1.2 Inicio de la animación	12
1.3 Del comic a la animación.....	13
1.4 Los géneros del comic al cine animado.	16
1.5 Las técnicas de la animación.....	22
Capítulo 2 Producción y principales exponentes de la animación	28
2.1 Cine animado internacional.	28
2.2 Animadores independientes.....	33
2.3 El cine de autor y la animación.....	37
Capítulo 3 Una perspectiva de la animación en México.....	40
3.1 Cine animado mexicano	40
3.2 Animación en Guadalajara	48
Rigoberto Mora (1965-2009).....	48
Cecilia Navarro	50
El Octavo Día.....	51
Batallón 52.....	51
3.3 La industria cinematográfica mexicana	52
3.3 Cine animado mexicano y su industria	55
Capítulo 4 El uso de la intertextualidad en el lenguaje cinematográfico animado	57
4.1 Intertextualidad	57
4.2 Elementos de las relaciones intertextuales.....	60
4.3 El concepto de intertextualidad en la historia	61
4.4 La intertextualidad en el cine.....	62
4.5 El cine de animación e intertextualidad	66
Capítulo 5 Análisis Intertextual de dos cortometrajes en la escena independiente del cine mexicano	70
5.2 Carlos Carrera (1962).....	74
5.3 Metodología	79
5.4 Análisis de “Hasta los huesos”.....	82
5.5 Análisis de “De raíz”.....	92

6 Conclusiones	102
Conclusiones Generales	102
Conclusiones análisis intertextual	103
"Hasta los huesos"	104
"De Raíz"	104
7 Bibliografía	105

Agradecimientos

Yolanda Mercader

Yissel Arce

Salvador Ramírez

Alejandro Juan

Familia y amigos

Por todo el apoyo que nos brindaron y la confianza para llevar a cabo este trabajo

Le dedico este trabajo a Jesús Campos Madrigal, que por toda la falta que me hizo siempre me ha acompañado, te amo papá.

Eduardo Campos

Introducción

El género cinematográfico de la animación es un producto visual que es agradable para el espectador, esto por lo atractivo en sus recursos técnicos como el uso de varios colores, la creación de personajes de diferentes formas posibles, o el manejo de escenarios fantásticos para contar una historia.

Con lo cual se llega a pensar que un género como la animación es para un público infantil que gusta del manejo de estas características técnicas. Como ejemplo podemos mencionar películas sobre juguetes que cobran movimiento o animales que se involucran en situaciones cómicas, las cuales han disfrutado de una aceptación amplia entre este tipo de público.

Pero también habría que añadir que este tipo de productos esconden en su contenido algo más que colores atractivos o personajes amorfos, películas que no son dirigidas a un público infantil, que son propuestas que tienen una interpretación diferente.

Estas obras con un contenido diferente están realizadas en un contexto específico, por lo cual hay que entender la relación que juega ese momento histórico y la relación del filme animado.

En esta tesis el caso que se estudia es el cine contemporáneo (posmoderno) mexicano, cortometrajes que han sido relevantes a nivel mundial y local, debido a su contenido ganando premios en festivales y reconocimientos por su calidad técnica o narrativa. Las obras son "*De Raíz, 2004*" del director Carlos Carrera y "*Hasta los huesos, 2001*" de René Castillo jóvenes directores que se han abierto paso como animadores en una industria cinematográfica nacional que no demanda con frecuencia este tipo de filmes.

Se parte de la idea de que los filmes animados realizados en este tipo de contexto se basan en el uso de discursos y productos culturales de diferentes procedencias para contar una historia.

El objetivo principal es encontrar los diálogos que se establecen con las obras por analizar y otro tipo de discursos procedentes de la pintura o la música, así mismo definir el tipo de recurso utilizado y la función que cumple en el cortometraje analizado.

Para este estudio de películas se ha tomado en cuenta el concepto de intertextualidad, el cual se ha desarrollado a partir de la teoría literaria, donde se ha hecho uso de este para referirse a los discursos empleados para realizar un nuevo texto.

A lo largo de cinco capítulos se analiza la relación entre obra, autor y receptor, comenzando por los acontecimientos que dieron origen al género cinematográfico de la animación y de los pioneros en lenguaje de este tipo de cine, esto con el fin de entender que es el cine de animación.

El segundo capítulo habla de los principales representantes de la animación, así mismo de la organización que tiene para la producción de películas esto con la idea de ubicar en donde se encuentra la industria mexicana actualmente.

El tercer capítulo se presenta una reseña histórica del cine animado haciendo hincapié en los directores que se han convertido en representantes de estos filmes en la escena nacional. El cuarto capítulo se desarrolla el concepto de intertextualidad con la finalidad de comprender como es usado en el ámbito cinematográfico. Y de cómo se convierte en una herramienta analítica que permite estudiar la interpretación de un filme.

El quinto capítulo se aplica el análisis intertextual con aquellos elementos más recurrentes en el cine como lo es el pastiche, el remake, la alusión, comparando estos con el contenido de las obras de los autores mexicanos. Para ello también se presenta la obra de estos directores con el objeto de conocer su formación y sus influencias.

Finalmente hacemos las observaciones generales de lo encontrado en los cinco capítulos y la descripción de los diálogos y funciones de la intertextualidades en estos dos cortometrajes animados.

Este trabajo no trata de ser una cronología del cine animado, se hace mención de hechos importantes que sirvieron de base para lo que es hoy el cine animado. La tesis está planteada en recuperar datos para el entendimiento del lenguaje del cine animado, esto con el motivo de saber cuál es la aportación al cine animado.

Por lo tanto no encontraremos una serie de fechas o acontecimientos que relaten década por década la historia de la animación, lo que se muestra en este estudio son las características y los recursos de los que se vale el cine animado a lo largo de su aparición. Así mismo las relaciones con los recursos que se incorporan en el transcurso del desarrollo del cine animado y el mismo género.

En relación al acercamiento del estudio intertextual, se recupera la analogía que se ha hecho del concepto en relación con la producción de cualquier tipo de obra. Esto consiste en comparar el contenido de una obra, texto o pieza musical con tres contextos (Clásico, moderno y posmoderno). Esta misma comparación se hace en la presente tesis, primero con el cine en general y después con el cine animado, centrando la aplicación de un modelo intertextual en la época posmoderna.

El modelo que se ha tomado como base es el de Lauro Zavala que presenta una guía con más de 125 términos, de la cual sólo se han tomado aquellos que se han ocupado con más frecuencia dentro del cine, aplicándolas a las obras de los directores mexicanos analizados.

Para concluir se hace mención de lo que queda como campo sin explorar en cuanto al estudio intertextual de cine animado en primer lugar se expone lo que hace falta dentro de la producción mexicana y después en relación con el cine animado japonés que a consideración resulta ser un producto donde la intertextualidad es muy recurrida para hacer una animación.

Se pretende que el lector también descubra significados en esta tesis con su propia experiencia de ver cine de animación u otro tipo de género cinematográfico.

Capítulo 1 Origen del lenguaje e inicio del cine animado

Las características del cine animado hacen que sea un producto visual distinto del cine de ficción, esto por sus técnicas empleadas, lo novedoso en sus personajes y en las historias que se cuentan. Por ello este capítulo está destinado a conocer sobre cuáles son los orígenes de esas características que lo hacen diferente de otro tipo de productos visuales. El objetivo es comprender a qué se le denomina cine animado y reconocer el terreno desde el cual se puede abordar un estudio del cine animado que se base en no solamente en hacer una cronología.

1.1 El cine animado

Se le denomina con este nombre a cierto tipo de películas, que para su realización ocupa varias técnicas artísticas, sus características principales las adquiere a partir de la forma en cómo está realizada la propuesta animada, de los materiales con los que se realizan y las historias que se cuentan. Es un subgénero del cine que cumple con ciertas particularidades.

Es parte de una clasificación del cine donde se recurre a dar movimiento a objetos, dibujos, figuras de plastilina e infinidad de diversos materiales que se puedan utilizar y con los que se intenta hacer una historia o bien un producto visual experimental.

Los directores de cine animado han tratado diversos temas en las películas de este género, pero también han experimentado con él, se han hecho cortometrajes abstractos musicalizados sin contar con un guión dramático.

La técnica cinematográfica con la que se realiza este proceso de registro del movimiento de materiales objetos y dibujos fue descubierta accidentalmente con los trucos cinematográficos en los primeros años de vida del cine, a esto se le añade que se incorporaron otros trucos como son el uso de maquetas, los juegos pirotécnicos, el uso de mascarar para la película, el movimiento en cámara lenta, la aparición y desaparición de objetos en cuadro.

George Méliès realizó accidentalmente su primer truco en la Plaza de la Ópera. Tomaba una escena callejera con una cámara rudimentaria cuya película se atascó, durante unos sesenta segundos antes de reiniciar su rodaje normal. “Durante este minuto -contó más tarde Méliès - los transeúntes, los

autobuses, los coches, etc., habían cambiado de lugar. Al proyectar la cinta ensamblada en la parte donde se había producido la ruptura vio repentinamente un autobús Madeleine-Bastille transformado en coche fúnebre, y los hombres en mujeres.” (Sadoul, 1960: 135)

Ante estos trucos los cineastas de aquellas épocas buscaban la manera de no quedarse atrás ante lo que se realizaba. Durante los primeros años del cine fueron muy utilizadas las mascarillas, exposiciones múltiples, las sobreimpresiones. Las cintas eran estudiadas para tratar de descifrar la manera en cómo se realizó el truco para reproducirlo en sus películas.

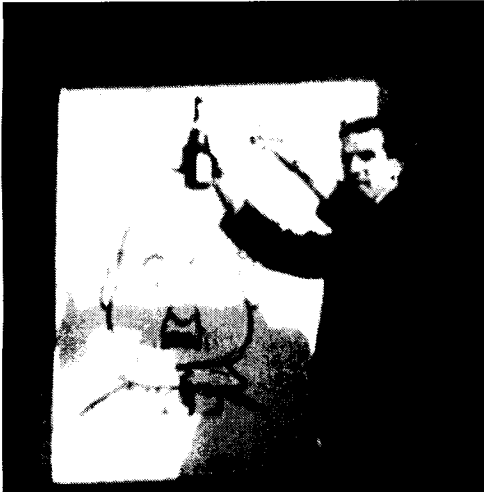
“Cuando un nuevo truco vino a asombrar a los especialistas. Fue bautizado en Francia con el nombre de *movimiento americano* porque fue revelado en la película llegada de los Estados Unidos *El hotel encantado, 1907*.” (Sadoul 196: 141)

Lo más destacado de esta película es que se veía en gran plano un cuchillo que cortaba en rebanadas, enteramente solo, un pan y un salchichón. Los especialistas franceses en trucos vieron cincuenta veces el filme cansándose los ojos en el intento de descubrir los hilos invisibles que hubieran podido manejar el cuchillo. Finalmente comprendieron que en la película se usaba la toma de imagen por imagen llamada por los ingleses *one turn, one picture* (una vuelta, una imagen) (Sadoul 1960: 142)

El cine animado toma como base la técnica cinematográfica, haciendo sus propias adecuaciones para dar movimiento a los objetos inanimados, incorporando los dibujos, siendo esto su mejor aportación.

El cine comienza su camino desde finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX con el desarrollo tecnológico y visual de estos años, como son: la cámara fotográfica, el cinematógrafo, uso de químicos, la óptica, el desarrollo del comic y cartones dentro de los periódicos. Sin embargo, ya existía la creación y expresión de representaciones pictóricas; por lo tanto se buscó la forma de representar imágenes que no fueran estáticas. La siguiente innovación en las imágenes fue crear la expresión mediante el movimiento de estas.

En esta etapa hubo una diversidad de aparatos para proyectar imágenes, los diseñadores de estos aparatos son quienes se encargaban de proyectar las primeras imágenes en movimiento, así como de elaborar sus primeros cuadros que básicamente eran una sucesión de dibujos.



1 *The Enchanted Drawing* (1900)

Después de que Georges Méliès implementara diferentes técnicas de animación en sus cortometrajes, sin llegar a tener algún trabajo realizado en su totalidad en animación sirve de inspiración a varios cineastas y uno de ellos fue James Stuart Blackton, quien anteriormente se desempeñaba como caricaturista del *New York Evening World*. Realiza *The Enchanted Drawing* (1900), dicho corto lo mostraba dibujando en un pizarrón el rostro de un hombre que de acuerdo a

diferentes acciones que realizaba en el pizarrón la cara mostraba diferentes actitudes. Este trabajo le

serviría de base para que seis años más tarde realizara un nuevo corto llamado *Humorous phases of funny faces* (1906), donde nuevamente realiza dibujos en un pizarrón, pero en esa ocasión, no se muestra en cuadro, solo vemos el rostro de sus personajes que se van dibujando en el pizarrón y cambian sus expresiones faciales. Emile Cohl, otro dibujante de comics que se mudo al mundo de la animación se inspiró en los trabajos de Segundo de Chomón, Georges Méliès y sirviéndole mayormente de inspiración el trabajo *The haunted house* (1907) de James Stuart Blackton. Con la misma técnica del registro fotograma a fotograma, realizó un film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo y que se considera la primera película de dibujos animados.

(<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historia/cineanimacion.htm> [consultado el 8 de febrero de 2010]).



2 *Humorous phases of funny faces* (1906)

El cine animado desde el punto de vista técnico es la mezcla de varios recursos o trucos cinematográficos, estos son el uso de la imagen por imagen, uso de maquetas a pequeña escala, uso de materiales artísticos como los dibujos, recortes, figuras de plastilina. Con el tiempo y el

avance tecnológico se han incorporado otras características técnicas, como la generación de imágenes por medio de la computadora o el performance. Sin embargo, el principio de la animación no ha cambiado, se sigue dando el movimiento imagen por imagen.

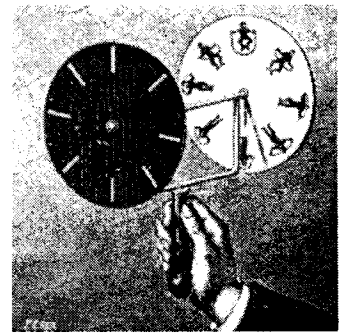
1.2 Inicio de la animación

El estudio de la persistencia retiniana se publica a finales del siglo XVII, presentado en Paris, se midió en 13 centésimas de segundo la duración de una imagen sobre la retina. Más tarde se publica "*Persistence of Vision With Regard*" donde se explica que las imágenes eran retenidas por el ojo humano por unas fracciones de segundo antes de ser remplazado por las siguientes, esto por Peter Mark Rogert.

Este descubrimiento científico llamó la atención de otros investigadores quienes se dieron a la tarea de crear sus propios aparatos, donde a partir de una sucesión de dibujos dieran la sensación de movimiento, eran aparatos considerados como juguetes ópticos en Europa.

En 1832, el científico belga Joseph Plateau realizó un modelo de juguete óptico: el fenakisticopio, Éste era un artefacto hecho de un pivote y un disco de cartón, a lo largo del cual se habían dibujado imágenes sucesivas de un objeto en movimiento. (Rodríguez 2007: 21)

Otro precursor de la animación es el profesor de geometría aplicada Simón R Stampfer que desarrolló un aparato parecido técnicamente al de Plateau, llamado el estroboscopio, esto en el año de 1829.



3 Fenakisticopio

Es a partir del descubrimiento científico de la persistencia retiniana, que surge la posibilidad de recrear el movimiento de las imágenes. Esto es aprovechado por los creadores de los espectáculos para atraer gente a sus entretenimientos, estos hombres se dedicaban a presentar trucos de magia, e ilusiones ópticas en distintos lugares de Europa y en distintos continentes.

Estos aparatos inventados para recrear el movimiento de imágenes dieron paso a que en Europa se

utilizaran como un espectáculo. El público demandaba estos artefactos como juguetes en un inicio, que luego con el entretenimiento se volcaría en audiencias para ver las artesanales animaciones, lo fueron porque en la mayoría de los casos eran los mismos encargados de los entretenimientos ambulantes quienes inventaban su propio aparato con la idea de atraer público a su espectáculo.

Con el nacimiento de estos artefactos se marca el origen de la imagen en movimiento pues en esa época a pesar de que ya existía la técnica fotográfica aun no era afinada, y no era tan atractiva como las imágenes en movimiento.

Posteriormente con la perfección en la técnica para la realización de la fotografía, el desarrollo de otros inventos como la primera cámara, el proyector y el carrete fotográfico, se explotaría el espectáculo de magia y la animación como un truco cinematográfico para el entretenimiento. Este consistía en filmar objetos cuadro por cuadro que al ser proyectados dan el efecto de movimiento. Estos trucos cinematográficos fueron descubiertos por accidente cuando se experimentaba con la cámara de cine.

Los dibujantes que venían del periódico y del comic sacaron provecho de este truco, para dar efecto de movimiento a sus creaciones. Que por cuenta propia harían sus intentos para la proyección de dibujos. En algunos casos con un final poco agradable, incluso en la bancarrota debido a la realización de sus intentos cinematográficos animados. Ya que se requería de mucho tiempo por lo tanto estos cortometrajes animados eran redituables a largo plazo.

No se puede dar crédito a un solo hombre como el creador del cine animado, ni del cine de ficción, mucho menos del propio cine como un invento técnico, fueron cientos de personas que participaron en el desarrollo de este invento.

1.3 Del cómic a la animación

El desarrollo de la prensa a finales del siglo XIX y principios del XX hizo que se crearan dibujos con un lenguaje propio en los medios impresos, el objetivo era atraer un número mayor de lectores para los periódicos. El lenguaje del comic es atractivo ya que no se necesita saber leer para comprender la sucesión de viñetas, las primeras historietas cómicas lograba atraer a la prensa al público analfabeta de

la época. Posteriormente este lenguaje sería expresado en otros medios como el cine donde bajo el concepto de animación, se convierten en propuestas visuales.

El cómic es, a la vez, un arte y una industria. La primera condición deriva de su pertenencia a las artes plásticas. La segunda, de su inclusión dentro del mercado editorial, del cual es uno de los más rentables negocios, dada la magnitud de las tiradas y el margen de beneficio que supone el producto. Esta buena acogida popular de los cómics está justificada por el tipo de lector joven que mayoritariamente se acerca a estas publicaciones. (<http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Historia-de-los-comics-I.html> [Consultado el 10 de febrero de 2010])

El éxito de los dibujos estáticos se debe a la técnica con la que están hechos y las historias que cuentan, actualmente existen diferentes cómics para ciertos públicos. De igual forma para el cine animado lo atractivo son las novedosas técnicas con las que se realizan las películas y cortometrajes.

La relación que se guarda entre los cómics, la tira cómica y el cine de animación es muy importante, es el resultado de usar el lenguaje de las viñetas, la lógica en cómo se cuentan las historias para los cómics y el uso de trucos cinematográficos

La sucesión de imágenes plasmando acciones consecutivas, ya planteada en los tapices medievales, es la regla básica de esta propuesta lingüística. Así, la narración de cómic discurre mediante la sucesión ordenada de acciones y movimientos de los personajes que en ella intervienen. Aquí el parentesco con el cine es considerable, pues también hallamos secuencias guiadas por un montaje y una planificación. (<http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Historia-de-los-comics-I.html> [Consultado el 10 de febrero de 2010])

La revolución industrial no solo trajo la creación de novedosos aparatos de registro de la imagen por parte de los científicos, también significó el nacimiento de los medios de comunicación como la prensa y el cine.

Los artistas no podían rezagarse en este aspecto de innovación y de igual manera conjuntaron sus esfuerzos para crear productos visuales que respondieran al nuevo contexto al que se enfrentaban. Esta propuesta surgió de la búsqueda de un espacio en donde los artistas pudieran desarrollarse y

experimentar soluciones que recogieran toda una tradición de ideas plásticas que habían renovado la visión de las artes visuales a partir de mediados del siglo XIX. (Rodríguez 2007: 44)



Winsor McCay

Los primeros animadores cinematográficos pasaron de la historieta al mundo del cine, los más reconocidos son Winsor McCay y James Stuart Blackton, quienes iniciaron en Estados Unidos. Las características del cómic, tales como la perspectiva, las onomatopeyas y los diálogos por medio de globos, fueron aprovechados por estos creadores, adaptándolas al nuevo medio cinematográfico.

Otra característica que mantiene el cómic con la animación, es la sucesión de dibujos que dan la sensación de movimiento, esto

representado en el cómic por medio de diferentes tipos de cuadros, principio básico para el movimiento mediante la

persistencia retiniana.

El ejemplo más fehaciente del paso del dibujo de tiras cómicas al dibujo animado fue el de James Stuart Blackton, quien en 1896 trazó cuadro por cuadro el retrato de Thomas Alva Edison, el artista era dibujante del New York World y esta fue la primera experiencia de animación. (Rodríguez 2007: 49)

Cabe destacar que en estos años hubo una competencia entre los medios impresos por atraer al público iletrado mediante las revistas y la tira cómica. Apareció el personaje de Yellow Kid de tal manera que se conjuntaron el relato y la figuración mediante imágenes dando por resultado un público que estaba empezando a acostumbrarse a la imagen y artistas que tendrían un mayor reto de innovación con este nuevo lenguaje de imágenes.

En el camino se fueron descubriendo avances que simplificaron el trabajo de la animación, porque para estos primeros años significaba una gran demanda de tiempo en su elaboración ya que se hacía dibujo por dibujo, esto solo para presentar unos cuantos segundos o minutos en los mejores casos.

Se descubrió la manera de realizar menos dibujos sin perder la sensación de movimiento, la realización de un escenario fijo para no tener que dibujarlo más de una vez. Trucos de cámara diseñados por Walt Disney y el gran aporte del primer largometraje animado Blanca nieves y los siete enanos, *Snow White & The Seven Dwarfs (1937)*

En esta etapa existieron muchos realizadores que hacían su trabajo por aprecio a la animación más que por un beneficio económico, sin los cuales no sería posible el adelanto de la animación en épocas posteriores.

El cine de ficción se desarrolla junto con el cine animado. Los artistas procedentes de los medios impresos transportaron el lenguaje de las tiras cómicas al cine de animación como; encuadres, diferentes técnicas de dibujo, uso de onomatopeyas. También se implementaron trucos de magia como es el caso de Georges Méliès quien ya había animado unas letras de sopa para fines publicitarios, otro ejemplo es el de *Le manoir du diable (1896)*, *la mujer dormitando*, ambas de Méliès.

La creatividad de estos pioneros en la animación no tenía límites ya que se llevaron a cabo cortos con dibujos animados, en papel, en pizarrón y gis, hasta técnicas híbridas entre fotografía y objetos inanimados donde estos cobran vida.

Actualmente existen muchas maneras de realizar una animación donde el principio básico es generar movimiento cuadro por cuadro, pero también involucra un aspecto mucho más elaborado que es el de escoger una técnica adecuada donde el cine animado ha mostrado su parte más artesanal.

1.4 Los géneros del cómic al cine animado.

El arte del cómic, es uno de los antecesores de la animación, incluso, la pintura misma. El cómic se desarrolla en forma de viñetas y la animación también ha tomado esta característica. El elemento más importante del cómic a la animación son sus géneros o temáticas junto a esto, también ha tomado elementos de los géneros cinematográficos.

Los géneros cinematográficos se definen como a un grupo o categoría de películas similares, que comparten una serie de elementos formales y temáticos que lo definen.

Los cuatro géneros principales del cine son: el Western, la Comedia, el Melodrama y el cine de Terror, mientras que en el cómic, los principales géneros son: el Cómic de Humor, el Cómic de Acción y el Cómic de Autor.

Uno de los recursos del cómic es el de la caricatura, que en su mayoría, sirve para satirizar. La caricatura se utiliza deformando ciertas características de objetos o personajes y así expresar alguno de los rasgos más marcados de la persona u objeto. Se caracteriza por lo grotesco y puede ser utilizado para diversos fines expresivos: situaciones humorísticas, situaciones marginalmente irónicas, situaciones de pesadilla, de alucinación, exasperaciones expresivas. (Barbieri 1993: 75)

El uso de los animales humanizados en los cómics viene de la literatura fabulista y moralizante de Esopo o La Fontane. Además de presentarse fácilmente a la caricaturización, esta mezcla de aspectos animales y humanos permite también caracterizar a los personajes a través de la atribución de las cualidades del animal del que adoptan los rasgos (Barbieri 1993: 79). Finalmente son los cómics de acción quienes rompen con la forma caricaturesca o grotesca de los personajes, llevándolos casi a la realidad.

Los dibujantes al saltar del periódico tomaron los géneros ya establecidos del cómic y así utilizarlos en el cine animado.

A pesar de que Barbieri propone tres géneros principales del es Soberani quien presenta una clasificación por temática de los géneros y subgéneros utilizados en el cómic como referencia en los contenidos del cine animado publicada en un ensayo del año 2006 en la página web http://codice.unimayab.edu.mx/article.php?id_art=90

Aventuras: Este género toma lugares exóticos, peligros, países remotos y leyendas, los personajes de este género suelen ser amantes de la justicia, pioneros de la ciencia ficción o investigadores tenaces, tal es el caso de *Mandrake*, *Tarzán* y el *Fantasma*.

Western: Historias desarrolladas por pioneros del oeste de Estados Unidos, básicamente son sujetos malos con cara empolvada y tantas balas como mujeres. Inicialmente en nuestra nación este género

floreció con personajes tomados del norte del país, la revolución mexicana fue el inspirador de estos héroes a caballo; por desgracia actualmente en México este género ya no se considera como cómic, esto debido a que ahora lo encontramos en los puestos de periódicos como lectura barata para obreros, dichas narrativas son en su mayoría de pobre contenido y su dibujo de mala calidad, pero sus altos índices de ventas lo han mantenido a lo largo de los años.

Policíacos: Cargados de mucha violencia y una indiscutible intriga criminal, esta vertiente se dedica a exaltar las hazañas y peripecias de policías y detectives dispuestos a defender la ley a cualquier costo, cabe destacar que actualmente ninguna historieta de este género tiene muy buenos niveles de venta en México.

Terror: Publicaciones dedicadas a la recopilación de historias que inspiren miedo, pensadas para un público que no se asusta fácilmente, son un tipo de cómic de gráficos muy marcados, imágenes grotescas y algunas sádicas, buscan provocar una lectura sofocante; *Tales from the Crypt* y *The Haunt of Fear* son un ejemplo de permanencia de este género.

Intelectual: Desarrollado en América Latina y Norteamérica a principios de los 60's, abarca historias desde hechos reales hasta fantasías de todo tipo, la diferencia se logra gracias al sentido cultural elevado de sus páginas, su tema principal es el conocimiento y la reflexión. Por el lado hispanohablante tenemos a un gran representante como es *Mafalda*, actualmente en habla inglesa podemos disfrutar de *Transmepólitan* y *Sin City* entre otros.

Protesta: Nacidos en Estados Unidos en la década de los sesenta, estas historietas sobresalen por su crítica a la autoridad, sátira al poder y reflexión de las conductas sociales y gubernamentales, no pude existir un movimiento estudiantil o grupos subversivos sin estos comics.

Erótico: Como bien lo dice su nombre en su temática predomina el sexo y la sensual; sus protagonistas suelen ser mujeres voluptuosas y hombres musculosos. El problema de este género es que la línea entre el crotismo y la vulgaridad es muy delgada, como es sabido en nuestra sociedad desde hace mucho tiempo, predomina este tipo de historietas aunque más grotescas que sensuales.

Político: Es una de las mejores expresiones que tienen las historietas, tradicionalmente los países tercermundistas son los que gozan de más y mejores expositores de este género, normalmente su publicación es continúa ya sea diariamente o por semana.

Con el paso del tiempo, no solo han incorporado los géneros del cómic, existe una presencia de los géneros del cine de ficción, algunos de los géneros que se utilizan en el cine animado son:

Historia de amor: Sustituye la amistad por amor romántico.

Terror: Se divide en tres subgéneros, el *misterioso* donde la fuente es sorprendente pero está sujeta a una explicación racional, como seres del espacio exterior, monstruos creados por la ciencia, un maniaco, etc.; el *sobrenatural*, donde la fuente de terror es un fenómeno irracional del reino de los espíritus; y el *supermisterioso*, donde el público sigue intentado decidirse entre las otras dos posibilidades.

Épica Moderna: La persona frente al estado.

Western: Narra la épica estadounidense de la conquista de sus fronteras y por ello es un género violento por naturaleza, porque todo se resuelve por medio de la acción externa y las armas.

Género Bélico: Trata específicamente de combate. Las películas contemporáneas habitualmente se oponen a la guerra, aunque durante decenios la mayoría la glorificaban manera oculta, incluso en su forma más cruel.

Comedia: Varía desde la parodia a la sátira, a la comedia de situación, al romance, a la comedia loca, a la farsa, a la comedia negra, y presentan todos ellos diferentes enfoques en su ataque cómico y en el nivel de ridiculización.

Policíaca: Los subgéneros varían desde el punto de vista de que personaje analizamos el crimen. *Misterio de un asesinato, del ilegal, del detective, del gángster, del relato de venganza, del tribunal, del periódico, del espionaje, del drama de una prisión, de cine negro.*

Acción/Aventura: A menudo utiliza aspectos de otros géneros como el bélico o el drama político como motivación de una acción o hazaña heroica.

Drama Social: Este género identifica los problemas de la sociedad y construye una historia que presenta a solución.

Drama Histórico: La historia es una fuente inagotable de material narrativo y cubre cualquier historia imaginable.

Docudrama: Se centra en acontecimientos recientes, en lugar de en el pasado

Falso Documental: Pretende basarse en hechos o recuerdos, se comporta como un documental o una autobiografía, pero es totalmente ficticio.

Musical: Procedente de la ópera, éste género presenta una “realidad” en la que los personajes cantan y bailan sus historias.

Ciencia Ficción: En futuros hipotéticos que generalmente son distopías tecnológicas de la tiranía y el caos.

Género Deportivo: El deporte es un crisol para cambios de personajes.

Fantasia: Se juega con el tiempo, el espacio y lo físico, curvando y mezclando las leyes de la naturaleza y de lo sobrenatural.

Cine de Arte: La noción vanguardista de escribir sin encasillarse en un género. (McKee, 2004: 108)

El objetivo de mostrar estas listas de los diferentes géneros del cómic y el cine de ficción es comprender la base de cómo se cuenta la historia dentro de la animación.

Finalmente y en base a los contenidos, la animación asiática (China, Hong Kong, Corea y Japón principalmente) debido a su tradición cultural, es un producto visual animado distinto en su contenido.

Estos contenidos han llevado a fragmentar el público para luego especializarse en realizar contenidos para un espectador específico.

Esta especialización en el contenido se ha llevado a que se cataloguen sus géneros por temática, estilo o gag. Las temáticas utilizadas por el cine animado asiático con algunos ejemplos de animación son:

Ciberpunk: Conocido en su enfoque en alta tecnología y pobre nivel de vida. Ejemplo: *El Puño de la Estrella del Norte* y *Violence Jack*.

Ecchi: Es la pronunciación de la letra H en japonés, presentando situaciones eróticas o subidas de tono llevadas a la comedia. Ejemplo: *Golden Boy*, *Vandread*.

Harem: Muchas mujeres son atraídas por un mismo hombre. Ejemplos: *Rosario + Vampire*, *School Days*.

Harem Reverso: Muchos hombres son atraídos por una misma mujer. Ejemplo: *Fruits Basket*.

Hentai: Significa literalmente "pervertido", y es el anime pornográfico. Ejemplos: *Bible Black*, *La Blue Girl*, *Dicipline*.

Kemono: Humanos con rasgos de animales o viceversa. Ejemplo: *Tokyo Mew Mew*, *Black Cat*, *Inuyasha*.

Magical Girlfriend: La historia principal trata sobre una relación entre un ser humano y un alienígena, un dios o un robot. Ejemplos: *Onegai Teacher*, *Aa! Megamisama*, *Chobits*.

Gekiga: Término usado para los anime dirigidos a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el *hentai*. El término literalmente significa "imágenes dramáticas". Ejemplo: *Omohide Poro Poro*, *Hotaru no Haka*.

Mahō shōjo: *Magical girl*, chica-bruja o con poderes mágicos. Ejemplos: *Corrector Yui*, *Sailor Moon*, *Princess Tutu*, *Jigoku Shoujo*, *Card Captor Sakura*.

Mecha: Robots gigantes. Ejemplos: *Gundam*, *Mazinger Z*, *RahXephon*, *Code Geass*, *Neon Genesis Evangelion*.

Meitantei: Es una historia policíaca. Ejemplos: *Sherlock Holmes*, *Meitantei Conan*.

Romakome: Es una comedia romántica. Ejemplos: *Lovely Complex*, *School Rumble*, *Love Hina*, *Ranma 1/2*.

Sentai: En anime, se refiere a un grupo de superhéroes. Ejemplo: *Cyborg 009*, *Casshern Sins*.

Shōjo-ai y Yuri: Romance homosexual entre chicas o mujeres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no. Ejemplos: *Shoujo Kakumei Utena*, *Strawberry Panic*.

Shōnen-ai y Yaoi: Romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no. Ejemplos: *Loveless*, *Sensitive Pornograph*.

Spokon: Historias deportivas. Ejemplos: *Slam Dunk*, *Supercampeones*, *The Prince of Tennis*, *Hungry Heart: Wild Striker*, *Eyeshield 21*.

Gore: Anime literalmente sangriento. Ejemplos: *Elfen Lied*, *Higurashi no Naku Koro ni*, *Gantz*, *Hellsing*, *Shigurui*.

1.5 Las técnicas de la animación.

Por medio de lo que es la técnica se busca imponer un estilo que complementa la historia y propuesta visual de las animaciones. Es la manera y el material con que se realizan. También existen factores constantes de la animación que resaltan su tratamiento estético, como el uso de las leyes de la física para dar un mayor dinamismo a los personajes animados.

Son dos las grandes maneras que se emplean en el cine animado la bidimensionalidad (ancho y largo, pero no profundo) y la tridimensionalidad (ancho, largo y profundidad). La primera se genera a partir de espacios y límites gráficos. La segunda se refiere a la idea de dar volumen a las cosas. Los creadores de cine animado han recurrido a su imaginación y materiales de distintas procedencias para contar sus

historias mediante imágenes, hay quienes recurren al dibujo tradicional, los muñecos de plastilina, la animación por computadora entre otras.

El principio sigue siendo el mismo dar vida a lo inanimado mientras se cuenta una historia, a continuación se presentan las técnicas recurrentes en el cine de animación, con el objetivo de comprender la parte de la realización de una obra visual, que no solo integra movimiento, sino que echa mano de otras técnicas artísticas. Entre las que se encuentran:

- **El dibujo sobre papel** es otra técnica que consiste en realizar el dibujo con tinta sobre el papel, es la técnica más antigua aunque la que tiene mayor duración.



- **El dibujo sobre acetato** consiste en la realización de un dibujo sobre una mica transparente, significaría un gran avance ya que permite trabajar a personajes de forma independiente.



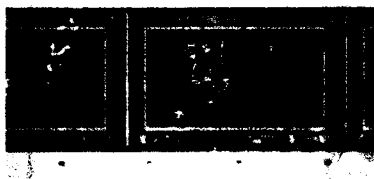
- **Los recortes** consisten en dar movimiento a un pedazo de papel que puede cambiar de tamaño delante de la cámara.



- **El collage** es una variante de la hecha con recortes, ya que en este estilo se busca recortes de distintas procedencias, con el fin de lograr un movimiento natural de las cosas a partir de estas.



- **El dibujo sobre la película** es un método más barato ya que no depende de un proceso fotográfico, solo se necesita grabar los dibujos sobre la película o expresado de otra forma es pintar sobre el celuloide.



- **Los muñecos** es el uso de objetos animados para crear movimiento mediante el cuadro por cuadro.



- **La animación con arcilla** es el uso de este material con gran capacidad para moldearse y crear cualquier diseño o figura debido a sus características físicas (moldeable, firme y elástico).



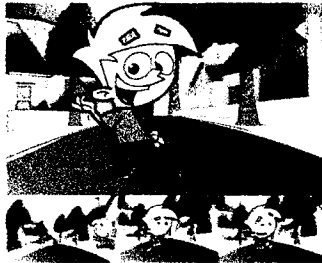
- **Las técnicas mixtas** es el uso de diferentes materiales como la arena de mar, vidrios, creación de personajes con materiales de cualquier índole tales como los alfileres.



- **La animación por computadora** es la aplicación de tecnología de punta para crear una película mediante un programa de computadora, es totalmente cambiante de acuerdo al avance da la tecnología.



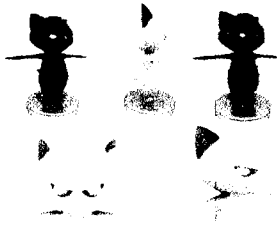
- **La animación en 2d** se lleva a cabo mediante el uso de superficies planas, las cuales recrean la acción de movimiento.



- **La animación en 3d** busca el movimiento de las cosas con gran naturalidad y volumen a lo que se está representando en la imagen.



- **El modelado** es una de las técnicas más complicadas ya que se busca la creación de un personaje que no solo se mueva sino que gesticule, hable y camine, tratando de crear un personaje real mediante un sistema tridimensional por computadora. Se toma primero el movimiento natural de las cosas para luego ser llevadas a la computadora con el fin de crear personajes dotados de un movimiento más natural.



Para terminar este capítulo se resalta como importante que el cine animado es un producto visual puede saltar entre géneros, técnicas, recursos y temáticas

La animación al ser un producto con origen en el cómic, resulta ser un medio audiovisual flexible y de fácil adaptación para expresarse, el cual nunca mantiene una línea en su lenguaje, pudiendo saltar entre distintos recursos para formar una obra visual. Siendo así, el cine animado también toma características tanto del cómic como del cine de ficción.

La forma en cómo se construye el discurso del cine animado es importante, porque como se ha mencionado en este capítulo, ha retomado a lo largo del tiempo varias características de la plástica, de la tecnología y de los géneros cinematográficos. El uso de la técnica depende de cada director o creativo, quienes intentan imponer un estilo de acuerdo a la temática o al público al que se dirige la obra animada.

La variedad de las obras en cuanto a técnica y temas ha hecho que existan productos u obras para cierto público en especial, películas que se han hecho para que sean consumidas para niños, adolescentes, adultos. Este factor hace que la organización de la industria cinematográfica sea de importancia para realizar un producto animado, así como la relación entre directores, estudios y el producto animado a producir.

Capítulo 2 Producción y principales exponentes de la animación

Con el propósito de ubicar el cine de animación en México dentro de la producción nacional es necesario hacer una revisión del panorama general del cine animado internacional. El cine animado a través del tiempo está en constante retroalimentación para realizar sus discursos, por ello nos lleva a preguntar ¿Cuál es el panorama actual de la animación internacional? ¿Qué temáticas se abordan? ¿Qué nuevas técnicas se emplean para hacer los contenidos? y finalmente ¿Cuál es la tendencia de los directores de animación actuales? En base a dichas preguntas se desarrolla el siguiente capítulo, dando respuesta a cual es el panorama de la animación a nivel mundial

2.1 Cine animado internacional.

En los inicios de la animación se recurría a imitar los movimientos humanos, la conducta animal y la vida cotidiana. En la actualidad los temas son muy variados van desde la sátira política, hasta el documental animado. También las técnicas empleadas van desde el uso de recortes de papel hasta la utilización de arena mientras se crea dibujo por dibujo.

Los productos visuales animados han evolucionado con el tiempo, principalmente en consumo y realización, en estos aspectos las integraciones de herramientas y propuestas innovadoras son primordiales para su situación actual. Principalmente son dos las vías por las cuales la animación ha estado en una actualización estética en cuanto el tratamiento de la imagen y consumo constante.

La primera vía son los estudios de animación que han logrado conjuntar a talentos independientes en sus producciones, obteniendo películas taquilleras o publicidad con calidad técnica y con buenas historias. La segunda vía son los creadores procedentes de otras áreas del arte, su adhesión a la animación, con películas animadas de autor que han conseguido innovar en este género cinematográfico, esto por la búsqueda en sus obras de un estilo propio y abordar temas locales como la cultura de un país o la sátira política. Es claro que la animación actual integra muchas herramientas técnicas, temas novedosos y tratamiento estético que convergen en un producto visual.

Los estudios de animación se han especializado en técnicas específicas, dedicando sus productos finales a cierto público consumidor. Los directores independientes se aventuran a experimentar con nuevas técnicas, llegando a tomar como inspiración otras artes, por ejemplo la pintura, el cine entre otros. Estos son algunos de los estudios más famosos de la actualidad:

Aardman (Reino Unido)

Los estudios Aardman son quizás, los estudios de mayor importancia en el Reino Unido y toda Europa. Se han especializado en desarrollar la técnica de Stop-motion animando principalmente personajes realizado en plastilina. Los fundadores de dicho estudio son los animadores Peter Lord y David Sproxtton, quienes desarrollaron a *Aardman*, personaje que crearon para un programa de la BBC y que posteriormente utilizaron para darle nombre a su estudio. Dentro de sus producciones más representativas se encuentran *Wallace & Gromit*. Gracias a su gran trabajo han recibido siete nominaciones y han sido premiados con tres premios Oscar.



5 Wallace and Gromit (el mayor éxito de estudios Aardman)

ACME Filmworks (EUA)

Dicha productora se dedica a realizar publicidad animada para clientes como Microsoft, Universal Pictures, Nabisco, Nike, Coca-Cola, Campbells e incluso hasta Disney. Su propuesta radica en reunir a algunos de los principales directores de animación que van desde las producciones independientes hasta realizaciones como el anime japonés, algunos de dichos directores son Peter Chung, Paul Drissen, Joanna Quinn, Koji Yamamura, Caroline Leaf, Piotr Dumala, etc.

CAL ARTS (EUA)

Es una de las escuelas más importantes de animación, ofrece tres programas para el estudio de la animación, donde la idea principal es la independencia artística y la constancia intelectual. El programa de animación experimental, animación de personajes, y un laboratorio suplementario de medios de comunicación integrado a la animación experimental. Parte de sus ex alumnos son Tim Burton (director del Extraño mundo de Jack), Eric Darnell (director de películas como Madagascar I y II), Peter Docter (guionista de Toy Story), Stephen Hillenburg (creador de Bop Esponja).

Duck Soup (EUA)

Se ha caracterizado por estar equipado con los procesos más modernos, de diseño gráfico y efectos especiales digitales. Entre las especialidades de la casa se encuentra la integración de la animación a escenas filmadas en directo lo que ha dado el toque de encanto y la personalidad de muchos de sus recientes anuncios. Es uno de los estudios que ha evolucionado con su técnica ya que parte de la animación tradicional hacia la animación digital en los años noventa.

Dreamworks (EUA)

Es el estudio con más éxitos colocados en taquilla, surge de la asociación del director Steven Spielberg, el productor musical, teatral, cinematográfico y millonario David Geffen y el antiguo presidente de Walt Disney Jeffrey Katzenberg. Es pionero en la técnica de animación digital y ha participado en conjunto en coproducción con AARDMAN en el filme *Chicken Run (2000)*. Entre las películas más destacadas están *Shrek (2002)*, *The Prince of Egypt (1998)* y *AntZ (1998)*. Otro gran acierto por parte

de estos estudios esta en invitar a estrellas actuales del cine de ficción a formar parte del elenco para interpretar a sus personajes.

Pixar (EUA)

Este estudio fue creado por Steve Jobs, actual presidente de Apple en 1984 y se dedicaron a realizar animaciones en 3D gracias a un acuerdo firmado con Disney en 1991, el animador John Lasseter desarrolló el primer gran éxito de los estudios, *Toy Story (1995)* el cual revolucionó y marcó una tendencia en el cine animado. Posteriormente les vinieron otros grandes éxitos como *A Bug's Life (1998)*, *Toy Story 2 (1999)*, *Monsters, Inc. (2001)*, *The Incredibles (2004)* entre muchos otros.



6 Toy Story (1995), estudios Pixar



7 Shrek (2002), estudios DreamWorks

SPARX* (Francia)

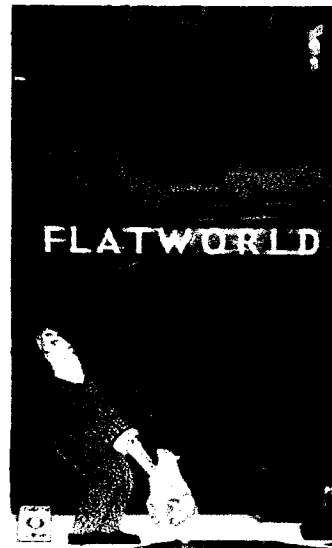
Este estudio fue fundado por Jean-Christophe Bernard y Guillaume Hellouin en el año de 1995. En su primer año desarrollaron *Pierre et le loup (1995)* que les dio gran éxito y premios. En 2003 el Festival de Annecy los premió por el tráiler de *Robota (2003)*

Studio Ghibli (Japón)

Este estudio fue creado en el año de 1983. Su primer trabajo fue un largometraje llamado *Nausicaa of the Valley of the Wind* (1984) el cual se trasladó del manga a la pantalla grande. Su mayor éxito fue *el Viaje de Chihiro, Spirited Away* (2001), el cual les dio el premio Oscar a mejor película animada sirviéndoles como catapulta para ser conocidos en el continente americano. En todos sus trabajos hacen uso de la animación tradicional, utilizando en menor medida los gráficos desarrollados por computadora.



3 Spirited Away (2001) estudio Ghibli



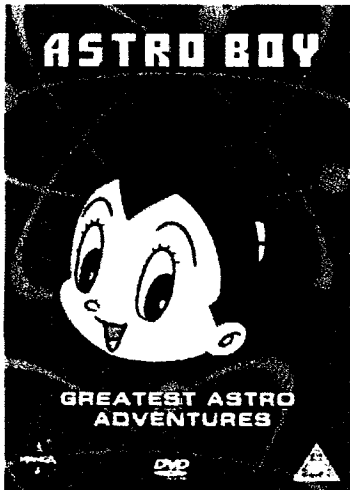
9 Flatworld (1997) estudio Tandem

Tandem Films (Reino Unido)

Daniel Greaves y Nigel Pay crearon los estudios en 1986, sus trabajos se mueven por el ámbito publicitario y los largometrajes. Dentro de sus clientes se encuentran la BBC, British Airways, Expedia y la mayonesa Hellman's. Su mayor éxito ha sido *Flatworld* (1997), su técnica es sumamente cuidada y sofisticada ya que utilizan dibujos montados en tarjetas, recortados, filmados cuadro por cuadro para que finalmente utilicen fondos tridimensionales. Este cortometraje les ha dado más de 30 premios a nivel internacional.

Tezuka Productions (Japón)

Su fundador, Osamu Tezuka, pasó del manga al mundo de la animación, definió varias técnicas que también pasaron de lo impreso la animación, como los ojos grandes. Es considerado el Walt Disney de oriente. Dentro de sus trabajos más representativos se encuentran *Astro Boy (1963)*, *Jungle Emperor Leo (1965, 1966, 1967)* y *Black Jack: The Movie (1993)*



10 Astro Boy (1963) estudios Tezuka



11 Fantasia (1940) estudios Walt Disney

Walt Disney (EUA)

Simplemente hablar de animación nos remonta a dichos estudios, su fundador fue el animador Walt Elias Disney. Sus estudios lograron crear también uno de los personajes más tradicionales del cine animado, Mickey Mouse. Las técnicas que utilizan van desde la animación tradicional hasta la desarrollada en 3D, para la cual hicieron alianzas hasta terminar por comprar a los estudios Pixar. Algunos de sus trabajos son *Fantasia (1940)*, *Cinderella (1950)*, *The Lion King (1994)*, *Treasure Planet (2002)*. También producen películas en live action, video juegos y series para televisión.

2.2 Animadores independientes,

Estos artistas han experimentado con diversas técnicas procedentes del arte, tales como la pintura, el performance, la música folklórica, o temas culturales pertenecientes a su nacionalidad. Otra cosa que los caracteriza es que han trabajado para estudios profesionales, casa productoras, para la publicidad y de manera independiente mostrando una facilidad en la movilidad para darse a conocer como directores en cualquier ámbito donde se trabaje con animación.

Por lo tanto su obra adquiere un estilo marcado por sus temas o por el tratamiento estético en sus trabajos animados ejemplo de estos autores son:

Norman McLaren (Escocia/Canadá, 1914-1987)

Es el fundador del departamento de animación de National Film Board of Canada, que actualmente sigue en pie, y que ha generado una gran cantidad de animadores con premios a nivel internacional. En su obra integra la música como parte fundamental, experimento con todo tipo de técnicas, sus obras destacadas son *Blinkity Blank (1950)* y *Caprice en couleurs (1951)*, estas fueron realizadas mediante la técnica de rayado y pintado sobre la película. También logro crear bandas sonoras raspando el celuloide en vez de sonido óptico. Aplicó la animación a todo lo que le fuera posible, utilizó como personaje a una silla en *A chairy tale* y a seres humanos animados, en su célebre técnica que llamó Pixillation.

Stan Brakhage (EUA, 1934-2003)

Cineasta que se le considera como experimental en su obra, dentro del cine animado trabajó con la técnica de rayado directo sobre la película. En el caso de *Thigh Line Lyre Triangular (1961)*, Brakhage trató de plasmar en la pantalla aquello que sólo su visión le permitía ver. En sus trabajos los espectadores no acuden a escuchar un relato, sino que van a ver imágenes en movimiento, sombras de luz. Pintar el celuloide fue una de las técnicas experimentales con la que Brakhage llevó a cabo sus películas. Pintar y/o rayar la superficie del celuloide, reemplazar la película por cinta transparente, un montaje precipitado o el *collage* en *Mothlight (1963)* fueron técnicas que el cineasta empleó para plasmar su estilo en el cine. Su obra trataba de persuadir al espectador en la forma de cómo se acerca a las imágenes.

Jan Svankmajer (República Checa, 1943)

Este director trabaja la técnica de stop motion (cuadro por cuadro) sus obras han servido de inspiración para otros cineastas como Tim Burton o los hermanos Quay. En sus creaciones no se ha limitado y ha dado movimiento a todo tipo de objetos como la carne, máquinas, figuras de arcilla, esqueletos de animales o muñecas antiguas. Sus obras más destacadas son *Alice (1987)* y *Fausto (1994)* la primera tomada de la literatura, la segunda de la leyenda Germánica del Doctor Faustus.

Erica Russel (Nueva Zelanda, 1951)

La importancia de sus trabajos está en complementar sus animaciones, con música procedente de África donde se conjunta el movimiento con la música. Sus animaciones se caracterizan por ser geométricas cargadas con erotismo, donde se vinculan lazos con la cultura africana. Sin formación de animadora trabajó en distintos estudios como ayudante de arte con otros animadores, ha realizado videos para estrellas como Elton John o Torm Tam Club, actualmente reside en Londres donde se ha convertido en una figura importante de la animación en aquel país. Algunos de sus trabajos son *Feet of song (2000)*, *Triangle (1994)*, *Experimental dance (1994)*.

Ferenc Cakó (Hungria, 1950)

Es un artista de animación que ha experimentado con todo tipo de materiales, empezó su carrera animando muñecos de plastilina y recortes de papel. Pero adoptaría la arena como material a partir de ganar en Cannes por su cortometraje Ab Ovo, a esta técnica le incorporó la presentación en vivo. En el escenario, ante una mesa y rodeado de músicos o altavoces “pinta” maravillosos cuadros de arena para deshacerlos inmediatamente mientras los espectadores observan mediante una pantalla de cine. Es un performance que se ha presentado alrededor del mundo.

Caroline Leaf (EUA/Canadá, 1946)

Animadora que ha explotado técnicas con sentido de buscar autoría, en su primer trabajo (*Sand or Peter and the Wolf*) usó arena, también ha experimentado con el rayado sobre la película. Dibuja ate la cámara, filma y destruye el dibujo para formar el siguiente. A este proceso ello lo ha denominado “one-

off performance". Sus películas se han caracterizado por la búsqueda de las emociones humanas, ha llevado a la pantalla clásicos de la literatura como *La Metamorfosis* de Kafka y el cuento *The Street*.

Joan Gratz (EUA, 1941)

El cine y la pintura encuentra una forma de diálogo en la técnica que maneja esta animadora, usa la plastilina de colores como si fuera tinta, mezclando tonos y organizando el flujo de imágenes a través de líneas marcadas. Su obra maestra es la *Mona Lisa Descending a Staircase*, ilustra el método de la metamorfosis en cascada. Ganador de un Oscar este cortometraje consiste en la transformación de pinturas de 35 grandes artistas de la pintura del siglo XX, mientras vemos las pinturas se van transformando en otras sucesivamente.

Ishu Patel (Canadá/India, 1942)

La obra de este autor consiste en retratar la dimensión sagrada de la cultura india, este autor parte de un concepto para buscar la forma de realizarlo audiovisualmente, su técnica usa la iluminación por abajo para transmitir el carácter de misterio y cambiante que componen sus fábulas, uno de sus primeros trabajos está inspirado en las mujeres Inuit.

Barry Purves (Reino Unido, 1955)

Este autor ha realizado anuncios publicitarios, dado vida a papas a la francesa, popotes y croquetas. Ha dado consultas para animar a los personajes de *King Kong* de Peter Jackson y *el Señor de los Anillos: el Retorno del Rey*. Se ha movido en el mundo de la animación independiente dándole vida a marionetas para que finalmente se desenvuelvan en la ópera, representando *Rigoletto* (1993), también la tragedia griega con *Achilles* (1995).

Bruno Bozzetto (Italia, 1938)

Este director se distingue por el humor que usa en sus animaciones, comenzó su carrera a los veinte años de edad. Entre sus trabajos más representativos están *West and Soda* (1965), una parodia de las películas "western" americanas. Su trabajo más conocido es *Allegro non troppo* (1976), caracterizada

por ser un montaje a base de trozos de sus cortos, montados con música clásica semejante a la Fantasía de Disney, pero con una narrativa humorística.

2.3 El cine de autor y la animación.

El cine de autor tiene su origen en la realización independiente de películas desde que se inventó el cinematógrafo han existido largometrajes que se han hecho fuera de las imposiciones que marca la industria.

“La producción de cine, a principios de los años 1920, estaba dominada por la MPPC o Motion Pictures Patents Company, organización encabezada por Thomas Alva Edison. Los productores tenían que pagar, entonces, un impuesto de medio centavo por cada centímetro de película impresionada. Los distribuidores necesitaban contar con una licencia que costaba 5000 dólares” (http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_independiente [Consultado el 27 de febrero de 2010])

De esta forma gente que no estaba de acuerdo con lo que marcaba la industria formó sus propios grupos creando a su vez estudios de cine ejemplo de ello son Adolph Zukor, quien fundaría la Paramount Pictures, Wilhelm Fuchs, más conocido como William Fox, quien crearía la Fox Film Corporation, los hermanos Warner, fundadores de la Warner Bros, Carl Laemmle, el fundador de la Universal Studios, Marcus Loew, quien se uniría con Samuel Goldfish (Samuel Goldwyn) para dar nacimiento a la Metro-Goldwyn-Mayer.

Hacia los años sesenta se daría el movimiento francés denominado “la nueva ola francesa” era un grupo de jóvenes cineastas que pedían una mayor libertad en la expresión de los largometrajes así como libertad técnica. Con este movimiento la figura del director de cine cobró una mayor relevancia en la película al tener la libertad creativa que no le otorgaba la industria. Algunos autores lo definen de la siguiente manera.

El cine de autor tiene la libertad en la elección de los temas e historias, así como la expresión de libertad a través de la puesta en escena. (Gómez 2000: 44), George Sadoul dice, “el cine de la nueva ola desplaza el interés de la estrella hacia el realizador, es decir, que el autor se va a convertir en el único responsable de su obra. (Sadoul 1960: 496)

El cine de autor desde una perspectiva cinematográfica se compondría de tres particularidades, la primera es que está hecho fuera de los grandes estudios, la segunda es libertad de los temas y su expresión, la tercera es la relevancia de la figura del director como creador de su obra.

Esta libertad en las particularidades mencionadas hace que la mayor parte de estas películas que se realizan bajo el concepto de independientes, no tengan un género con el cual identificarse o al cual clasificarse, esto se debe al resultado final de estos largometrajes, donde no se obedece a reglas de un género en sus características formales, como lo impondría la industria, en este tipo de cine se busca un estilo propio en el manejo de la imagen, en los movimientos de cámara, en la construcción de personajes, por lo tanto se le denomina como cine de Autor.

Entre el cine de autor y la animación actual se ha dado un proceso creativo potenciabile con bastante éxito para aquellos directores que no provienen de una escuela de cine o animación, muestra de ello son los directores de animación que han ganado premios en festivales internacionales a partir de la realización de cortos animados de manera independiente.

La relación entre el género de la animación y el cine de autor es armónica, debido a las características con los que se realiza este tipo de cine donde la técnica es muy importante en el manejo estético de un producto animado, además que ha dado la oportunidad de darse a conocer a realizadores que no provienen directamente de una formación cinematográfica, sino mas bien con otro tipo de formación, sobre todo en áreas como la pintura.

En la producción independiente de cine animado, los directores actuales han encontrado un estilo propio, técnicas novedosas y el reconocimiento que muchas veces no se da en la industria que demanda animación. Sobre todo el área de la publicidad que es la que más demanda productos visuales animados, en este sentido funcionaria como la industria cinematográfica funciona para el cine de ficción, con ciertas limitantes en cuanto a la realización creativa.

Sin embargo, las casas productoras dedicadas a la animación publicitaria han intentado con bastante éxito equilibrar el nivel creativo de sus animadores con lo que demandan sus clientes, logrando una balanza entre creatividad y objetividad en la comunicación de sus corporativos.

Además que los realizadores han estado en constante cambio de ámbitos entre la publicidad y la producción independiente, logrando conservar su estilo. El cine animado actual ha logrado equilibrar la relación entre industria, artistas y directores de animación. En comparación a los primeros años del cine animado y la actualidad, existe una mayor libertad hacia los directores de animación, lo que ha permitido que no solo se busque un estilo propio, sino también incorporar diversas artes a la animación.

Capítulo 3 Una perspectiva de la animación en México

Debido a la poca realización y casi nula distribución del cine animado en México, se cuenta con una escasa bibliografía de cómo es que aparece la animación en territorio mexicano. Actualmente, la industria de la animación comienza a tener fuerza, ya que los nuevos realizadores son estudiados de la animación, mostrando un despegue potencial de manera comercial como para publicidad, televisión o cine.

De esta manera, para establecer la posición del cine animado en México, se presenta una reseña histórica del desarrollo del mismo. Haciendo hincapié en el papel de los directores que ha realizado este tipo de películas convirtiéndose en los más representativos del la escena nacional.

3.1 Cine animado mexicano

La animación en México aparece con la Linterna Mágica, mostrándose como espectáculo para el público en general. La animación ha evolucionado como un producto visual, a pesar de eso, no ha existido un correcto desarrollo de la industria para la animación al ser, en la mayoría de los casos, gente que incursiona en la animación por gusto propio, curiosidad y sin contar con alguna clase de estudio enfocado a la animación; la mayoría de los creadores del cine animado se inspiran en los diferentes estudios de artes que llegan a tener durante su formación estudiantil como diseñadores gráficos, licenciados en comunicación, artes plásticas, cine y su formación laboral, sin dejar de lado el gusto por otros dibujos animados. Es a finales de la década de los 90 cuando varios artistas comienzan a tener una formación como artistas visuales en la animación, obtenida por estudios en el extranjero en escuelas enfocadas a dicho arte o disciplina.

Pero, ¿A partir de qué momento comienza a darse una animación en México con creadores nacionales y no con producto importado de Europa o Estados Unidos?

La primera animación pionera y realizada totalmente en México fue hecha por Juan Arthenack, egresado de la Academia de San Carlos, ejerció como pintor y caricaturista. Colaboró en los diarios *El Imparcial* y desarrolló sus tiras cómicas en *Excélsior*, *El Universal* y *El Universal Gráfico*. (Rodríguez,

2004:124). En 1919 dirigió y actuó el personaje protagónico, *El Bruja*, en la cinta *El rompecabezas de Juanillo (1919)*, que contaba con una secuencia animada en la que el personaje desplazaba unas letras hasta formar la palabra *Excelsior* (Rodríguez 2004:124)

Para el año de 1929, un personaje apellidado Alcorta, se desconoce su nombre, creó animaciones con recortes para anuncios comerciales en los intermedios. (Rodríguez 2004: 125)

Interesado en los dibujos animados Alfonso Vergara Andrade, Otorrinolaringólogo de profesión e interesado por el dibujo al quedar sorprendido al ver los cortometrajes de Walt Disney, agrupó en torno a él a los dibujantes Roberto Marín; Jorge Aguilar y Leopoldo Zea Salas. Su compañía se llamo Producciones AVA. Inicio sus labores de manera precaria en un estudio improvisado adaptando un motor de 1/8 de caballo al cuerpo de una cámara Pathé de manivela. (Rodríguez, 2007:126)

Los cortometrajes de mayor éxito para AVA producciones fueron *Paco Perico en première (1935)* y *Los cinco cabritos (1937)* que en técnica competían con los dibujos animado de Disney en esos años.

Para el año de 1943 se crea una compañía llamada Caricolor, fundada por Santiago Richi, que a la par, era gerente de *Posa Films* (Rodríguez 2004:129), quien importó talento de Estados Unidos, incluyendo un experto animador de los estudios Disney con la intención de que capacitara a los dibujantes mexicanos.

Durante esta etapa los animadores principalmente provenían de hacer caricaturas en los medios impresos e inspirados en los cortometrajes de Disney deciden crear sus propios trabajos.

Estos dos intentos por producir cine animado no recibió el impulso por parte de la industria cinematográfica nacional, y al no contar con los suficientes recursos terminan por desaparecer y dejando una larga brecha donde la animación nacional se volvió casi nula.

Las compañías surgían en ciertos momentos donde había demanda de productos, tal ejemplo lo podemos encontrar con Richard K. Thompkins, que para 1952 era director de los Estudios Churubusco y paralelamente inicia labores bajo la compañía Dibujos Animados de México y consigue un contrato con E.U.A para la realización de ocho cortometrajes en contra de la ideología Soviética.

Convirtiéndose en un proyecto de gran magnitud, Dibujos animados de México trae animadores norteamericanos que serían instructores para el personal del estudio, estos eran: Roger Daley, Selvy Daley, Emery Hawkins, Dick Jones, Pat Mathews, Bud Partch, Tom McDonald y Lerry Ray (Rodríguez 2004: 131), además se importó equipo nuevo para dicho proyecto, como mesas giratorias y una cámara Acme, controladores de desplazamiento de los personajes, aditamento que facilitaban el trabajo. Con la realización de estos cortos encargados por Estados Unidos, las producciones del gallito Manolín, el burrito Bonifacio, personajes animados por Dibujos Animados de México, más comerciales que realizó la compañía se consolidaron varios animadores mexicanos: Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Arnulfo Rivera.

Con la diversificación de sus productos en la productora, Dibujos Animados de México, contó con una estabilidad financiera, al haber un gran número de producciones animadas, de tal manera que se creó el sindicato de animadores de la industria cinematográfica.

Se planeó por parte de la empresa Dibujos animados de México distribuir las películas animadas en México, hechas por esta compañía. Pero esto no se llevó a cabo, y las películas se distribuyeron únicamente en el vecino país del norte. (Rodríguez, 2007:132)

Para 1957 se crean los estudios Val- Mar fruto entre Jesús Martínez y Gustavo Valdez, los cuales logran un contrato con la compañía Producers Associates of TV de Nueva York para realizar series *Rocky y sus amigos*, *Dudley*, *Cuento de hadas resquebrajadas*, *los Beagles*, *Profesor Hoopy*, *Hopity-Hop*, *Waldo y el oso filmore*, *Mr Peabody*, *Tuzas a go-go*, *Las fábulas de Esopo*.

Las compañías de animación mexicana estaban asentadas en la producción de publicidad en los años sesenta, y para los setenta creció el mercado publicitario por lo tanto la demanda de trabajo para la animación

En 1961 empezó a funcionar el estudio de Producciones Omega de Fernando Ruíz quien previamente había realizado la animación de una película de Tin-Tan, Fue la película *El duende y yo (1960)*, que consistía en un montaje de dibujos animados con acción viva.

En 1967 Gamma Productions es la nueva empresa que surge a partir de un contrato para realizar animación para la TV de Estados Unidos. Fue una de las empresas mexicanas más grandes de

animación a raíz de los contratos con TV Inc. de Nueva York, donde fue contratada para realizar varias series animadas para la televisión de Estados Unidos. Por lo tanto cambió de razón social Gamma Productions, convirtiéndose en la empresa mexicana de animación más grande en esa década, reunió a la mayor parte de animadores que había en México, también adiestró a personal para el trabajo. Llegó a incluir a más de ciento setenta empleados, entre artísticos, técnicos y administrativos.

Hay que mencionar que producciones Omega de Fernando Ruíz funcionaba simultáneamente con Gamma. En 1967 Gamma Productions entra en un conflicto laboral de lo cual da por resultado la Cooperativa Producciones Animadas.

A pesar de la gran actividad de las empresas mexicanas que se dedicaban a la animación, en esos años las series animadas en la televisión nacional estaba mayormente conformada por contenidos provenientes de E.U.A, una europea, y las series japonesas se comenzaban abrir paso.

En esos años los trabajos de animación mexicana se limitaban a ciertos eventos como las olimpiadas o bien en realizaciones independientes. Para 1968 Fernando Ruíz presentó un documental animado llamado *El deporte clásico (1968)* con motivo de la celebración de los juegos olímpicos.

Fernando Ruíz, antes de realizar uno de los primeros largometrajes de la historia del cine animado realizó seis capítulos de la serie *La familia Telemiau (1973)*, para el canal 13 de la televisión. Trabajó en proyectos como La bruja Chiriola; Chivas, Chivas ra ra ra, la adaptación de la canción El jicote aguamielero de Cri-Crí, y siguió produciendo comerciales, hasta que consiguió un contrato para realizar el primer largometraje mexicano. (Aurrecoechea 2004: 85). Durante el año de 1974 se llevo a cabo la realización del primer largometraje del cine animado mexicano titulado Los Tres Reyes Magos. Dicho largometraje fue estrenado hasta el año de 1976 debido a varios problemas financieros.

El 1 de julio de 1976 llegó a las pantallas grandes del país el primer largometraje nacional: *Los Tres Reyes Magos (1976)*, con una duración de 80 minutos y que logró permanecer 9 semanas en cartelera. El eslogan de la cinta era: “La historia más hermosa del mundo para todos los niños del mundo”, quizá suene cursi y cacofónico, pero en sus tiempos, funcionó. La producción estuvo a cargo de Fernando Ruíz Álvarez y tuvo un costo de 7 millones de pesos, según ha mencionado el propio Ruíz.

(<http://animacionenmexico.blogspot.com/2007/11/la-vieja-animacin-sigue-viva-o.html> [Consultado el 5 de marzo de 2010])

La animación comenzó a tener gran fuerza, a pesar de esto y debido a la escasez de producciones de largometrajes y cortometrajes, los estudios de animación tuvieron que incursionar en el mundo de los comerciales publicitarios, algunos de los más representativos fueron los de: Sal de uvas Picot y la pasta dental Colgate, utilizando técnicas como la animación tradicional y el stop-motion y sin embargo no fueron ocupados en la industria del cine, esto por el decaimiento de la industria nacional.

También las productoras se centraron en hacer cortometrajes educativos, un ejemplo es el de Adolfo Garnica, quien realizó el corto animado *¡Viva la muerte!* (1965) utilizando muñecos de la artesanía tradicional para la celebración del día de Muertos. Con esta producción consiguió el primer lugar en el Primer festival Internacional de Guadalajara de Cine de Cortometraje, organizado por el gobierno del estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Cultura. (Rodríguez, 2007:134)

Los hermanos César y Ángel Cantón forman la compañía Kinemma con la cual lograrán participar en varias series estadounidenses hasta el año de 1980 con la compañía Hanna-Barbera, se encargaban de realizar los dibujos para estas series. Entre los dibujos que se realizaron están: *Los picapiedra, los superamigos, Jossy las melódicas, Scooby-Doo*. (Aurrecoechea, 2004: 89) Su importancia radica en que se consolidaron los dibujantes con experiencia previa y se formalizó la realización de dibujos animados, sin embargo, no hubo manera de realizar series en su totalidad mexicanas y que no sólo involucraran la realización de los dibujos.

Fernando Ruiz realiza un corto para una serie llamada *Los diez derechos del niño* en el año de 1979 producida por la UNICEF (United Nations Children's Fund), participando en el Festival de Cannes de 1980 y exhibiéndose en E.U.A., Canadá y en un par de ocasiones en México.

En 1976 Fernando Ruiz se encontraba desarrollando el proyecto de *La Oruga Pepina*, pero por desacuerdo con la guionista, el proyecto se realiza en España con el nombre de *Katy la Oruga* (1981).

Contando con una inversión de seis millones de pesos, en el año de 1977 se lleva a cabo la realización del largometraje *Los Supersabios* (1977), cinta dirigida por Anuar Badín, basándose en una comic del

historietista Germán Butze y que era publicada de forma semanal y después se publicó diariamente en el periódico Novedades.

El director puertorriqueño Francisco López convoca a un grupo de animadores de toda Latinoamérica, y reunidos en México realizan *Crónicas del Caribe (1982)*. Lograron financiar este proyecto trabajando en diferentes encargos de publicidad, ilustración y audiovisual. También a manera de taller se organizaron para que todos aprendan y trabajen y sin perder la finalidad crearon el Taller de Animación de Coyoacán. Finalmente la historia se centraba en el descubrimiento y conquista de América y se convirtió en una de las animaciones más ambiciosas. A pesar de la gran aceptación de los jurados y del público que vio la película, ésta no tuvo difusión y nunca se estrenó comercialmente debido a la casi nula distribución y un derroche de esfuerzo, el Taller de Animación de Coyoacán se disolvió a los pocos años (Rodríguez 2007, 140). Sin embargo *Crónicas del Caribe (1982)* obtiene gran éxito, con lo que lograron las premiaciones del Gran Coral de Animación del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano en 1983 en La Habana, Cuba y ese mismo año en México obtienen un Ariel especial ya que en esa época no existía la categoría de animación (Rodríguez, 2007: 140).

Es también en el año de 1983 que comienza un auge en el cine animado independiente y sus creadores se arriesgan a crear cortometrajes y tomando como ejemplo el Taller de Animación de Coyoacán hubo una influencia en el nuevo perfil del animador, quienes eran egresados de alguna escuela de comunicación o diseño. Ejemplo de esto son Jaime Cruz y Luis Fuentes, egresados de la Universidad Autónoma Metropolitana campus Xochimilco en el área de diseño. Realizaron el corto llamado *Vámonos Recio (1983)*, animación hecha a base de recortes e inspirada en el cómic Torbellino y realizado en el taller que dirigía en la carrera de diseño gráfico en dicha universidad. Este fue uno de los pocos proyectos de animación producidos en una universidad pública en un taller creado con el fin de producir cine de animación (Rodríguez, 2007: 141).

Durante el año de 1987 Enrique Escalona, un egresado de la Escuela Nacional de Antropología e Historia, documentalista y guionista realiza *Tlacuilo, el que escribe pintando (1987)*, mostrando las investigaciones del antropólogo Joaquín Galarza sobre la pictografía náhuatl, en el que se describe la organización social, política, económica, militar, religiosa y científica de los aztecas, creando su documental animado. En 1988 Escalona recibe un premio Ariel por su contribución a la cultura mexicana.

En 1984 aparece un joven creador llamado Carlos Carrera, estudió Ciencias de la Comunicación en la Universidad Iberoamericana y realizó en el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), a pesar de contar con trabajos de cine de ficción sus inicios fueron en el cine animado, su primer cortometraje es *Hijo Prodigio (1984)*, donde contó con el apoyo del CCC, de la Universidad Iberoamericana, utilizando una mezcla de técnicas de la animación y la acción en vivo. Posteriormente realiza *Malayerba nunca muere (1988)*, *Un muy cortometraje (1988)* y *Amanda (1990)*. En el primer cortometraje tiene nuevamente el apoyo del CCC y de la Universidad Iberoamericana, hace uso de óleo sobre vidrio y acetato, el segundo cortometraje es producido de manera independiente y en este corto Carrera hace uso de la animación por plastilina. Finalmente en el tercer corto hace una combinación de animación realizada con pluma, óleo y acrílico sobre acetato y óleo sobre cartón para los fondos (Rodríguez, 2007:147).

En la década de los ochenta, ante la ausencia de enseñanza en animación en las escuelas universitarias, los jóvenes buscaron ese conocimiento en escuelas extranjeras, tal es el caso de José Ángel García Moreno quien estudió en Checoslovaquia y después en la Universidad de California en Los Angeles, la escuela más antigua de animación en E.U.A. También encontramos el nombre de Lourdes Villagómez como otra realizadora que viaja al extranjero, en este caso al Cal Arts, en California y Enrique Navarrete en el Sheridan College, en Canadá.

La década de los noventa está marcada por el cortometraje *El héroe (1994)*, proyecto en que tardó dos años en su realización y que fue premiado en la edición del festival de Cannes de 1994 con la Palma de Oro en la categoría de cortometraje. En este corto Carrera retrata sociedades en decadencia y personajes deprimidos y en crisis que posteriormente se vuelven arquetipos de futuros trabajos. *El héroe (1994)* recibe apoyo por parte del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE).

En el transcurso del año de 1994 es cuando regresan varios jóvenes que se habían marchado a escuelas extranjeras a estudiar animación y hay un regreso por parte de los artistas de la etapa pasada que se habían apartado por completo de la animación y que siempre se encontraron produciendo algo relacionado con el campo animado.

Dominique Jonard estudiaba biología. Pero su verdadera pasión y vocación fue la pintura. Ansioso por conocer Latinoamérica, llega a México y se queda por varios años. Después del antecedente de su primera animación en el año de 1984 se desenvuelve como maestro de pintura en la Casa de Cultura de Campeche. Ya trabajando en la Casa de Cultura, sigue con el proyecto de la animación y comienza a trabajar con niños indígenas coordinándolos. Posteriormente en Pátzcuaro desarrolla un proyecto llamado *Animación de tres cuentos purépechas (1990)* y que cuenta con el apoyo del Instituto Nacional Indigenista.

Jonard es también autor de *¡Agua con el botas! (1994)*, que filma en Michoacán, *Rarámuri, pie ligero (1994)*, producida en Chihuahua y con apoyo del FONCA y que le mereció el Ariel a la mejor animación en el año de 1995 (Rodríguez 2007, 153). Dominic trabaja con niños de diferentes regiones de México, En Morelia trabajo con niños del tutelar de menores y crearon la animación *Desde adentro (1996)*, *Santo golpe (1997)* fue creado por niños Tzotziles de Zinacantán y otras comunidades de Chiapas y recurrió a las figuras de diablos de Ocumicho, un pueblo de Michoacán para *La Degénesis (1998)*.

Varios alumnos, ya egresados de la Universidad Iberoamericana, han sido de los principales exponentes en la animación mexicana; algunos de los nombres son: Carlos Carrera, José Luis Rueda, Guillermo Rendón, Emilio Watanabe, Enrique Navarrete, Jaime Cruz y Jorge Villalobos. Gracias a una beca, José Ángel García Moreno, consigue estudiar en Checoslovaquia, donde bajo la tutela de un animador consigue trabajar en varios equipos de animación.

Después de su trabajo en estudios de animación en Checoslovaquia, José Ángel García Moreno regresa a México para trabajar en los Estudios Varango. Dentro de esta casa produce el corto *Abrimos los domingos (1989)*, el cual es proyectado dentro del Festival de las Escuelas de Cine, que es organizado por la CILECT, dicho corto fue visto por gente de la Universidad de California (UCLA) y donde es invitado para continuar sus estudios en la Escuela de Animación. Al no terminar su proyecto por falta de apoyo económico, pierde la beca y regresa a México con un proyecto inconcluso. Consigue el apoyo de algunos de sus antiguos compañeros de la Universidad Iberoamericana y con el financiamiento del Instituto Mexicano de Cinematografía y el apoyo en la distribución por parte de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes aparece su trabajo llamado *Cocktail Molotov (1998)*. Su siguiente trabajo fue *Catrina posada (2001)*, donde hace uso de diferentes técnicas en su corto como la

animación de modelos, dibujos, pixelación y animación por computadora. Gana el concurso de Apoyo a la Producción de la Televisión Cultural, organizado por el FONCA, el Canal 22, la Fundación McArthur y el IICCE. En su producción contaron con el apoyo de Disney Televisión en México. (Rodríguez, 2007:155).

El cortometraje de *El Héroe*, al ganar la palma de oro, hace que dentro de las universidades los creativos busquen especializarse en el ámbito de la animación, de tal manera que viajan al extranjero para poder desarrollar sus carreras de animadores. Dentro del ámbito nacional, es en Guadalajara donde se comienza a impartir clases profesionalmente.

Los estudiantes egresados de estas universidades, son la generación que comienza a mostrar sus realizaciones de manera independiente a finales de los años noventa e inicios del año 2000. En algunos casos formando sus propias compañías productoras.

3.2 Animación en Guadalajara

La ciudad de Guadalajara se ha convertido en un semillero para todos aquellos deseosos por realizar animación, se encuentra una generación de animadores autodidactas (René Castillo, Rita Basulto) que actualmente se encuentra capacitando a nuevas generaciones interesadas en animar. Se encuentra la Universidad de Guadalajara, que da carreras especializadas en cine y animación. También es uno de los estados que mayor apoyo y financiamiento a conseguido para diferentes proyectos.

El estudio de Rigoberto Mora

La ciudad de Guadalajara se ha convertido en el centro de atención para los interesados en la animación en México, gracias a que en Jalisco, la capital de dicha ciudad se ha preocupado por brindar conocimientos vanguardistas en el campo de los productos audiovisuales y han dos escuelas las que se han preocupado por impartir clases enfocados a la animación, la Universidad de



12 Rigoberto Mora (1965 - 2009)

Guadalajara y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).

Es a finales de los años 70 que Rigoberto Mora conoce a Guillermo del Toro, ambos todavía estudiantes de preparatoria y con las mismas inquietudes por el cine y los efectos visuales. Rigoberto realizó diferentes ejercicios para su taller de cine. Guillermo del Toro observa estos ejercicios y le propone trabajar en un proyecto demasiado ambicioso al que titulaban *Cuaco Vivo*. Dicho proyecto no es terminado debido a varios percances durante la grabación y deciden abandonar el proyecto.

Al haber tenido cierta experiencia, Mora y del Toro deciden crear su propia compañía de efectos visuales "*Necropia*".



Guillermo del Toro

En dicha compañía comenzaron a realizar trabajos publicitario para la Feria del Libro de Guadalajara de 1987, stop-motion con plastilina para promocionar artículos de papelería entre otros. Su primera incursión en el cine es con *Mentiras piadosas (1988)*, film de Arturo Ripstein y es hasta el año de 1990 que logran tener mayor presencia colaborando con los efectos especiales de maquillaje para la serie de televisión *La Hora Marcada (1990)* y para la película *Cabeza de Vaca (1990)*

Su mayor oportunidad y éxito fue con la opera prima del

cofundador de *Necropia*, Guillermo del Toro, *Cronos (1993)*. En este trabajo, se encargaron de los efectos de maquillaje, pero el mayor reto fue el crear y animar a una cucaracha mecánica que cobrara vida después de activar ciertos mecanismos.



La cucaracha mecánica de Cronos

A pesar de haber logrado su objetivo y tener buenos resultados, *Necropia* tardó en estabilizarse económicamente, después de haber invertido en dicho trabajo. Rigoberto Mora comenzó a aceptar muchos trabajos sin contrato y posteriormente los

proyectos ya no continuaban, perdiendo la inversión que realizaban para los proyectos. Finalmente, Guillermo del Toro y Rigoberto Mora, al ver los problemas financieros, decidieron terminar su compañía, obligándolos a tomar caminos diferentes. Del Toro viajó a EUA para desarrollar otros proyectos y Rigoberto continuó por el lado de la animación de manera más independiente.

Rigoberto retomó lo que originalmente era un ejercicio de animación para el equipo de *Sin Sostén (1998)* llamado *Como Preparar un Sándwich (1996)*. Para el año 2000, Rigoberto Mora obtuvo el apoyo financiero de la Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco, el Gobierno de Tlaquepaque y la Compañía de Resonancia para la postproducción de *Polifemo (2000)*. Se mantuvo impartiendo cursos de animación hasta el año 2009 donde se unió a *Batallón 52* y desarrolló su último trabajo hasta que murió por una deficiencia cardíaca.

Cecilia Navarro

Otro caso de realizadores de Guadalajara es Cecilia Navarro. Socióloga de profesión egresada de la Universidad de Guadalajara, tomó un diplomado de cine en el Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos (CIEC) y otros diplomados en cine y televisión en la Universidad de Guadalajara. Al ver un trabajo animado de Carlos Carrera, platicó con el autor, quien le comento de su formación autodidacta y la motivó para llevar a cabo un proyecto titulado *Cerraduras (1990)*, el cual realizó con una cámara VHS y fue premiado con el primer lugar en un concurso de animación en video experimental. Dicho concurso fue patrocinado por la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior.

En 1991 obtuvo una beca para un curso de animación en plastilina y para 1993 desarrolló un spot para la Feria Internacional del Libro de Guadalajara y para 1995 desarrolla un corto llamado *Las Buenas Conciencias*.

También elabora *Filofobia (1997)*, cortometraje en el que elabora cerca de cuatrocientos figuras de plástico con forma de fetos humanos. Su trabajo ingresa al concurso Festival de Mujeres Directoras de Cine, donde logra el primer lugar en video experimental y reafirmando su gusto por dicha categoría.

Navarro ha impartido durante diez años animación clásica en la Universidad de Guadalajara, y algunos de sus alumnos han empezado a participar de una manera activa en la animación, desarrollándose sobre todo en el campo de la publicidad (Rodríguez, 2007: 177).

15 Rita Basulto

Rita Basulto y José Medina, son un par de animadores ya egresados de la Escuela de Artes Plásticas de Guadalajara. Su cortometraje *El Octavo Día (2000)*, sufrió de varios altibajos, el primero de esos fue una respuesta tardía de financiamiento por parte de IMCINE debido a diferentes cambios en la directiva. Basulto y Medina recurrieron al FONCA con en el objetivo de financiamiento.



15 Rita Basulto

Su proyecto consistía en un creador casi semidiós, de apariencia física desgastada usando una andadera. Toma los restos de criaturas para dar vida a nuevas, pero sus creaciones se revelan atacándolo y crucificándolo.

La misma Rita Basulto y José Medina dicen que sus principales influencias están en el cine europeo, junto con el máximo exponente de la animación por stop-motion en Europa, el checo Jan Svankmajer y el cine de los hermanos Quinn.

En el 2007 se dedicaron a dar clases de animación en el centro de Arte Audiovisual. En la actualidad,

Rita Basulto es parte del proyecto de Batallón 52 y su último trabajo fue *el Tartufo de Hidalgo (2009)*.



16 Batallón 52

16 Batallón 52

Tomando como pretexto el Bicentenario de la independencia y el Centenario de la Revolución Mexicana surge este proyecto al cual nombraron *Batallón 52*.

Dicho proyecto surge en la ciudad de Guadalajara y trata

de un colectivo con algunos de los mejores animadores de México. Su proyecto consta en realizar 26 cortometrajes animados que relatarán distintas visiones de cada director, anécdotas apegadas a la historia de México con la intención de recordarles a los espectadores su historia.

Batallón 52 cuenta con el apoyo de la Cámara Nacional de La Industria Electrónica de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANIETI) y el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE).

Por el momento, en el año 2009 ya se presentaron los primeros cinco cortometrajes: *El Tartufo de Hidalgo (2009)* de Rita Basulto, *El País del Fuego (2009)* del ya fallecido Rigoberto Mora, *El Arte de la Fuga de Fray Servando (2009)* de René Castillo, *La Linterna Mágica (2009)* de Luis Téllez y por último, *Viruela o Bizcocho (2009)* de Karla Castañeda.



Todos estos directores, especializados en diferentes técnicas de animación, son apoyados por 150 animadores en formación y guiados por Rodolfo Guzmán. Todos los directores realizarán producciones en 2D y serán proyectadas a lo largo del año 2010.

La inversión realizada en equipo y capacitación fue de unos 40 millones de pesos y el nombre final será *Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución*, aún sin fecha de estreno.

3.3.1 Industria cinematográfica mexicana

Es una industria que es muy inconsistente, en su historia tuvo años muy prósperos, y años de completo rezago, esto se refleja en la realización de películas, a su vez esta inconsistencia ha dado por resultado

largometrajes de todo tipo, desde los que han resultado taquilleros, hasta los que han pasado desapercibidos por su pobre calidad.

También han existido intentos de directores que han hecho películas de manera independiente y quienes han logrado consagrarse, y otras películas han pasado inadvertidas.

Los distintos momentos por los que ha pasado la industria son los siguientes:

El establecimiento de la misma durante el periodo de estabilidad política en México esto a la llegada del presidente Lázaro Cárdenas, “fundó en 1935 la productora Cinematográfica Latino Americana (CLASA), cuyo primer filme, *Vámonos con Pancho Villa (1935)*, dirigido por Fernando de Fuentes sobre la novela homónima de Rafael F. Muñoz, es uno de nuestros clásicos cinematográficos. Más aún, en octubre de 1939, decretó que todas las salas de cine del país (todas) deberían exhibir por lo menos una película mexicana al mes”. (Sánchez 2002: 65)

Esta es una etapa donde se consolida la industria, el crecimiento en gran medida se debe a la segunda guerra mundial, donde varios países involucrados en el conflicto dejaron de hacer películas. La etapa de Lázaro Cárdenas fue la fundación y la siguiente se recogió la cosecha con el presidente Ávila Camacho.

En el panorama nacional, la situación de guerra también benefició al cine mexicano porque se produjo una disminución de la competencia extranjera. Aunque Estados Unidos se mantuvo como líder de la producción cinematográfica mundial, muchos de los filmes realizados en ese país entre 1940 y 1945 reflejaban un interés por los temas de guerra, ajenos al gusto mexicano. La escasa producción europea tampoco representó una competencia considerable. (<http://cinemexicano.mty.itesm.mx/dorados.html> [Consultado el 6 de marzo de 2010])

Después de la guerra, en la industria se empezaría a notar que las cosas no iban tan bien, en parte porque había una competencia directa con Estados Unidos y por el impacto causado por la aparición de la televisión. A pesar de esto el cine mexicano siguió estable por el prestigio que había ganado en su etapa que se considera como dorada.

Aunado a la competencia televisiva, el cine se adelantó tecnológicamente, se mejoró la técnica a color, apareció el cine en tercera dimensión, pantallas más grandes y sonido estereofónico, estos avances tecnológicos comenzaron en el cine de Hollywood. A la industria cinematográfica llegarían estos avances después de varios años. Con esto se llegaría al ocaso del cine de oro mexicano, donde los temas empezaban a ser repetitivos.

El cine mexicano experimentaba a fines de los cincuenta una inercia casi completa. Las fórmulas tradicionales habían agotado ya su capacidad de entretenimiento; comedias rancheras, melodramas y filmes de rumberas se filmaban y exhibían ante un público cada vez más indiferente. Hasta Emilio Fernández, el director más importante de la época, comenzaba a repetir sus filmes con otros actores pero con los mismos temas. (<http://cinemexicano.mty.itesm.mx/ocaso.html> [Consultado el 6 de marzo de 2010])

A finales de estos años la industria cinematográfica mexicana terminaría en una profunda crisis. Por un lado no producía películas de calidad, el cine mexicano se había quedado rezagado ante nuevas temáticas mundiales como las propuestas de la nueva ola francesa. Por el otro se le unen los líos burocráticos que no permitían la aparición de nuevos cineastas esto por parte del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC). Se dejó de fomentar la industria cinematográfica por parte del Gobierno.

También en 1958, la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas decidió discontinuar la práctica de entregar el premio Ariel a lo mejor del cine nacional. El Ariel había sido instituido en 1946, y su cancelación subrayaba el estado de crisis de la industria. (<http://cinemexicano.mty.itesm.mx/inicio.html> [Consultado el 6 de marzo de 2010])

Se ha descrito estos periodos de la industria cinematográfica con el objetivo de comprender el porqué de su inconsistencia, en los años posteriores la industria se mantuvo en esta inconsistencia de tal forma que fueron apareciendo directores independientes que trataron de realizar un proyecto parecido al movimiento francés de la nueva ola.

La importancia de este movimiento no fue la misma forma que de la nueva ola francesa que contagió a nuevos cineastas con sus nuevos temas, estilo cinematográfico y la idea del cine de autor, donde este

juega un papel protagónico. La importancia de este hecho en México es que permitió ver que se podía hacer un cine con temas distintos con presupuestos pequeños por parte de directores independientes.

Su primera manifestación formal surgió a través de la revista *Nuevo cine* (cuyo primero de su siete números tiene fecha de abril de 1961) y del grupo que se formó en torno suyo: José de la Colina, Rafael Corkidi, Salvador Elizondo, Jomi Gracia Ascot, Emilio Gracia Riera, José Luis Gonzalez de León, Heriberto Lanfrachi, Julio Pliego, Gabriel Ramirez, José María Sbert y Luis Vicens. Surgieron los primeros cinesclubes y los críticos especializados de tiempo completo, así como el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC). Entre 1964 y 1965 se llevó a cabo el Primer Concurso de Cine Experimental, organizado por la sección de Técnicos y Manuales del STPC, certamen en el que hicieron eclosión todas las inquietudes acumuladas hasta entonces. (Sánchez 2002: 109)

Si bien este tipo de concursos fomentó la realización independiente, los próximos gobiernos, junto con las crisis económicas, terminarían con estos intentos de un cine diferente, y en los años siguientes la industria se dedicaría a realizar películas de bajo presupuesto, con el objetivo de invertir poco y ganar mucho.

A pesar de la situación del cine con sus altas y bajas, las producciones independientes se siguieron y se siguen realizando. Y es a partir de los años noventa que nuevos cineastas han tratado de refrescar los temas y las películas con el llamado “nuevo cine mexicano” obteniendo buenos resultados, algunos ejemplos de este nuevo cine son:

La tarea (1990) de Jaime Humberto Hermosillo, *Danzón* (1991) de María Novaro, *La mujer de Benjamín* (1991) de Carlos Carrera, *Sólo con tu pareja* (1991) de Alfonso Cuarón, *Cronos* (1992) de Guillermo del Toro, o *Mirolava* (1993) de Alejandro Pelayo.

Estos ejemplos son indicios de que la industria del cine mexicano está en otro cambio que esta por gestarse, y hasta el momento con buena cara para la industria y para los cineastas.

3.3 Cine animado mexicano y su industria

¿Se puede hablar de una industria del cine animado?, ¿existe una industria que realice animación?, en este capítulo se han mencionado datos importantes sobre este género cinematográfico y la forma en cómo se ha realizado por los directores animados en México. Y también se ha descrito la industria del cine de ficción con el objetivo de hacer un comparativo que contextualice la animación mexicana, principalmente para saber hacia dónde apunta su producción y las propuestas de los directores de animación del país. Al observar los datos descritos, es visible que no existe una industria que se dedique de tiempo completo a realizar cine animado hecho en México. Las películas en su mayor parte son intentos de directores independientes en los últimos años, y en los inicios de gente aficionada al cine.

Por lo tanto se puede hablar de un cine o industria animada mexicana con dos vistas, la primera es sobre los intentos por cimentarse bajo una industria que no ha podido realizar sus propias películas y la segunda es sobre los trabajos animados independientes que han tomado relevancia en los últimos años.

Al revisar los datos y acontecimientos de la primera vista de la industria, se percata que sus momentos con mayor bonanza se han dado a partir de ser maquila de animación por parte de otros países, donde hasta se ha importado equipo técnico y humano. Principalmente por la utilización de talento mexicano por parte de los Estados Unidos. La producción de películas es reducido, y las animaciones que se han hecho son para la publicidad, donde también estos animadores han encontrado un a manera de seguir con sus compañías, sin embargo ninguna ha podido sobrevivir un largo tiempo.

La segunda vista de la producción de animación es una generación de directores provenientes de escuelas de animación, comunicación y otras artes, estos directores han estado trabajando para la publicidad, pero también se han dedicado a realizar sus propios cortometrajes, está el caso de René Castillo que con su cortometraje de *Hasta los huesos (2001)* ha ganado premios internacionales, o el caso de Dominic Jonard que ha hecho trabajos de animación interesantes con comunidades de niños indígenas, donde los niños realizan la historia y los dibujos o recortes y Jonard funciona como director, estos trabajos han sido constantes por parte de este realizador.

En comparación a industria del cine de ficción que ha sufrido estanco por políticas y manejos de distintas manos por parte de los gobiernos mexicanos, el cine animado ha encontrado en las producciones independientes realizaciones más constantes tanto a nivel creativo como de trabajo, pero

no obstante se sigue manteniendo la relación con la publicidad que es el sector que demanda productos visuales animados. Desde este punto de vista hay que hablar de un cine independiente animado mexicano y no como una industria establecida, donde lo que ha funcionado es mantenerse de la publicidad y a la par realizar películas de manera independiente.

Capítulo 4 El uso de la intertextualidad en el lenguaje cinematográfico animado

El cine de animación es desde su comienzo un tipo de discurso intertextual, donde convergen expresiones culturales como la pintura, la música, la literatura, el dibujo. Sin embargo el cine contemporáneo (posmoderno) se caracteriza por el uso de la intertextualidad, en la construcción del relato. Por lo tanto es necesario entender y conocer el concepto de intertextualidad en el cine y como este es un instrumento analítico que permite estudiar la lectura o interpretación de los films. En la primera parte se define que es la intertextualidad, en la segunda como es que funciona en el cine.

4.1 Intertextualidad

El concepto de intertextualidad tiene su origen cuando lo propone Julia Kristeva en el año de 1961, como un concepto para referirse sobre la interpretación de textos poéticos como una interpretación doble, es decir, como un texto que tiene más de un significado, estos a su vez le dan sentido al mismo texto. En el ensayo presentado por Kristeva lo expresa tomando una noción de esta idea de la siguiente manera.

Un descubrimiento que Bajtín es el primero en introducir en la teoría literaria: todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es transformación y absorción de otro texto. (Navarro 2006:16).

A partir del año de aparición del concepto dio pie a la discusión de cómo emplearlo en la teoría literaria, este debate teórico gira en torno a dos posiciones: la primera se basa en el hecho de usar el concepto, refiriéndose a una propiedad de origen de un texto, la segunda posición es hacer útil la idea de intertextualidad. Esta idea de utilidad se basa en que la intertextualidad es una transposición de signos a otro, esto implica rehacer un texto, lo cual da una nueva posición enunciativa y denotativa.

La idea de utilidad de la intertextualidad ha llevado a clasificar relaciones entre el texto y sus vínculos literarios con sus predecesoras por medio del estudio literario, con ello aparecen categorías y términos para definir cómo se usó la referencia en ciertas obras, muestra de esto son los términos empleados por Gerard Genette en su libro *Palimpsestos: la Literatura en Segundo Grado*.

Él dice que la intertextualidad se usa para referirse a todo aquello que pone a un texto en relación, sea esta manifiesta o secreta con otros textos, él postula cinco tipos de relaciones, las cuales son: la Transtextualidad, Paratextualidad, Metatextualidad, Architextualidad y la Hipertextualidad (Stam 2001: 41).

A continuación se muestra en qué consisten estos tipos de intertextualidad expuestos por Genette.

La transtextualidad se refiere a todo lo que pone a un texto en relación, bien manifiesta o secreta, con otros textos. A diferencia de Kristeva, Genette define la intertextualidad de una forma restrictiva como la co-presencia efectiva de dos textos bajo los ejemplos literarios de cita, plagio y alusión.

La cita puede tomar la forma de un párrafo completo de un texto o capítulo de una obra literaria.

La paratextualidad, el segundo tipo de transtextualidad hace referencia a la relación, en la literatura, entre el propio texto y su paratextos, títulos, prefacios, posfacios, epígrafes, dedicatorias, ilustraciones, e incluso las cubiertas de los libros y los autógrafos firmados.

La metatextualidad, el tercer tipo de transtextualidad, consiste en la relación crítica entre un texto y otro, bien si el texto comentado es citado de forma explícita o bien si solo es evocado de forma silenciosa.

La architextualidad, la cuarta categoría refiere a las taxonomías genéricas sugeridas o rechazadas por títulos o subtítulos de un texto. Tiene que ver con la disposición, o rechazo, de un texto a caracterizarse a sí mismo en su título, directamente, como poema, ensayo, novela, o película.

La hipertextualidad, el quinto tipo se refiere a la relación entre un texto, al que llama hipertexto, con un texto anterior o hipotexto que el primero lo transforma, modifica, elabora o amplía.

Las categorías de Gerard Genette son ejemplos de los múltiples prototipos que se han teorizado con el objetivo de encontrar relaciones entre diferentes discursos, donde se originan diálogos de textos literarios para luego enfocarse al cine y sus relaciones intertextuales.

La manera conceptual y útil de pensar el sentido de intertextualidad se extendió a otros campos de estudio, con lo cual la complicación de cómo definir y emplear el término dio paso a diversas maneras de ser entendido en la práctica teórica. Desiderio Navarro que hace una compilación de ensayos sobre el término lo expresa de la forma siguiente.

El interés de la intertextualidad se ha extendido también a las más recientes líneas investigativas como lo son los estudios feministas, postcoloniales, gay, lesbianos, raciales, y de oralidad. (Navarro, 2006:19).

Con el contagio de emplear el concepto de intertextualidad, se extendió de la literatura a otras artes y fenómenos culturales como en el cine por obra de Metz y también Iampolski, a las artes plásticas por Steiner y Calabrese, a la música fue insertado el concepto por Karbusick y Hatten.

Con la incorporación del concepto a estas disciplinas y áreas de investigación la historia juega un papel importante, ya que al concebir la intertextualidad en su forma útil, se diferencia su uso en contextos distintos.

Al referirse a la intertextualidad dentro de la historia y emplearse en otras áreas de investigación y disciplinas se han incorporado otros elementos que están involucrados en el empleo de la intertextualidad. De tal forma que para emplearlo en procesos de creación del arte se emplean el uso de conceptos tales como obra creativa, creador y receptor. Dicho de manera distinta, estos elementos son la relación entre obra, creador y receptor en cualquier ámbito de creación ya sea en el cine, la literatura, la música, la pintura etc.

Lauro Zavala a su vez enfoca el término de intertextualidad, desde este punto de vista historicista y de su utilidad así como el papel que tiene el receptor donde se le da un peso más importante al espectador de una película o una obra. La relación entre obra, autor y receptor la describe de la siguiente forma:

La intertextualidad no es algo que dependa exclusivamente del texto de su autor, sino también, y principalmente, de quien observa el texto y descubre en él una red de relaciones que lo hacen posible como materia significativa desde una determinada perspectiva: precisamente la perspectiva del observador (Zavala 2005: 102).

La manera en cómo concibe la intertextualidad es una relación amplia, es decir, la intertextualidad que tiene relación con todo tipo de textos, fenómenos culturales, el arte etc, y no solo como las categorías que propone Genette, donde estas se restringen a formas genéricas para ser usadas por el autor en su obra literaria.

Si bien hay diversos teóricos que han trabajado el concepto de intertextualidad, con una definición propia y se han asignado varias categorías para clasificar la relaciones intertextuales, no existe una coincidencia en estas por una lado existe un sinfín de mecanismos para referirse a ellas tales como autotexto, architextualidad, palisopticos, silepsis, collage, palimpsesto etc y por otro lado muchas interpretaciones de cómo funcionan estos elementos.

La constante en la interpretación del fenómeno de la intertextualidad por parte de los trabajos de los investigadores, es la presencia de tres cosas para lograr una lectura de ello, estos son con la relación intertextual, el lector de la relación y la articulación del discurso a partir de la intertextualidad en una obra.

4.2 Elementos de las relaciones intertextuales

Es claro que existen diferentes formas en que los textos se relacionan con otros textos, en este sentido la función se da a partir de dos elementos Michael Riffaterre hace mención de dos elementos en las relaciones intertextuales. El primer elemento es el intertexto, que es el conjunto de texto que se puede asociar a aquel que tenemos ante los ojos, es el que recurre el lector en su memoria para hacer diversas asociaciones (Riffaterre 1997:170).

El segundo elemento es la intertextualidad que se puede confundir con la idea de la conciencia del

intertexto, es decir saber que hay una relación con otra fuente en un discurso sin reflexionar cual es su función. Por lo tanto el debe ser entendido como el fenómeno que orienta la lectura del texto, que rige eventualmente la interpretación del mismo.

Para este autor la intertextualidad en una obra la conforma el intertexto que es el elemento de otra obra usado por el autor, y la relación intertextual que es la forma en cómo se usa, dando forma y sentido a la obra del autor para decir algo nuevo. Y con el paso del tiempo cambia en la relación que se forma de ello.

4.3 El concepto de intertextualidad en la historia

La diferencia entre épocas como la clásica moderna y posmoderna se nota a partir de cómo se emplea la intertextualidad ya sea como un recurso o herramienta para elaborar una obra, de esta manera se puede decir, que es el remitirse a otro texto que da una posibilidad de decir algo nuevo a partir de algo ya dicho, lo cual convierte a la intertextualidad, no solo como un concepto para referirse teóricamente sobre la manera en la que influyen otras obras en un discurso, se convierte en una herramienta para cualquier autor que elabora un discurso nuevo.

El uso de la intertextualidad depende del contexto de donde se realiza la obra (texto, música, película) el empleo de la misma depende de la responsabilidad del autor con su obra, al público que se dirige, y el sentido que le da al contenido a su creación. En contextos distintos la obra gira en torno a la intertextualidad como un pilar fundamental para el mensaje, en otros casos sólo esta como un guiño sin una importancia fundamental.

Es la teoría de Pavao Pavlicic que habla de cómo funciona la intertextualidad en diferentes ámbitos creativos y en contextos distintos. Este autor define la intertextualidad a partir de confrontar periodos históricos de creación artística, esto implica al cine, la pintura, la música, etc. De esta manera encontramos la intertextualidad entre dos manifestaciones culturales: la Modernidad y Posmodernidad donde el término se usa de una manera específica:

La intertextualidad parte de un concepto modernista, donde se establece una relación por la creación de lo nuevo, mientras que en la óptica posmoderna su relación se establece por el

reavivamiento de lo viejo. Esta diferencia puede ser escrita en tres niveles: el objeto, la forma en que se desarrolla la relación intertextual y la función de los vínculos intertextuales. Los modernistas solo esperan que el lector acepte o rechace el vínculo propuesto, mientras que los posmodernistas demandan un alto grado de competencia para definir el sentido mismo del vínculo. (Pavlicic 2006: 87).

Es decir la intertextualidad toma una presencia en la creación de obras, y que dependiendo del contexto es más o menos relevante en el contenido. En los discursos denominados clásicos, la intertextualidad es parte de la obra sin tener una presencia tan marcada y sin una función que sea primordial como en las épocas mencionadas anteriormente.

Con ello se mantiene un diálogo entre discursos en épocas distintas, es decir, existe un mecanismo en la forma en cómo se dialoga en estos contextos y también existe una lectura distinta de ellas.

4.4 La intertextualidad en el cine

El cine está conformado por varias aristas, cada una de ellas involucra un aspecto distinto de su definición, una de ellas es una expresión creativa que hace uso de múltiples herramientas como la fotografía, la música, la literatura. Otra arista es la del cine como industria que se encarga de la realización, distribución y exhibición de las películas. Una más sería el cine como una institución mediática que se encarga de realizar productos culturales.

Desde el punto de vista como expresión creativa el cine es un discurso intertextual, su lenguaje lo integra múltiples referencias al teatro, la música, la literatura, la fotografía donde el director logra combinar estos elementos en un relato. En el proceso de integración de estos elementos existe una retroalimentación del cine y estas referencias, lo cual da por resultado una película que en su mensaje o contenido se ha basado en diferentes discursos pronunciados por las referencias, de esta forma el cine se vuelve intertextual

De acuerdo al contexto donde se produce la obra cinematográfica, esta tiene cambios en su propuesta visual, por lo tanto hay que describir como es el mecanismo o criterio con el que se emplea la

intertextualidad en los contextos de realización cinematográfica, en los diferentes momentos que el cine ha cambiado su tendencia creativa como producto cultural.

Existen varios momentos que han marcado al cine por ello esta descripción está basada en relación a las épocas que han hecho cánones en el cine. Donde los códigos narrativos han marcado una época, de esta forma nos podemos referir al uso de la intertextualidad en tres momentos diferentes en el cine: en los cánones clásicos, modernos y posmodernos.

El manejo de los elementos intertextuales han variado a través del tiempo, así en la consolidación del lenguaje cinematográfico, en los denominados cánones clásicos se hicieron uso de los elementos intertextuales, pero no como una parte estructural de cada relato, así algunos directores hacían referencias claras, por ejemplo la relación de la corriente del expresionismo alemán y la obra cinematográfica Fritz Lang. O la relación de las películas de Hitchcock, con los textos de Edgar Allan Poe, Ejemplo de estas relaciones en el cine de ficción se da en mayor parte en el uso de formas narrativas, como la novela policiaca o las adaptaciones de literatura al cine.

En el denominado cine moderno (1950 y 1970) se distingue por tener recursos estéticos que se alteran y se alude a las convenciones del cine clásico, donde la preocupación es que la película es una obra única, donde se añade al espectador quien compartirá con el director la parte de la lectura del filme. La intertextualidad, Es usada para darle un nuevo sentido a lo ya dicho creando un proceso de reconstrucción entre los cánones clásicos y el cine moderno. En este periodo en obras cinematográficas se recurre a la nostalgia de las películas policiacas y las historias románticas del cine clásico y donde finalmente se cuenta una historia que no se parece a estas formas genéricas de hacer cine. El empleo de la intertextualidad sirve para rechazar el discurso del cine clásico sobre sus formas genéricas narrativas, como un discurso que ya no es vigente durante la época moderna Esto a través del lenguaje cinematográfico que se usa de una forma experimental, improvisando con los actores y la cámara de cine.

El cine posmoderno se ubica a partir de los años ochenta, en el que se relaciona todo tipo de discursos desde las mismas convenciones del cine como otro tipo de productos culturales provenientes de la televisión, una cultura. País, religión para dar paso a una especie de collage, intertextual. Al contrario del modernismo, se puede decir que se preocupa por hacer mención a cosas ya dichas y no tanto para

rechazar, incluso hasta hacer citas directas, utilizándolas para hacer mezclas con todos los textos, de tal manera que la propuesta cinematográfica, se vuelve el intertexto.

El cine posmoderno se caracteriza por hacer uso de la intertextualidad como su principal herramienta creativa, así el cine contemporáneo hacer referencias explícitas a otros discursos y con ello se establece un dialogo con el receptor

En este sentido se reconoce formas narrativas donde el intertexto es el principal protagonista del contenido de una obra, donde el director exige al público, el manejo de información que el presenta en su propuesta cinematográfica.

En este periodo las relaciones de los elementos intertextuales se han generalizado por parte de la industria cinematográfica , de tal forma que existen producciones que se especializan en realizar películas intertextuales ejemplo de ello es el remake , que es una nueva versión de una película, por lo general taquillera o una obra representativa de un director. Otras variantes de intertextualidades en el cine son el pastiche o la parodia que se han hecho a ciertas películas que recurren a realizar citas directas en la mayor parte con el mismo cine, es decir, con otras películas. En cada ejemplo la cita recurrida por el director es distinta, para el pastiche se recurre a la nostalgia, se hace una cita recordando alguna película, texto o actor, para la parodia se utiliza el recrear una secuencia de algún largometraje para lograr cierto efecto en el público.

A diferencia con los cánones del cine clásico y moderno que tienen un objetivo en la construcción del discurso cinematográfico en el posmodernismo no importa tanto la posición del discurso en relación con otras manifestaciones culturales. lo que importa es que la intertextualidad juegue con el contenido y con el público que lo observa.

El cine de ficción usa la intertextualidad como parte de su estética, y por medio de ello se establece un dialogo con el receptor quien reconoce las referencias a los discursos incluido en los filmes.

Los elementos intertextuales más usados en las convenciones del cine han sido el remake por ejemplo se ha rehecho películas como "*Psicosis, 1960*". "*La Lolita, 1960*", "*Scarface, 1930*", el pastiche usados en películas como "*Mullholland Drive, 2001*", "*Naked Lunch, 1991*", "*Memento 2000*" y la

parodia usadas en películas como *“American Pie, 1999”* o *“Scary Movie, 2000”* en la industria cinematográfica la mayor parte de estas películas han sido representativas de una nueva tendencia al hacer largometrajes, de la misma manera existen estudios académicos que han hecho análisis intertextuales resaltando la importancia de este concepto en el contenido de este tipo de películas.

Estos estudios académicos sobre el cine, se han dedicado al análisis de las formas y funciones del pastiche, el remake y la parodia han tomado relevancia para entender los productos audiovisuales en la época posmoderna, por lo tanto se han hecho estudios que practican distintos modelos de interpretar la intertextualidad con el cine.

El estudio de las relaciones o expresiones intertextuales en el cine se han desarrollado dentro de dos posiciones distintas:

- La primera posición se coloca con objeto de encontrar el sentido de una película con otros discursos cinematográficos ejemplo de esto es el estudio “Máquinas deseantes en el desierto de lo real: Intertextualidad y cultura cyberpunk” de Fabián Giménez a la película de *“The Matrix, 1999”*. Este estudio tiene por objeto en encontrar la relación de encontrar referencias con la literatura denominada “Ciberpunk”
- La segunda posición se basa en encontrar diversas relaciones con distintos discursos como el estudio de Lauro Zavala a la película de *“Blade Runner, 1982”*, donde no solo hace reflexión en relación con el cine, incluye la novela policiaca y la fotografía.

La diferencia entre las posiciones analíticas radica en que un estudio es más amplio que el otro, mientras uno busca la relación concreta con otro discurso, el segundo se basa en un estudio de muchas posibilidades de relaciones intertextuales.

Finalmente, es necesario destacar tres puntos necesarios para una lectura intertextual de las películas u obras que construyen su contenido haciendo uso de esta herramienta:

- La primera observación es que uso de la intertextualidad implica una posibilidad infinita de lecturas del espectador, de tal forma que las lecturas del discurso cinematográfico se multiplican en forma indefinida.
- El segundo punto es que la recepción intertextual es una comparación entre la información del

espectador y diferentes discursos, asimismo la lectura depende del contexto histórico donde se realiza el filme.

- El tercer punto se refiere a que el contenido o sentido de la película se concluye hasta la interpretación del lector o espectador, después de hacer las relaciones o comparaciones intertextuales con el filme.

4.5 El cine de animación e intertextualidad

El cine de animación sufre un proceso similar al del cine de ficción en sus primeras expresiones se hace uso del cómic y del dibujo como materia prima, podríamos decir que este corresponde al llamado cine clásico.

Para el caso de la animación, desde el enfoque de la primera etapa histórica clásica del cine se recurre a representaciones cotidianas ya plenamente identificadas por ejemplo se recurre al uso de animales como personajes que tiene su origen en la fábula Tan solo hay que recordar las primeras películas de Disney que recurren a un ratón para darle vida o los animales como el *“Pájaro loco”(1930)*, de Walter Lanz, que trata las aventuras de un pájaro carpintero, hasta los animales más extravagantes como la *“Pantera rosa, 1964”* de Friz Freleng.

Para el cine de animación no se puede distinguir en si una etapa modernista, ya que el cine animado siempre se ha basado en la experimentación sea con nuevas formas o técnicas y utilizando a la música como principal elemento narrativo para manifestaciones abstractas o figurativas.

Un caso específico de película animada unida a la experimentación y representante de los años sesenta es la de *“Yellow Submarine 1968”* del director George Dunning basada en la canción del grupo de los Beatles, que no es más que la historia del grupo musical, contada en un mundo irreal, donde se mezcla las canciones del grupo con la animación en mundos fantásticos.

Este es un caso de los años sesenta que aparece durante la época modernista del cine de ficción, que expresa la experimentación a la que se estaba sometiendo los productos visuales, sin embargo no se puede hablar del uso de la intertextualidad en el cine animado en la etapa modernista. Esto se debe a

que en el cine animado no mantiene una posición en cuanto a su discurso como en la época clásica o modernista del cine de ficción. La intertextualidad se usa en el cine animado para dar novedad a la propuesta visual y generar nuevas formas de relatos.

El cine animado posmoderno, tiene como característica el uso de los elementos intertextuales un ejemplo de ello es la animación japonesa, que parte de la idea de mezclar géneros cinematográficos, y expresiones visuales creadas por medio de tecnologías avanzadas. Entre las películas representativas encontramos "*Mind Game, 2001*" que es un collage de técnicas mientras se cuenta una historia, ejemplo de Pastiche lo encontramos en "*Ranma ½, 1998*" que recurre a la historia de un romance, mezclado con mitología china y artes marciales. En el cine japonés animado se usa los elementos intertextuales en su misma forma que lo hace el cine de ficción, pero donde se le añade discursos procedentes de la vida cotidiana oriental, como la religión o las actividades culturales.

Este fenómeno de la mezcla de un sinfín de discursos ha hecho que las animaciones japonesas se fragmenten, es decir, que se haga un producto visual especialmente para cierto público con ciertas características de edad, género, o estudios, lo cual ha dado pie a nuevas clasificaciones de géneros. En los cuales ya no se reconoce las barreras entre los elementos intertextuales del pastiche remake o parodia al ser usados de manera constante y cambiante como parte de la narrativa y sin afectar el desarrollo de la historia.

El cine contemporáneo o posmoderno mantiene una relación creativa por medio del director de la película, el cual desarrolla una historia bajo los cánones del género animado. Pero a la vez incorpora estrategias discursivas propias, esto ha permitido que el cine animado cuente con directores que han hecho obra de autor y que se les ha permitido crear un grupo de consumidores que comparten sus contenidos intertextuales. En donde el director asume una responsabilidad como autor de la película donde también influye el contexto donde se realiza el filme, los cánones a los que se apega la industria, y al público al cual está dirigido un largometraje.

Otro aspecto que hay que señalar, es que en la producción del cine animado tiene relación con la industria cinematográfica y con el cine independiente, en este último es donde se dan las producciones con la mayor libertad creativa y por lo tanto se encuentran películas de autor. Entre estos dos tipos de producciones permiten que el cine animado tenga expresiones creativas, lúdicas, propositivas,

experimentales y a la vez produzca cintas comerciales para un público masivo, es decir, los directores trabajando en ambos lados de la industria, independiente y comercial, donde en ambas partes hacen películas con perspectivas diferentes. Entre estas dos partes se ha dado una cooperación de correspondencia que ha permitido que los grandes estudios tengan a directores trabajando bajo una libertad creativa con fines comerciales o de taquilla, mientras el director puede seguir de forma independiente, en un libre entrar y salir de la industria.

Esto ha hecho que el uso de la intertextualidad se convierta en fuente de inspiración en temáticas y técnicas entre autores y la industria, tanto en el cine de ficción como en el cine animado. Siendo así, el cine animado desde sus orígenes ya es un producto intertextual al tener como antecedentes diferentes campos semánticos y creativos. De tal forma que en la actualidad, el espectador al convivir diariamente con productos intertextuales, los pasa por inadvertido, sin embargo cada autor o director tiene sus propias propuestas y estilos que llegan a ser reconocidos al ser utilizados por otro autor.

La industria independiente ofrece al director un mejor control para elaborar su propuesta visual, esto debido a la libertad creativa que le otorga el tipo de producción. En donde el director funciona como productor de su realización con lo cual él es el dueño total de su obra sin tener que obedecer cánones ni imposiciones.

En el caso de la industria cinematográfica animada mexicana, se ha desarrollado fundamentalmente en el campo publicitario y en el cine independiente. En ambas se les ha reconocido la calidad por medio de los premios recibidos en festivales nacionales e internacionales.

Ejemplo de esto son Carlos Carrera quien ganó la palma de oro en Cannes por *“El héroe, 1994”*, el festival internacional de cine de Morelia y el Ariel por su realización de *“De raíz, 2004”* y finalmente René Castillo ha ganado más de 50 premios a nivel internacional por sus trabajos en *“Sin sostén, 1998”* y el que se ha convertido en su trabajo con mayor éxito y premios *“Hasta los huesos, 2001”*, los premios más representativos son:

- Premio Mayahucl, premio de la Crítica Nacional y premio de la Asociación Cinemared al mejor cortometraje, XVI Muestra de Cine Mexicano en Guadalajara (México, 2001)
- Danzante de oro al mejor cortometraje y premio del Canal + Plus al mejor cortometraje

iberoamericano, certamen iberoamericano de cortometraje del 29º festival de cine internacional de Huesca (España, 2001)

- Premio Jean-Luc Xiberros a la mejor ópera prima, premio del Canal J Junior al mejor cortometraje y reconocimiento especial del jurado FIPRESCI, Festival International Du Film D' Animation Annecy (Francia, 2001)
- Premio al mejor cortometraje de animación, Palm Springs International Short Film Festival, California (EUA, 2001)
- Premio al mejor cortometraje y reconocimiento especial de la prensa, 4º Festival Internacional de Cortometraje "Expresión en Corto", Guanajuato (México, 2001)
- Premio a la mejor animación, festival internacional de cine de Valdivia (Santiago de Chile, 2001)
- Premio a la mejor película de animación en el 44 festival internacional de cortometraje y animación de Leipzig (Alemania-2001)
- Primer premio coral en el 23 festival del nuevo cine latinoamericano de La Habana (Cuba-2001)
- Premio al Mejor Cortometraje de Animación en el 3er. Festival de cortometraje latinoamericano en cine y video de Caracas (Venezuela-2002)
- Ariel al mejor cortometraje de animación en la XLIV entrega del Ariel (México-2002)
- Premio a la mejor música por el Jurado Infantil en el festival internacional de cine para niños... y no tan niños (México-2002)
- Premio del jurado en el 6º festival internacional de cine de Ismailia (Egipto-2002)
- Premio a la mejor animación en el festival internacional de cine de animación (Canadá-2002)
- Premio a la mejor animación en el festival IMAGO 2002 (Portugal-2002)

Las obras de estos dos directores mexicanos se encuentran insertas dentro de la época posmoderna, con lo cual se analizara el contenido de sus cortometrajes a partir del uso de la intertextualidad. El objetivo de estudiar a estos dos directores es conocer los elementos culturales que reflejan en sus películas animadas, verificando que elementos intertextuales se presentan en su discurso

Esto en un contexto donde la industria animada mexicana se está abriendo paso como productora y realizadora de animación donde se está gestando las base para formar una industria formal.

Capítulo 5 Análisis Intertextual de dos cortometrajes en la escena independiente del cine mexicano

En el cine contemporáneo se ha acentuado una dicotomía que, en realidad, ha estado presente en toda la historia del cine. Esta dicotomía está representada por la producción impersonal y rutinaria de la elaboración filmica, sometida a los intereses comerciales de la industria, y la otra tendencia a hacer del cine una forma de expresión personal y creativa. Es decir, encontramos el “cine comercial” y “cine de autor”.

Por ello, iniciamos mostrando el trabajo de los dos directores, objetos de nuestro estudio con el fin de conocer su formación e inspiraciones. En la segunda parte se hace un análisis intertextual de los cortometrajes animados por Carlos Carrera y René Castillo.

5.1 René Castillo Rivera (1969)

René Castillo nació en el año de 1969 en la Ciudad de México, pero unos años más tarde se muda a la ciudad de Guadalajara. Estudia la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, convirtiéndose en egresado por la Universidad Jesuita de Guadalajara (ITESO). Pero es hasta el año de 1992 que trabajando en una agencia de publicidad, escucha por el radio una convocatoria para un curso de animación con plastilina impartido por una profesora chilena en la Universidad de Guadalajara (UdeG) y que tenía una duración de cinco días.



18 René Castillo

“El primero que hice fue en video y se llamó Guitamorfosis. Este lo realicé luego de los cinco días del curso que tomé en la UdeG, unas semanas antes de entrar a la carrera de comunicación. Estuvo en la Bial de Video. No ganó, pero fue de los seleccionados, que ya era ganancia. Después gané dos veces

el primer lugar en el concurso nacional contra la prevención de adicciones, convocado a nivel nacional por el Tec de Monterrey, con los cortos *“Matasanos 1994”* y *“Oye, 1994”*, que trata el tema del sida. Posteriormente realicé un corto que se llamó El planeta, con el que no pasó nada. Ojo por ojo ganó un tercer lugar en la Bienal de Video.” (<http://gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/72/21-72.pdf>) [Consultado el 8 de marzo de 2010]

“Guitamorfosis, 1992”, fue realizado en VHS, con una duración de cuatro minutos y contando con el apoyo económico de la Universidad de Guadalajara. Sus siguientes trabajos, *“Matasanos, 1994”* y *“Oye, 1994”*, participaron en un concurso cuyo tema era mostrar las adicciones a los jóvenes. Después realiza un trabajo al que llamó, el Planeta, del cual no hay algún registro ni la fecha exacta de si se elabora en 1994 o 1995. Y como se menciona anteriormente, con *“Ojo por ojo, 1995”* Castillo obtuvo el tercer lugar en la Cuarta Bienal de Video en México. (http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=404&Itemid=81) [Consultado el 23 de febrero de 2010]

El corto de Ojo por ojo (1995) fue visto por el director de cine Antonio Urrutia, quien en su haber cuenta con la realización de varios comerciales, videos musicales, varios programas de tele y la dirección de cuatro largometrajes del cine de ficción, el último de ellos *“Asesino en serio, 2002”*; le propuso a René Castillo el trabajar en conjunto en algún proyecto. Posteriormente desarrollaron en colaboración el cortometraje animado *“Sin sostén, 1998”*.

Castillo y Urrutia desarrollaron en conjunto el guión de *“Sin sostén, 1998”* y lo ingresaron en un concurso de guiones de cortometrajes organizado por el IMCINE en 1996 (Rodríguez 2004; 183); finalmente no ganaron el concurso, pero ambos directores cada vez estaban más convencidos del proyecto. Castillo y Urrutia buscaron a Carlos Carrera, quien ya tenía mucha más experiencia gracias a sus trabajos previos como director, para que les ayudara con la historia. Al contar ya con la historia trabajada, decidieron dedicarse al guión y estimaron terminar la filmación en tres meses. Luego de dos años de trabajo, por fin logran terminar con su proyecto y participa en el Festival de Cannes de 1998, sin lograr la Palma de Oro, sin embargo comienza a obtener una gran cantidad de premios de otros festivales internacionales de cine, como fueron, la XIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara; el Primer Festival Internacional del Cortometraje Expresión en Corto de San Miguel Allende en Guanajuato; el Seattle International Festival de Washington en Estados Unidos; el Festival de Huelva

en España; el Sao Paulo International Short Film Festival de Brasil y el San Juan Cinemafest de Puerto Rico y finalmente en 1999, "*Sin sostén, 1998*" gana el Ariel al mejor cortometraje de Animación.

"La animación en plastilina cuenta en cuatro minutos la historia del habitante de una ciudad empobrecida que decide suicidarse arrojándose al vacío. Mientras cae, siente que los personajes de los anuncios espectaculares cobran vida para salvarlo, pero cuando descansa entre los senos de una enorme modelo que anuncia sostenes, despierta en la realidad de la morgue. Imposible no recordar a Anita Ekberg escapando de un anuncio de leche en *Las tentaciones del Dr. Antonio*, el episodio de Federico Fellini incluido en **Boccaccio 70.**"
(http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=404&Itemid=81)
[Consultado el 23 de febrero de 2010])

A finales del año de 1998, René Castillo comienza la producción de su siguiente proyecto, el cual se volvió tan ambicioso, que paso a convertirse en el proyecto animado con mayor desarrollo y producción de toda la historia del cine animado mexicano. El proyecto contemplaba en animar a más de ochenta personajes y alrededor de 15 mil movimientos, tardando un año y medio en filmarse, seis meses en la construcción de difíciles maquetas para la ambientación y un año más en la edición del cortometraje. Tuvo la colaboración de Café Tacuba en la musicalización, Eugenia León interpretando la canción de "*La Llorona*" y la voz del actor Bruno Bichir. Después de tres años de arduo trabajo se logro terminar el proyecto de René Castillo, el cual titulo "*Hasta los huesos, 2001*".

En el año 2009, René Castillo ingresa a un colectivo de animadores llamado Batallón 52, proyecto que consiste en realizar varios cortometrajes animados por la técnica de animación tradicional y animación en 2D, todos con motivo al Centenario de la Revolución y Bicentenario de la Independencia de México. Dichos cortometrajes serán exhibidos en las salas de cine y se estrenaran en el transcurso de 2009 a 2010.

Filmografía:

1992 Guitamorfosis (cortometraje de animación)

1994 Matasanos (cortometraje de animación)

1994 Oye (cortometraje de animación)

El Planeta (cortometraje de animación)
1996 Ojo por ojo (cortometraje de animación)
1998 Sin Sostén (cortometraje de animación)
2001 Hasta los Huesos (cortometraje de animación)
2009 El Arte de la Fuga de Fray Servando (cortometraje de animación)
El Cometa del Centenario (cortometraje de animación en producción)
El Primer Ataque Aeronaval (cortometraje de animación en producción)
La Compañía de los Emulantes (cortometraje de animación en producción)
Mil Fusiles (cortometraje de animación en producción)
El Bautismo del Centenario (cortometraje de animación en producción)
El Despertador de Conciencias (cortometraje de animación en producción)
Indaparapeo (cortometraje de animación en producción)
Tesoro (cortometraje de animación en producción)
Tienda de Raya (cortometraje de animación en producción)



Carlos Carrera

El hecho de haber ganado en el festival de Cannes, hizo que la crítica se fijara en sus trabajos posteriores al **“El héroe, 1994”**, sus largometrajes de ficción han sido objeto de polémica nacional ya que ha tratado temas que son vetados como son las muertas de Ciudad Juárez o el amor de un padre católico hacia una mujer.

Estudio en la Universidad Iberoamericana la carrera de ciencias de la comunicación, antes de entrar y había realizado cortometrajes animados con un cámara súper 8 desde la edad de doce años.

En 1991 se estrena su opera prima llamada **“La mujer de Benjamín, 1991”** esta película la filmó gracias al concurso que organiza el CCC para dar a conocer las operas primas. La historia relata el amor de un hombre llamado mayor llamado Benjamín, enamorado de Natividad, él intenta demostrarle su amor por medio de cartas, al no funcionar esta estrategia decide raptarla esperando que ella se enamore de él. Este largometraje fue bien recibido por la crítica ganando el premio Ariel en distintas categorías, a este largometraje le siguieron otras películas como **“Un embrujo, 1998**, **“Sin remitente 1995”**, **La vida conyugal, 1993”**, que han sido incluso nominadas al Oscar y otras pasaron desapercibidas.

La película que ha representado a México en las nominaciones al premio Oscar fue El crimen del padre **Amaro, “2002”** esto en la categoría de mejor película extranjera. Este largometraje se basa en la novela homónima del popular escritor portugués José María Eça de Queiroz se convirtió en la película mexicana más taquillera de todos los tiempos, en parte debido a la enorme polémica que se suscitó desde antes de su estreno. La cinta fue seleccionada por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood como candidata al premio Oscar de 2002 en la categoría de mejor película extranjera. (http://cinemexicano.mty.itesm.mx/directores/carlos_carrera.html [Consultado el 7 de marzo de 2010])

Carrera ha sido uno de los directores más polémicos de los últimos años ya que ha recurrido a temas que son causa de veto, o discusiones entre sectores de la sociedad y de noticias a nivel mundial. La controversia la ha dado una mayor asistencia del público a las salas de cine para ver sus largometrajes.

“El filme, dirigido por Carlos Carrera, se estrena este viernes en todo el país y ha generado una gran controversia porque cuenta la historia de un sacerdote que tiene una relación con una menor de edad y se vincula al narcotráfico. El Comité Nacional Pro-Vida llevó a cabo, infructuosamente, una fuerte campaña para que se censurara la película -incluyendo una solicitud a la Presidencia de la República- y ha prometido boicotear su proyección”.

“Pro-Vida anunció que demandaría al secretario de Gobernación, Santiago Creel, por no censurar la producción y a la presidenta del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Sari Bermúdez, por haber autorizado su financiación.”
(http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_2198000/2198500.stm [Consultado el 8 de marzo de 2010])

Traspatio (2009) es otra de sus películas con la que el director ha causado discusiones por los temas abordados en sus largometrajes, este filme trata sobre los asesinatos de mujeres no resueltos en Ciudad Juárez Chihuahua, y basado en las historias reales sobre estos homicidios en aquella ciudad. Carrera no solo se ha preocupado por tratar temas controvertidos, también equilibra la técnica cinematográfica para crear buenas películas, así lo expresa en una de las entrevistas cuando termino *Traspatio (2009)*:

“Lo más imponente fue el desierto. Allí, donde las tragedias se han escrito y los gritos de miles de mujeres se han ahogado, fueron varias de las locaciones. A pesar de lo incómodo que resultó para una producción trasladarse hasta allá, en ningún momento su realizador se planteó cambiar los escenarios naturales por un foro. No responde ante la idea, me importaba registrar con la imagen un tiempo, un espacio y hacer una película sobre Ciudad Juárez no en otro lugar no me hubiera parecido justo, aunque no sea documental, para mí le agrega algo. Se han hecho películas de ficción sobre Ciudad Juárez filmadas en Nogales y se nota, es un lugar muy particular. La ficción de la cinta, como la realidad en Juárez, no tiene un final feliz, ni siquiera un final, y el director afirma no es lo último que se contará sobre este caso a mí me queda mucho. Hay mucho que decir y me hubiera gustado narrar, me gustaría

hablar de lo que está sucediendo ahora en esa ciudad, independientemente de los feminicidios, la falta de respeto a la vida llega a otros niveles”. (<http://www.informador.com.mx/entretenimiento/2009/79770/6/carlos-carrera-muestra-la-crudeza-de-ciudad-juarez.htm> [Consultado el 8 de marzo de 2010])

Carrera no solo se ha destacado por la realización de películas de ficción polémicas, también ha incursionado en el género de la animación, en estos ha desarrollando un estilo propio, y es donde ha obtenido mayor reconocimiento como director. Además en este ámbito de la animación ha hecho uso de más de una técnica para sus trabajos.

En su época como estudiante del CCC hizo varios cortometrajes animados en los que sobresale *“Mala yerba nunca muere, 1988”*, hecho con dibujo sobre papel, ya como profesional ha hecho, *“El héroe, 1994”* lo hizo casi de forma independiente, en su casa adaptando una habitación como estudio, con una cámara súper 8, con apoyos financieros del CONACULTA y el IMCINE, con un enfoque cultural, este es un corto hecho con la técnica de dibujo sobre papel.

También filmó *“De Raíz, 2004”* producido por la Universidad Iberoamericana, con el cual obtuvo un Ariel. Este está hecho con la técnica de Stop Motion, la cual se caracteriza por obtener el movimiento de figuras de plastilina cuadro por cuadro.

Algunas de las características en sus cortometrajes animados, es recurrir a personajes solitarios tratando de demostrar la naturaleza de los mismos, busca retratar la emociones del ser humano mediante sus historias ejemplo de ello es el cortometraje animado *“De Raíz”*. Donde hace una reflexión sobre la censura, y la libertad de expresión, o el suicidio en el cortometraje de *“El Héroe”*, a pesar de esta mirada Carrera en sus obras terminan con un final reflexivo hacia la esperanza.

Actualmente se encuentra preparando un largometraje animado, donde usara la técnica 3D, hecho casi en su totalidad por dibujantes mexicanos. Esta es una de las notas publicadas al respecto.

“Carlos Carrera, ganador de la primera Palma de Oro mexicana al mejor cortometraje, presentará esta semana en Cannes su primer proyecto de largometraje de animación, anunciaron fuentes de la

producción. Se trata de “*Ana, 2008*”, su primera película de animación que fue elegida en el marco de la sección Cines del Mundo, fuera de competencia, precisaron las fuentes.”

“El equipo tiene previsto mostrar una presentación por computadora con dibujos previos. El largometraje se presentará después en el festival de Annecy, considerado como el Cannes de los certámenes de animación en donde fue seleccionado para participar junto a tres más, de entre 35 proyectos de todo el mundo”. (<http://www.terra.com.mx/articulo.aspx?articuloId=824506> [Consultado el 10 de marzo de 2010]).

Este proyecto se inició en el año de 2008, y actualmente está por concluirse, sin embargo se ha retrasado un poco debido a que es una producción muy cara, esto por la técnica empleada. La historia cuanta la situación de una niña de diez años que tratara de salvar a su mamá del peligro de un hospital psiquiátrico en el que se encuentra encerrada, está ambientada en los años cincuenta.

En este sentido esta película es un parte aguas en la animación mexicana ya que implica el uso de una técnica muy poco explorada en la industria, además de proponer un estilo de animación en 3D mexicana. Con lo que el director demuestra ser pionero en lo que respecta a la animación cinematográfica mexicana, ya que siempre que realiza animación lo hace con una nueva técnica, y con temas donde se dejan ver sus raíces culturales mexicanas.

A continuación la filmografía de Carrera:

2009 *The Marfa Lights*

2009 *De la infancia*

2009 *El Traspatio*

2005 *Sexo, amor y otras perversiones - María en el elevador*

2004 *Cero y van cuatro - Barbacoa de chivo*

2004 *De Raíz (cortometraje de animación)*

2002 *El crimen del padre Amaro*

2000 *Brisa de Navidad (cortometraje)*

1998 *Un embrujo*

1994 *Sin remitente*

- 1993 El héroe (cortometraje de animación)
- 1992 Matrimonio y mortaja (video)
- 1992 La vida conyugal
- 1991 Los mejores deseos (cortometraje)
- 1990 La mujer de Benjamín
- 1991 Infamia (video)
- 1990 Música para dos (cortometraje)
- 1989 Un vestidito blanco como la leche Nido (documental)
- 1989 La paloma azul (cortometraje)
- 1988 Un muy cortometraje (cortometraje)
- 1988 Malayerba nunca muere (cortometraje)
- 1988 Amada (cortometraje)
- 1986 Cuando me vaya (cortometraje)
- 1984 El hijo pródigo (cortometraje)

5.3 Metodología

Para el análisis de la intertextualidad en el cine animado mexicano se han seleccionado dos directores contemporáneos, el primero es Carlos Carrera con su cortometraje *“De Raíz, 2004”*, el segundo es René Castillo con su cortometraje *“Hasta los huesos, 2002”* ambos cortos con la técnica de stop motion (realización de animación cuadro por cuadro con figuras de plastilina)

Los trabajos visuales realizados por estos directores han ganado premios nacionales e internacionales en distintos festivales. Además se distinguen por ser trabajos independientes, donde solo han obtenido sustentos por parte de instituciones que apoyan el cine en nuestro país además de que sus filmes son realizados dentro de la escena independiente, lo que los deja fuera de las exigencias de la industria y que les permite tener una mayor libertad creativa en el contenido de su obra al tener control total de la misma. Todo ello permite que el espectador tenga una relación más directa en la detección de su estilo y reconozca sus propuestas personales ya sean temáticas o audiovisuales, muchas veces obsesivas.

El análisis, lectura o interpretación de estas películas se puede hacer bajo la óptica de tres dimensiones:

- La estructura de la película.

La obra es la creación de algo nuevo donde los textos implícitos o explícitos en la propuesta tienen una función específica con estos el director articula el lenguaje cinematográfico para decir algo nuevo en su película. De tal forma que la película desempeña la función de texto o enunciado que se articula a partir de las referencias con otros textos, y de las relaciones que desempeñan en el discurso nuevo propuesto por el cortometraje.

- De la óptica estética del director.

Para el cine animado el director funcionaría como un sujeto de la escritura para decir algo nuevo, al realizar su propuesta se toma en cuenta la técnica, que para el cine de animación puede variar de acuerdo a sus múltiples técnicas de las que se vale para la realización cinematográfica. En este sentido el director se apropia de diferentes discursos de diversa naturaleza.

- La interpretación del espectador.

El espectador funciona como un destinatario que permite hacer la traducción o interpretación de la obra, en un ejercicio de lectura y reescritura.

Es el espectador es el que hace y encuentra las relaciones intertextuales en las películas. Para este análisis el destinatario que encontrará las relaciones seremos los investigadores, esto a partir de referencias cinematográficas y culturales con las que contemos de acuerdo a nuestra formación académica.

Es importante destacar que ambos filmes de los dos directores que se analizaran son producidos en la primera década del siglo XXI, por ello mismo podemos afirmar que las películas se encuentran permeadas por los códigos denominados posmodernos y esto implica que la lectura de los cortometrajes requiera de la participación del espectador que actúa como colaborador y que implica el manejo de cierta información para la interpretación de una película.

El objetivo del análisis es encontrar los elementos intertextuales para conocer e identificar las influencias y determinantes culturales presentes en los filmes, partiendo del análisis del discurso cinematográfico del corpus e identificar como funciona la relación director, obra y espectador en la recepción del discurso cinematográfico animado.

El análisis se integra por:

1. Análisis del contexto de producción del cortometraje
2. Análisis del lenguaje cinematográfico usado en cada uno de ellos: puesta en escena, el montaje, la música y la fotografía-imagen
3. Confrontar los resultados de los dos primeros para identificar las relaciones intertextuales
4. Finalmente, se hará un estudio comparativo que tendrá como resultado conocer la obra de cada director y su propuesta estilística y de contenido de estos filmes.

Las relaciones intertextuales que se trataran de ubicar son el remake, la parodia, la cita, el plagio, la alusión, el palimpsesto y el pastiche, a continuación se describen cada uno de ellos:

Alusión: referencia, explícita o implícita, a un pre-texto específico o a determinadas reglas genológicas.

Cita: producto de la citación, fragmento de un texto inscrito en otro.

Collage: transferencia de materiales de un contexto a otro. Superposición sintagmática de fragmentos provenientes de discursos, textos y códigos distintos entre sí, con o sin una intención específica.

Oposición binaria: elemento característico de toda textualidad moderna. Puede pertenecer a distintos contextos: hermenéutico (interior/exterior); freudiano (esencia/apariencia); existencialista (autenticidad/alienación). Todas ellas se disuelven en la posmodernidad, y en su lugar quedan prácticas y juegos intertextuales.

Palimpsesto: subtexto cuyo sentido está determinado por las competencias del lector.

Parodia: imitación irónica de elementos semánticos o estilísticos de un texto.

Pastiche: imitación formal generalmente de carácter estilístico no necesariamente irónica. Obra artística hecha “a la manera de...”.

Plagio: acto de apropiación a partir de una copia firmada por el autor apócrifo, en el contexto posmoderno, donde se realizan los conceptos de causa-efecto, originalidad y autoría, el concepto legal de plagio está sujeto al contexto de interpretación.

Pseudocita: su reconocimiento depende de la competencia citacional del lector.

Remake: nueva versión de una película en la que se respeta la estructura narrativa del original, también se refiere a la interacción de estructural de un texto narrativo, generalmente cinematográfico a partir de un texto literario.

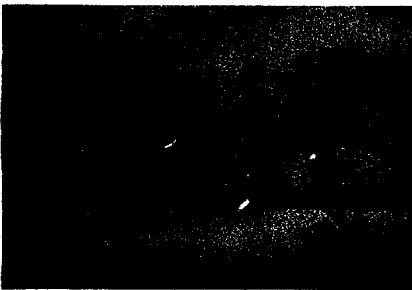
Representación: consecuencia de estar en lugar de algo. El presupuesto de los discursos de la modernidad (arte, literatura, ciencias) consiste en afirmar que la realidad puede ser representada, la crítica a los límites de toda representación es uno de los presupuestos políticos de la estética posmoderna.

Retake: secuencia en la que se alude a una toma o secuencia específicas de una película anterior, generalmente perteneciente al canon.

Este modelo analítico intertextual para la presente investigación es una hibridación entre la teoría de Pavao Pavlicic y el modelo de Lauro Zavala este último autor ha manejado en su guía más de 125 términos como punto de partida para elaborar su estudio intertextual. Los términos que se usan en el modelo de esta investigación han sido tomado de la guía de Lauro Zavala, tomando como parámetro aquellos que se refieren específicamente a las relaciones con el cine.

5.1 Análisis de "Hasta los huesos"

Secuencia uno: *Aparece un niño jugando con su triciclo en un cementerio, quien se detiene a observar que unas personas se dirigen a enterrar un ataúd que llevan cargando, logrando alcanzar a las personas para observar como entierran el ataúd. Los sepultadores y el niño se acercan para observar el ataúd hasta que, una mujer mayor, la madre del hombre que entierran arroja una rosa blanca al ataúd y comienzan a lanzarle tierra. Dentro del ataúd, la rosa que arroja la madre cae sobre el rostro del hombre despertándolo, fuera del ataúd se un grito de horror y desesperación es escuchado por todos los vivos y haciendo caso omiso siguen lanzando tierra. Es cuando aparece un gusano rojo con unos grandes colmillos y se desliza por el agujero, donde el hombre se encuentra tratando de abrir el ataúd y sin darse cuenta el gusano se introduce por una manga de su ropa. De pronto el ataúd se abre por el fondo, dejando caer el cuerpo del hombre y la rosa que le arrojó su madre. Nuevamente en el exterior, es colocada la lapida y el niño se acerca, coloca su oído pegada a la lapida y escucha el grito del hombre como cae. En su descenso, cae sobre una parrilla de iluminación y luego cae detrás de una escenografía de nubes con esto observa que se encuentra detrás del telón de un escenario teatral, luego llega hasta su mano la rosa blanca de su madre.*



20 Secuencia Hasta los Huesos



21 Secuencia Hasta los Huesos

El primer elemento intertextual utilizado es el palimpsesto que se utiliza por medio de la fotografía recurre. En esta secuencia el palimpsesto se encuentra por el plano abierto y el recurso de la iluminación, el contraluz observa las siguientes características:

1. Presenta la pista de un personaje el cual no aparece en el transcurso de la historia y que es característico de los códigos narrativos del cine posmoderno

2. Nos muestra el rito de la procesión que se lleva a cabo durante esta primera secuencia al enterrar al personaje protagónico.
3. Presenta a los personajes que van a interactuar en esta primera secuencia

La función de este palimpsesto es que el espectador descubre la pista o engaño, en la fotografía, y haga la lectura y la interpretación de la función de un personaje el cual no se puede identificar.

Otro elemento intertextual en esta secuencia es el pastiche durante la puesta en escena, específicamente utilizando el vestuario en la imagen de la madre que representa, imitando las características del llamado cine de oro con el personaje de Sara García en "*Los tres García, 1946*"



2.2 Sara García Hidalgo (1895-1980)



2.3 Personaje de "Hasta los huesos"

Se tiene la concepción en el imaginario social de que los hijos, al recibir el apoyo y amor, siempre incondicional de la madre, le debe respeto y el mismo amor reciproco de la madre y después de morir debe mostrarle ese respeto guardando siempre su memoria ya que adquiere un rol de santa, un ejemplo representado en el cine es el de "*Mecánica nacional, 1971*", donde al morir la madre del personaje masculino se le guarda respeto y se le recuerda por su nobleza colocándole una corona para darle la característica de una santa Virgen. René, al cambiar el papel donde es la madre quien pierde a su hijo, le da una mayor intensidad dramática, siendo que para una madre ver cómo está muerto su hijo es como haber perdido una parte de ella.

En esta secuencia a partir del pastiche se invierte el discurso utilizado en el cine y en el imaginario social, con la relación hijo-madre que da por resultado la relación madre-hijo y que muestra como acepta la pérdida arrojándole una rosa blanca.

El siguiente elemento que se observa es la pseudocita, en concreto con una autocita, la cual se da por medio del personaje protagonista, ya que este aparece anteriormente en el cortometraje *"Sin sostén, 1998"* donde se lanza al vacío suicidándose y quedando como precuela del cortometraje objeto de este análisis.



24 Personaje de "Hasta los huesos"



25 Personaje de "Sin sostén"

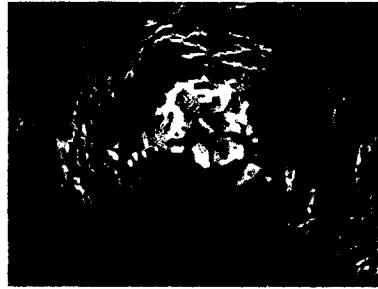
Otro punto de análisis de esta primera secuencia es la música que se escucha durante el rito de la procesión fúnebre. Aquí se hace uso del pastiche, donde los musicalizadores del cortometraje, Café Tacuba, hacen uso de un instrumento atípico a los usados tradicionalmente, como es el caso de la guitarra eléctrica que tiene la función de tratar de reproducir un sonido semejante al de la trompetas y logrando darle un sentido dramático, aludiendo a música tradicional indígena Mixteca, Zapoteca y Náhuatl

Al observar el cuerpo del hombre dentro del ataúd y ver como este se abre, dejándolo caer hacia el inframundo o el mundo de los muertos, podemos encontrar un pastiche en su puesta en escena con *"Alicia en el país de las maravillas, 1951"* ya que el hombre, al comenzar a caer a través del ataúd, llegara a otro lugar que se encuentra debajo de la tierra, un lugar casi subterráneo y que tiene sus propias reglas físicas. El hombre al no poder salir del ataúd y mostrar su miedo por donde se encuentra

y sin embargo, la misma caída a través del féretro, reafirma su condición de un ser que murió al darle paso al inframundo.

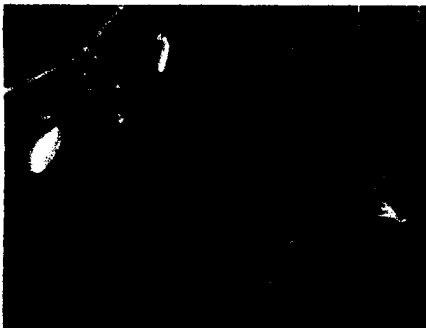


26. Escena de la muerte de la mujer



27. Escena de la muerte de la mujer

La última imagen analizada de esta primera secuencia es cuando el hombre cae detrás de un escenario teatral y adquiere mayor significado al paso de la secuencia dos y tres. En esta, el elemento intertextual que se presenta es la alusión. Al caer en el escenario y el hombre se muestra desconcertado y asustado al no saber donde se encuentra, pero con el paso de las secuencias, donde varios personajes se encuentran arriba del escenario realizando alguna clase de interpretación actoral es cuando se puede llegar a la relación de la alusión. Dicho elemento hace énfasis en la frase "el show debe continuar", y se utiliza cuando ocurre alguna tragedia, pérdida o algún suceso entristecedor pero se deben superar las adversidades.



28. Escena de la muerte de "El hombre huesos"

Secuencia dos: Aparece el gusano atravesando su manga y regresando a su brazo, aterrado tropieza con parte de la escenografía y cae fuera del telón. En el suelo, observa a su alrededor y mira que todos

son esqueletos, de pronto una bailarina lo voltea boca arriba con un pie, le toma la rosa, la coloca en su boca y comienza a bailar sobre él, hasta despojarse de su ropa. Todo el público le aplaude, hasta que aterrado y en el suelo, el hombre observa el esqueleto femenino y de entre las piernas hay lo que parece un indicio de una erección, el público, sorprendido y riendo al igual que la bailarina y el hombre miran su entre pierna, hasta que aparece el gusano devorando el pantalón. El hombre se levanta le arrebató la rosa de la boca y baja del escenario huyendo de la escena.

El hombre tropieza con una mesa, y varios esqueletos revolucionarios comienzan a disparar al aire, tomando la situación como si fuese una fiesta. El hombre saca al gusano que esta alojado en su entre pierna y lo coloca dentro de una botella de mezcal. Una Adelita toma su carabina y lanza un disparo al aire para calmar a todos.



29. Gusano rojo de "Hasta los huesos"

En esta segunda se analiza el personaje del gusano rojo. Aquí se presenta una alusión al mostrar al gusano rojo ansioso por devorar la carne del hombre que se encuentra ya en un estado de transformación de un cuerpo en descomposición a un esqueleto viviente, es decir se hace referencia al hecho de que los gusanos son los organismos que ayudan a la destrucción del cuerpo en descomposición. Pero tienen también otro sentido

desde el punto de vista religioso donde cumplen un papel simbólico de seres que ayudan a devorar el cuerpo al dejar los huesos libres de carne, con ello también se han liberado las culpas.

El siguiente elemento intertextual que se presenta en la secuencia es la parodia donde se recurre al personaje encarnado por la cabaretera como una mujer objeto de desco para todos los esqueletos que se encuentran en el teatro, esto se hace por medio de la posición horizontal en la que se coloca al hombre mientras ella baila sobre él incitándolo, lo cual lo logra al aparecer le da una supuesta



30. Secuencia de "Hasta los huesos"

erección, pero que en realidad es el gusano rojo que lo está comiendo y apareció de su entrepierna parodiando un pene.

En su puesta en escena, René Castillo tiene como inspiración las obras pictóricas de José Guadalupe Posada. El elemento intertextual que se presenta es el pastiche, por medio de la imitación estilísticas de sus ilustraciones de la “*Revolución*”, así tenemos que imita al” esqueleto masculino revolucionario y a la “*Soldadera*” para el esqueleto femenino revolucionario. Así mismo el público espectador se puede identificar como esqueletos vivientes. El personaje masculino se representa como alegre, que gusta de la fiesta y la bebida y que cualquier hecho es excusa para disparar su arma. En el caso femenino, se le muestra como una persona más seria y aguerrida, capaz de estar al frente de las tropas sin dejar de lado su feminidad al mostrarse con el cabello arreglado o detalles como aretes que refuercen sus



33. *El soldado revolucionario*, José Guadalupe Posada

34. *El soldado revolucionario*, René Castillo

características de mujer.

Para el caso masculino, el personaje es alegre, que gusta de la fiesta y la bebida y que cualquier hecho es excusa para disparar su arma. En el caso femenino, se le muestra como una persona mas seria y agerrida, capaz de estar al frente de las tropas sin dejar de lado su feminidad al mostrarse con el cabello arreglado o detalles como aretes que refuerzen sus características de mujer.

Secuencia tres: *Nuevamente, el telón se abre y aparece la Catrina lleva puesto un vestido de color morado y alrededor de su cuello lleva una serpiente emplumada y un sombrero con flores, ella comienza a cantar la Llorona. Mientras el hombre ya tranquilo se encuentra en la barra y toma unos tragos de tequila. El hombre toma su botella de mezcal que lleva el gusano que lo devoraba y busca un asiento entre el público para ver a la Catrina cantar. Cautivado por la voz de la catrina, quedando hipnotizado mirando el espectáculo. En el mundo de los vivos, su madre coloca una foto donde aparece ella con su hijo, sobre su lapida, la foto comienza atraviesa la tierra y va desapareciendo el hijo de la foto hasta que llega a las manos del hombre con la imagen solo de su madre, quien observa dicha foto y se calma por completo, teniendo el recuerdo de su ser amado. La catrina se acerca a su mesa, toma la rosa del hombre y la coloca en su sombrero, el hombre con calma, deja que la conserve y la Catrina lo invita a bailar, el hombre mira a su alrededor y mira que todos bailan y acepta bailar.*

Después de dar unos pasos, la catrina lo suelta y se acerca a tomar la botella de mezcal, la destapa y se la da a beber al hombre, al ver que varios esqueletos le dicen que la tome y mirando a la Catrina se



55. *El esqueleto de un cantinero*
Rivera

decide a tomarla junto con el gusano. Después de todos los créditos se ve como el esqueleto de un cantinero destapa una cerveza y la coloca sobre la barra y aparece el brazo del hombre, pero en esta ocasión totalmente en huesos, quien ya acepto su condición de muerto.

La puesta en escena de esta secuencia se encuentra fuertemente ligada a la pintura, pero sobre todo al muralismo mexicano, específicamente con los murales de Diego Rivera. Para ello observamos dos alusiones que se hacen al mural “*Día de Muertos. 1923-1924*” de fondo se encuentran las imágenes de

tres calaveras tocando guitarra entonando corridos, semejantes con el trió de músicos de *"Hasta los huesos"*.

Otra alusión que se hace es con la película de *"The Nightmare Before Christmas, 1993"*, donde aparecen tres músicos de banqueta con las mismas características físicas que el trió musical que acompaña a la Catrina de *"Hasta los huesos"*, aunque tocando diferentes instrumentos.



36 Personajes de "The nightmare before Christmas, 1993"

El otro mural en el que podemos ver un pastiche es el de *"Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central, 1947-1948"*, también de Diego Rivera. El personaje que podemos observar en ambas obras es la Catrina. Caracterizado por un enorme vestido, un gran sombrero lleno de flores y una estola en forma de serpiente emplumada dándole una posición o status socio-económico, Rivera la utilizaba para representar a la clase social burguesa antes de la revolución, quienes buscaban ser iguales a las clases burguesas europeas.



37 "Calavera garbancera", Imagen de José Guadalupe Posada



38 "Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central, 1947-1948" Diego Rivera

Para el caso de René Castillo, la figura que utiliza para la Catrina es el Pastiche, ya que imita el estilo de Rivera, sin embargo, René Castillo dota a la catrina de otras características estéticas, mostrándola como una mujer alegre, vestida de manera elaborada, que busca divertirse, pero que también busca coquetear con la vida de los mortales, invitándolos a aceptar su destino y su nueva vida, pero ahora eterna, la de muerto.

En la música encontramos un palimpsesto por medio de la canción que interpreta la catrina, que es un son proveniente del Istmo de Tehuantepec en Oaxaca titulado “*la Llorona*”. Se han creado y cambiado los versos de la canción tantas veces que se desconoce quién es el autor, convirtiéndola en una canción romántica pero también de mucho dolor en la época revolucionaria.

El verso principal de la versión de la Llorona de la obra de René castillo dice:

“Ay de mi llorona, llorona, llorona de azul celeste, aunque la vida me cueste, llorona, no dejare de quererte.”

Se considera que este verso habla sobre la madre, ya que, México siendo una cultura donde se le ha inculcado el amor y respeto hacia la madre siempre se le vera como lo más valioso, ya que ella siempre se mostrara como una persona que no dejara de derramar lagrimas por los triunfos y fracasos de sus hijos y por ese mismo carácter le debemos amor incondicional y siempre llevar su recuerdo. Este acto lo resalta Castillo haciendo referencia al momento de que la Catrina interpreta “*la Llorona*” mientras la madre del hombre coloca una foto de ambos sobre su lapida y la foto le llega hasta sus manos pero únicamente con la imagen de su madre.



En este verso encontramos que el tipo de figura intertextual es el palimpsesto, ya que será el espectador, quien utilizando sus competencias, le podrá dar un significado acorde a lo que ve y escucha con el cortometraje.

Finalmente se hace una referencia a una alusión por medio del personaje del gusano rojo pero ahora con una nueva característica extra que es la hacerse acompañar

del mezcal, una bebida típica mexicana. En el cortometraje se utiliza como alusión al poner el gusano dentro de una botella de mezcal y el hombre al saber que se encuentra muerto beba el gusano para que comience a devorar su carne y pueda estar en el mundo de los muertos con su nueva forma, la de esqueleto viviente.

Para finalizar el análisis de “*Hasta los huesos*”, encontramos que los elementos intertextuales a los que más recurre el autor son el de la alusión y el pastiche, esto al traer personajes o características de otros lenguajes y así adaptarlos a su obra, dándoles nuevas características físicas o estéticas, convirtiendo esos recursos de su propia autoría.

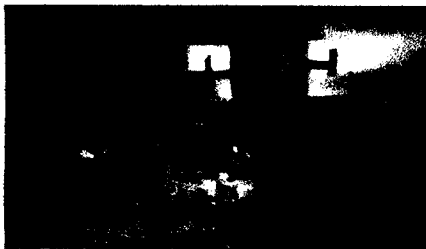
La construcción de su obra se enfoca en tomar como base elementos típicos de la cultura mexicana, el primer ejemplo de esto es la tradición de la fiesta del día de muertos, donde se reúne la familia para recordar a los difuntos. El segundo ejemplo se encuentra en tomar como inspiración a personajes de la autoría de litógrafos y muralistas mexicanos utilizando el recurso de la vestimenta, el escenario y el retake donde se puede observar que la inspiración para este trabajo también provino del cine mexicano revolucionario.

En su última secuencia, Castillo utiliza el recurso de la música, esto al citar directamente una pieza musical proveniente de las comunidades indígenas mexicanas y que habla sobre las pérdidas de algún ser.

5.5 Análisis de "De raíz"

SECUENCIA UNO: *Vemos a un hombre sentado reflexionando en medio de unas estructuras de lo que parecen ser casas, o de lo que fueron en algún momento, sepultadas por montones de arena. El hombre escribe sobre una hoja de papel quemada, es un hombre con grandes ojos, calvo vestido con una bata blanca, se encuentra rodeado de libros.*

En esta secuencia encontramos que el elemento intertextual que se presenta es el pastiche con las convenciones del cine clásico, donde la música es diegética y ayuda a contar la historia. En esta escena la música, hace énfasis sobre el extraño mundo donde se desarrolla la historia, además crea un suspenso, donde nos anuncia los hechos que se van a suceder en este caso un asesinato. Al escuchar la música no se reconoce un instrumento como tal, solo es la prolongación de una nota mientras nos presenta al personaje. Hace referencia a imágenes apoyadas en la música como en "*Psicosis, 1960*" o "*eXistenZ, 1999*", donde por medio de la música se advierte al público de un asesinato.



40 Secuencia "De Raíz"



41 Secuencia "1984"

En esta misma secuencia se encuentra el pastiche donde se hace referencia a la película de "1984" por medio de la imagen de tal forma que en la secuencia 40 "De Raíz" y 41 de "1984" hay similitudes donde se muestra un ambiente desolador, en ambos casos se presenta en primer plano las estructuras de edificios destruidos. En "De Raíz" se observa el personaje principal escribiendo y en "1984" el personaje nos cuenta parte de su vida en la guerra.

Durante esta primera secuencia del corto se emplea la alusión como intertexto, por medio de la puesta en escena, alude a películas donde han tratado sobre el tema de sociedades represoras, en este caso observamos que el personaje del hombre reflexivo del corto *De Raíz* mantiene características con el

personaje de la película de "1984", donde ambos hombres mantienen un contacto con su libertad de expresión a partir de la escritura, además de compartir un vestuario particular de acuerdo al ambiente en donde se desarrolla la historia. Mientras en "1984" observamos que sus habitantes portan un uniforme azul, con lo cual nos da una idea de la utopía que se trata de representar en este filme, en "De Raíz" se recurre a una vestimenta de una bata blanca, aludiendo a una sociedad parecida a la retratada en el filme de "1984".



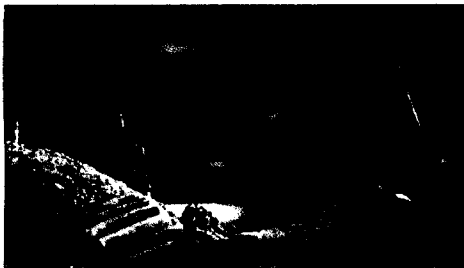
42 Personaje de "De Raíz"



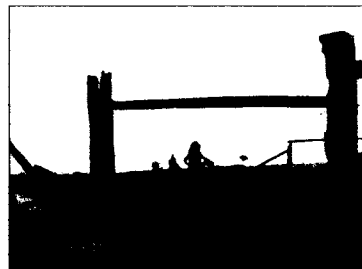
43 Personaje de "1984"

La secuencia termina con el uso de la alusión mediante el escenario con la película "**Mad Max II: The road warrior, 1981**" donde la historia se desarrolla en el desierto refiriéndose a una civilización humana que dejó huellas de su existencia, en De raíz también se pone de manifiesto las huellas de una civilización desaparecida a diferencia con "**Mad Max II**" no existe un contexto que explique lo sucedido en este cortometraje animado.

Si bien los dos ambientes de las películas son parecidos, la diferencia radica en el uso del mismo, ya que en el cortometraje De raíz, el escenario se ambienta con un cielo gris, dando una intención de una explosión que acaba de suceder en el ambiente. Mientras en "**Mad Max II**" este ambiente es parte de la vida cotidiana.



44 Escenario de "De Raíz"



45 Escenario de "The Mad Max 2: The Road Warrior"

SECUENCIA DOS: *Aparece de entre las estructuras y los montones de arena un segundo hombre vestido con traje negro, en vez de pies lleva unas tanquetas de guerra que lo ayudan a desplazarse. se acerca hasta el hombre que escribe. Lo mira de frente arrebatiéndole la hoja de papel la cual rompe en pedazos en la cara del hombre con bata blanca, este intenta recoger los pedazos de las hojas mientras el segundo personaje de traje de un manotazo tira los pedazos al piso.*

El hombre sentado se queda mirando e intenta escribir en el suelo, de manera violenta el hombre de saco negro destruye con las tanquetas lo que escribió el hombre en el piso. En respuesta a esta acción el hombre sentado escupe al suelo y con la arena realiza una figura parecida físicamente al hombre de las tanquetas, este se coloca detrás del hombre de bata blanca, de su saco saca una espada, lentamente desenvaina, el hombre de bata blanca expone su cuello, el hombre de traje negro le corta la cabeza, del cuello sale sangre, la expresión del hombre vestido de negro es de alegría, mientras se aleja de la escena.

En esta secuencia se recurre a la pseudocita por medio de los personajes, ya que el director hace referencia a uno de sus cortometrajes animados anteriores, específicamente con "El héroe" donde un policía reprende a un hombre después de salvarle la vida a una joven. En el caso de "De Raíz" el personaje represor mantiene características físicas con el policía de "El héroe", se asemejan por ser personajes regordetes, calvos, y con el supuesto de representar una institución, mientras en "El héroe" es un policía, en "De Raíz" es un agente con uniforme negro. También se agrega el detalle que estos personajes no se distinguen por hablar, mantiene contacto con los demás a partir de murmuraciones, donde se no reconoce alguna palabra.



46. Momento de la secuencia



47. Momento de la secuencia

Por otra parte en esta escena se recurre a la nostalgia y a la alusión de otros discursos cinematográficos como son los cánones de géneros de ciencia ficción, donde el tema ha sido la tecnología como una herramienta de decadencia que deja de lado la parte humana y la dominación de la tecnología sobre el hombre. En “*De Raíz*” la nostalgia se da por medio del vestuario del personaje represor donde nos recuerda a Neo de “*The Matrix 1999*” o al agente Smith y la alusión a partir de exponer por medio del personaje que viste de negro la unión entre el hombre y la maquina, ya que lleva puesto en vez de pies dos tanquetas de guerra.



48 Neo, personaje de “The Matrix”



49 Agente Smith, personaje de “The Matrix”

En esta misma secuencia se presenta el Retake por medio del montaje ya que se repite una secuencia del largometraje “*Equilibrium, 2002*” donde el personaje principal asesina a su compañero debido al hecho de leer un libro de poesía. En ese sentido la secuencia es la misma en “*De Raíz*” donde el personaje que se encuentra escribiendo es asesinado en un acto de represión.



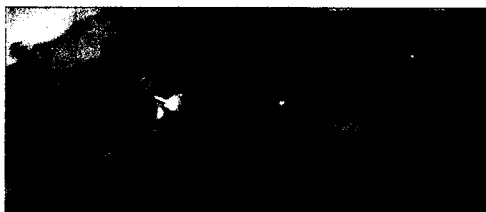
50 Secuencia de “Equilibrium”



51 Secuencia de "El gallo negro"



52 Secuencia de "Equilibrium"



53 Secuencia de "Equilibrium"

Además del uso del retake la secuencia contiene un alto grado de complejidad en su construcción ya que no solo se vale de películas representativas de un solo género cinematográfico, desde la óptica de la intertextualidad moderna y posmoderna contiene debates que ha sido objeto de las mencionadas épocas. Esto lo hace por medio la siguiente imagen que recurre al elemento intertextual de la representación, vemos una figura de arcilla que representa al personaje represor con partes de máquina, la intención de esta acción en "*De Raíz*" es confrontar al represor con su pasado como ser humano de la misma forma que la posmodernidad recurre a la modernidad para expresarse.



54 secuencia de "De Raíz"



55 Secuencia de "De raíz"

Al final de esta secuencia existe el elemento intertextual de la oposición binaria donde se refiere a la ruptura de dos cosas opuestas, en la secuencia aparece una decapitación por medio del hombre máquina, en este caso la oposición binaria está dada a partir de la expresión y la represión. donde el hombre decapitado representa la expresión humana y el hombre máquina es la represión.

El rompimiento que se hace con la intertextualidad moderna se da a partir de la ironía de la justicia que se representa por medio de la espada con la que se cercena la cabeza. Con lo cual en “*De Raíz*” se da una nueva interpretación del sentido de justicia en consecuencia de la oposición binaria mencionada.

SECUENCIA TRES: *A la escena llega una mujer que se sostiene de un bastón, una mujer de ojos grandes, vestida con bata blanca y los pies desnudos, mira el cuerpo del hombre decapitado, vemos una expresión de tristeza en el rostro de esta mujer, cava una fosa en la arena donde entierra el cuerpo del hombre, sostiene la cabeza entre sus brazos meciéndola como si fuera un niño, la deposita en un hoyo que cavo, la cabeza mantiene el último gesto del hombre.*

La escena es acompañada con una nota musical prolongada, son notas graves que dan sensación de peligro, combinadas con un violín con una melodía suave, y el piano que denota peligro. La chica se aleja en segundo plano, mientras en el primero vemos el montón de arena donde fue enterrada la cabeza del hombre decapitado. La mujer voltea un instante en dirección del montón de arena finalmente se aleja.

Sobre el montón de arena se refleja un destello de luz, en ese instante sale una raíz de color verde, comienza a crecer, la música cambia el ambiente de la escena, en el piano se escuchan notas alegres, la raíz crece hasta convertirse en un árbol, al cual le salen cabezas del hombre decapitado, estas cabezas ahora tienen una expresión distinta en el rostro, reflejan una sonrisa en la expresión de este hombre, vemos en un plano abierto un árbol que en vez de hojas tiene cabezas, funde a negro aparecen los créditos.

En la secuencia final nuevamente se pseudocita por medio de la puesta en escena, donde el personaje femenino “*De Raíz*” comparte cualidades físicas, con otros personajes cinematográficos femeninos, tenemos que la referencia es al personaje femenino “*El Héroe*” que toma decisión de terminar con su vida, mientras en el caso de “*De Raíz*” el personaje femenino se encuentra ante la escena de un

asesinato y se ve obligada a enterrar el cuerpo, esto puede observarse en la imagen 56 de "El Héroe" y en la imagen 57 "De Raíz". Entre las características físicas que comparte están el uso de ojos grandes, con mirada de desolación o tristeza apoyados con ambientes o situaciones que los obliga a tomar una posición ética.



56 Personaje femenino en "El Héroe"



57 Personaje femenino en "De Raíz"

La parte final de esta secuencia presenta varios elementos intertextuales con referencia a diversos discursos, con la pintura, la religión y la música.

Como primera relación encontramos que en la música se maneja el elemento de la oposición binaria que confronta dos recursos musicales distintos, podemos escuchar durante esta escena cuando llega el personaje femenino el fagot, el piano y el violoncelo que matizan la escena del encuentro entre el personaje degollado y el personaje femenino, donde se reconocen notas atípicas. En la música este tipo de notas es usado para dar una connotación de emociones, que apoya la relación que se maneja entre estos dos personajes, el sentido es causar la desolación de la muerte del personaje y la relación de la figura femenina.

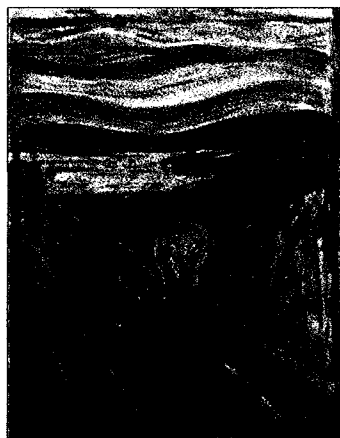


58 Secuencia de "De Raíz"

A la musicalización mencionada se le opone la propuesta distinta cuando el cuerpo del decapitado es enterrado, la música cambia radicalmente su sentido estético, es una música con notas alegres, donde la relación con la imagen da un sentido vitalidad con lo que vemos en la imagen. La relación intertextual de esta escena consiste en poner en diálogo dos propuestas de estética de la música por un lado una propuesta poco identificable al oído humano y por otro poner una música que sea reconocible por quien la escucha, para crear la relación con sus personajes. Como segunda relación la imagen de la cabeza cercenada hace referencia a la corriente de la pintura expresionista por medio del pastiche, podemos ver que la cabeza mantiene una expresión después de haber sido cortada, esta gesticulación del personaje es semejante con el cuadro de **"El grito, 1893"** de Edvard Munch. El personaje decapitado del corto toma parte de esta propuesta en la pintura expresionista para exaltar el instante donde fue asesinado, en el corto logra transmitir la desesperación de este personaje al ser reprimido



59 *Secuencia final de "De Raíz"*



60 *"El Grito" de Edvard Munch*

También esta secuencia final existe una relación con la imagen de la raíz y el título de la obra *"De Raíz"* esto por medio del elemento de la autocita donde se hace referencia a la misma obra, es el discurso de la película dentro de la misma película, donde por medio del título se avisa al espectador sobre el contenido del final del cortometraje.

La escena final es un palimpsesto donde se interpretan varias relaciones con el significado del árbol, la muerte y la libertad de expresión del personaje. Una de las interpretaciones es que con el crecimiento del árbol se realiza una metáfora, donde pone a dialogar el sentido metafísico de la vida después de la muerte y el sentido de reencarnación de la religión hindú. La cual explica que después de la muerte se puede reencarnar con plantas o, animales.



61 Secuencia de "De Raíz"

También esta tercera secuencia presenta la Parodía, esto entre la imagen de la cabeza cercenada en la secuencia dos y la nueva expresión del rostro del personaje que salen de las ramas del árbol donde se ironiza el hecho de que el personaje fue asesinado por expresarse, a su vez también se parodia con las características de la pintura de "El grito" donde se contradice el sentido de esta obra, ya que la desesperación del personaje del cuadro de Edvard Munch en "De Raíz" se ironiza por medio de una sonrisa.



62 Secuencia de "De Raíz"

La obra analizada hace una reflexión sobre la libertad de expresión mediante la exaltación de la represión, donde recurre en la construcción de su discurso a la alusión y el pastiche con mayor frecuencia, aludiendo al género cinematográfico del Cyberpunk que se caracteriza por tratar temas sobre, la decadencia de la sociedad a partir de las guerras, la tecnología como dominación del hombre y el control de la sociedad para lograr una utopía.

En las secuencias iniciales se incluyen características que refieren a escenarios, vestimentas y retakes de películas que han sido representativas en el género por lo que la relación intertextual es explícita con el cine.

En la última secuencia la propuesta intertextual juega a debatir sobre oposiciones, que se refieren a discursos sobre la religión y la trascendencia del ser humano. Donde se puede ver el ritual del sepulcro y la reencarnación con una planta. En esta secuencia la relación intertextual se maneja de forma implícita, por medio de metáforas, y expresiones con los rostros de los personajes.

El director expone una visión trágica que invita a reflexionar sobre la posición de una persona que se encuentra en desventaja, que es violentada, donde se trata de polemizar el hecho de perder facultades y derechos esenciales como el acto del habla. En sus largometrajes el director ha hecho recurrente la discusión sobre temas difíciles de abordar en ciertos contextos sociales.

En comparación con el primer cortometraje analizado "*Hasta los huesos*", que también trata el tema de la muerte la obra "*De Raíz*" aborda el tema desde un punto de vista crudo y visceral el mismo hecho, con un sentido fatalista. En un discurso totalmente opuesto de "*Hasta los huesos*".

6 Conclusiones

Conclusiones Generales

El cine animado tiene origen en la técnica cinematográfica del cuadro por cuadro, además integra artistas procedentes de la caricatura, donde se da una relación con el lenguaje de la tira cómica y la técnica cinematográfica.

Además integra otros recursos como el uso de las maquetas los trucos de magia, por lo cual el cine de animación desde su origen ha sido un producto intertextual. Así mismo por medio de las diferentes técnicas el cine animado esta en busca permanente de la innovación visual en este tipo de películas.

El cine animado tiene una mayor demanda en la parte publicitaria con lo cual ha formado grandes estudios que han sido parte aguas para géneros y temáticas, donde se ha dado una relación estrecha con los animadores independientes. Aprovechando el talento de los directores, otorgándoles una libertad creativa que a su vez les permite estar realizando sus obras de forma independiente. En donde la intertextualidad sirve como una herramienta de innovación.

Dentro del estudio intertextual a otro tipo de cine quedan significados por encontrar ejemplo donde no se ha llevado un análisis intertextual es el cine animado japonés que es un cine que tiene una perspectiva diferente de la construcción de las historias y de los universos donde se desarrollan las mismas en relación con el cine que se consume y se ve en países occidentales.

Se podría decir que el cine japonés es un producto con una carga intertextual alta en comparación de otros productos animados, ya que tiene un sinnúmero de géneros y características que han fragmentado su consumo y que han generado públicos específicos para cada propuesta. De la misma forma que la

intertextualidad se genera por las interpretaciones de cada público, se tendría que hacer la relación de público fragmentado con las interpretaciones de los géneros de animación japonesa.

Conclusiones análisis intertextual

En relación con el análisis intertextual de los autores mexicanos insertos en la posmodernidad, René Castillo y Carlos Carrera, se distinguen por referirse a discursos de diferentes procedencias, en el primero la tendencia es el uso de elementos culturales mexicanos, costumbres, y representaciones del imaginario social. Por su parte Carrera toma discursos universales que tienen que ver con la filosofía la metafísica de la vida en específico con la trascendencia después de la muerte y con géneros cinematográficos como la ciencia ficción y el Cyberpunk.

En el caso de la industria animada mexicana hay una última generación de animadores que provienen de escuelas de animación y cine lo cual ha dado un alto potencial a esta industria que se encuentra despegando actualmente.

Dentro de los estudios cinematográficos en relación a la animación queda un campo amplio por recorrer, esta tesis es un acercamiento solo intertextual al cine animado mexicano. Un campo virgen de estudio se encuentra en las realizaciones animadas mexicanas de esta y anteriores épocas.

La propuesta sería un análisis que nos acerque a los contenidos de estas obras y posteriormente estudiar otro tipo de relación con el cine, ya sea desde la construcción de las historias, la verosimilitud, los roles de los personajes o la propuestas estéticas de las animaciones. La idea principal es hacer un análisis profundo de las significaciones de un género que ha sido olvidado por los estudios e investigadores en México.

Hasta los huesos”

En este cortometraje se mantiene un estilo basado en su orígenes territoriales del director, manejando las tradiciones territoriales y con ello puede ser que sus películas sean para un público mexicano, pero a la vez puede ser que esto mismo restrinja su lectura fuera de nuestras fronteras.

En su corto “*Hasta los Huesos*”, Castillo recurre a información cultural, como la fiesta del día de muertos, el rito de la muerte llegando a estereotipos del cine mexicano. También pasando por la representación de ambientes nostálgicos de épocas históricas de México, recuperando personajes con una carga moral y asignarles un nuevo significado, el cual siempre con una identidad nacional.

En su cortometraje le elemento intertextual más usado es el pastiche donde recurre a murales del pintor Diego Rivera y a las litografías de José Guadalupe Posada para crear sus personajes. El nuevo discurso que enuncia Castillo por medio del lenguaje cinematográfico a partir de las intertextualidades con la cultura mexicana, busca el dialogo con artistas que surgieron después de la revolución mexicana, con una voz de protesta.

“De Raíz”

El elemento que más se presenta en este filme es la alusión con géneros cinematográficos, (ciencia ficción y cyberpunk) así como en la parte musical. También hace referencia a la plástica de la corriente expresionista, esto se refleja en el manejo de los colores y las formas en la imagen.

También existen autocitas con su obra de “*El Héroe*” además está influenciado por la filosofía cuestionando temas como la trascendencia de la vida, la represión, la justicia y la crítica política y social.

Este cortometraje el uso de la intertextualidad se podría decir que está dirigido aun público universal, es decir un público no regional como en la obra de “*Hasta los huesos*” finalmente su discurso tiene un carácter fatalista de los temas filosóficos a los que hace alusión.

7 Bibliografía

Libros

- Altman Rick, *Los géneros cinematográficos*, Ed. Paidós, Barcelona, 2000.
- Aurrecochea Juan Manuel, *El episodio perdido: Historia del cine mexicano de animación*, México, Ed. Cineteca Nacional, 2004.
- Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Ed. Paidós, Barcelona, 1993
- Bordwell, David, *El arte cinematográfico: Una Introducción*, Ed. Paidós, Barcelona, 1995.
- Gomez, Paz Victoria Magali. *Las alas de cine un acercamiento a la obra fílmica de Wim Wenders*. Universidad Nacional Autónoma de México, 2000.
- Jameson Frederic, *El Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona, 1995.
- Mckee Robert, *El guion: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones*, Ed. Alba, Barcelona, 2004.
- Meseguer Lluís, Villanueva María Luisa, *Intertextualitat i recepció*, Castelló de la Plana, Universitat Jaume I, 1998.
- Navarro Desiderio, *Intertextualité, Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, Ed. Colección Criterios, Cuba, 1997.
- Puga Villanueva, Adrian, *La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados serial experiments Lain (Japón 1998) de Ryutaro Nakamura*, Ed. A.P.V México, 2007.
- Riffaterre, Michael, "El intertexto desconocido" en *Intertextualite, Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, Ed. Colección Criterios, Cuba, 1997
- Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación: Una perspectiva desde México*, México, Ed. UNAM-CUEC, 2007.
- Stam Robert, *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Ed. Paidós, Barcelona, 1999.
- Sadoul George, *Las maravillas del cine*, Fondo de Cultura Económica, México, 1960.
- Sadoul Georges. *Historia del cine mundial: desde los orígenes hasta nuestros días*, Ed. Siglo XXI, México, 1976.

- Sánchez Francisco, *Luz la oscuridad (crónica del cine mexicano (1896-2002))*, Cineteca Nacional y Ediciones Casa Juan Pablos, México, 2002.
- Wiedemann Julius, *Animation Nowj*, Ed, Benedikt Taschen Verlag, Alemania, 2007.
- Zavala Lauro, *Elementos del discurso cinematográfico*, Ed. UAM-X, México, 2003.

Revistas

- *Versión # 18*, Pavlicic Pavao, La intertextualidad moderna y la posmoderna , México, 2006
- *Criterios: edición especial de homenaje a Bajtín*, Navarro Desiderio, Universidad Autónoma Metropolitana -- Xochimilco, 1993

Páginas de internet

- http://www.periodismoenlinea.com.mx/090921/nota_090921_06.tml
- <http://www.informador.com.mx/entretenimiento/2009/76383/batallon-52-reune-historias-para-2010.html>.
- <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Historia-de-los-comics-1.html>
- <http://gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/72/21-72.pdf>
- http://www.batallon52.com/index_esp.htm
- http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=404&Itemid=81
- http://www.acces.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=161:1a-epopeya-revolucionaria-en-los-murales-de-diego-rivera&catid=11:revolucion&Itemid=28murales_rivera
- <http://www.criterios.es/revista/bajtín.htm> *revista criterios*
- http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/publicaciones/publi_qucposo/j_gpe_posada.htm *obra posadas*
- http://www.golemproducciones.com/forums/topic.asp?TOPIC_ID=2835
- http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html
- <http://www.informador.com.mx/entretenimiento/2009/147400/6/batallon-52-saca-la-artilleria-pesada.htm>

- <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/1031/%282009%29-historia-de-la-animaci%C3%B3n-en-m%C3%A9xico>
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- <http://www.escaner.cl/escaner16/comic.htm>
- <http://www.anfrix.com/2007/02/la-historia-de-los-dibujos-animados/>
- <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/front.html>

Filmografía

- Arias, Michael. *Tekkonkinkreet*, Aniplex, 2006
- Burton, Tim. *The Nightmare Before Christmas*, Touchstone Pictures, 1993
- Burton, Tim. *Corpse Bride*, Warner Bros. Pictures, 2005
- Carrera, Carlos. *El Héroe*, IMCINE, 1994
- Carrera, Carlos. *De Raíz*, Universidad Iberoamericana, 2004
- Castillo, Réne. *Hasta Los Huesos*, IMCINE, 2001
- Cronenberg, David. *eXistenZ*, Alliance Atlantis Communications, 1999
- Dunning, George. *Yellow Submarine*, Apple Corps, 1968
- Geronimi, Clyde. *Alice In Wonderland*, Walt Disney, 1951
- Hitchcock, Alfred. *Psycho*, Shamley Productions, 1960
- Lasseter, John. *Toy Story*, Pixar Animation Studios, 1995
- Miller, George. *Mad Max*, Kennedy Miller Productions, 1979
- Miller, Goerge. *Mad Max 2: The Road Warrior*, Kennedy Miller Productions, 1981
- Radford, Michael. *1984*, 20th Century Fox, 1984
- Scott, Ridley. *Blade Runner*, Warner Bros, 1982
- Wachowsky, Andy. Wachowsky, Lana. *The Matrix*, Groucho II Film Partnership, 1999
- Wimmer, Kurt. *Equilibrium*, Dimension Films, 2002
- Yuasa, Masaaki. *Mind Game*, Studio 4°C, 2004