



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA**

**FACULTAD DE ARTES**

**MAESTRÍA EN ARTES: INTER TRANSDISCIPLINARIEDAD**

**Río Imparable:**

**Visibilización del contexto sociocultural de creadoras consagradas dentro del campo de la animación en México**

**TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTES: INTER Y TRANSDISCIPLINARIEDAD**

**PRESENTA:**

**Magdalena Vázquez García**

**Directora de Tesis: DRA. ABRIL CELINA GAMBOA ESTEVES**

**Asesora: DRA. MÓNICA DEL SAGRARIO MEDINA CUEVAS**

**Lectora: DRA. ANA LUCIA PIÑÁN**

**PUEBLA, MÉXICO, ABRIL 2024**

*“Debemos tener perseverancia y sobre todo confianza en nosotros. Debemos creer que estamos dotados para algo, y que alcanzaremos ese objetivo cueste lo que cueste”.*

**Marie Curie**

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis abuelos por ser el inicio de la cadena que formo parte, a mi madre y mi padre por inspirarme. A María, Susana y Ana por acompañarme; a todos ellos por amarme, sépanse correspondidos.

A las hermanas que la vida gentilmente me comparte Alma, Ale, Chio, Rosa, Eri, Karin, Pao y a mi incansable Janeth por no rendirse conmigo y apoyar cada paso de todas las maneras posibles.

A quienes apenas escucharon mi proyecto se subieron a mi tren a través de entrevistas, recomendaciones, preguntas, porras y acompañamiento. A mis compas Luis y Petrucci por compartirme tanto.

A mis querencias, Elí, gracias por las pláticas que me acompañaron en la reflexión constante, en esta historia fuimos pioneros. Nathan, estoy segura que habrías sido la primera persona en recordarme quien soy.

A mis profesores de la MAIYT por expandir mis horizontes y enseñarme que se puede viajar desde una silla, particularmente a Abril, Mony y Ana que me acompañarán hasta la salida.

A las que estuvieron antes que yo, las que estamos y las que vienen; es increíble la manera en la que una ausencia puede transformar la historia de una persona. Y, por último, pero no menos importante, a mí por levantarme todas las veces que ha sido necesario.

## ÍNDICE

<i>Introducción</i>	3
<i>El cauce del Río</i>	7
¿Qué ocurre?	7
¿Por qué ocurre?	17
¿Qué quiero?	18
¿Para qué?	22
¿Cómo lo voy a hacer?	25
¿En dónde nace este Río?	34
Matilda, ¿Eres tú?	38
<i>Dinámicas del campo de la animación en México</i>	44
Péek-Páax (11 años)	52
Fotosíntesis Media (8 años)	53
Mighty Animation (11 años)	55
Casiopea (10 años)	56
Mokiki Animation Studio (7 años)	59
<i>Las mujeres en el campo de la animación</i>	63
Anáí Tirado Miranda	75
Rosa María Campos	78
Guadalupe Soler	80
Carmen Álvarez	82
Beatriz Herrera	85
Karla Ruiz	88
<i>La fuerza imparable</i>	94
Como me ven, me tratan	94
Aquí todos somos amigos	100
Techo de Cristal	103
¿Estoy lista para esta misión?	106
Si me apuro, ¡me da tiempo!	110
<i>Conclusiones</i>	115
<i>REFERENCIAS</i>	117
<i>ÍNDICE DE FIGURAS</i>	128
<i>ÍNDICE DE GRÁFICOS</i>	129
<i>ÍNDICE DE TABLAS</i>	130

## Introducción

Río imparable surge como respuesta ante la inexistente participación de las mujeres en la dirección de largometrajes en México, en principio su objetivo era muy sencillo pues buscaba visibilizar la capacidad de las mujeres que nutrimos la industria día a día con el fin de lograr sacudir las esferas y ser consideradas para participar de estos puestos de liderazgo.

La primera vez que leí *La transdisciplinariedad Manifiesto* de Basarab Nicolescu (Nicolescu, 1996) sentí que ese hombre, había estado con María Sabina y se había puesto a escribir ese documento pues, que para mí alguien hablara de los diferentes niveles de percepción que me habitan y cómo estos se amplían en la medida de mi receptividad, resultó una prueba tangible de que él estaba en hongos.

Sin embargo, cuando leí que la transdisciplinariedad era una manera para dejar el testimonio de mi existencia por este mundo y de lo que era capaz de conocer al momento de escribir, sentí que era el camino correcto para transmitir lo que quería plasmar a través de mi proyecto.

Matricularme en la Maestría en Artes: Inter y Transdisciplinariedad fue, sin duda, soltar al aire lo que se convertiría en una bola de nieve, pues no había dimensionado en sus inicios todo lo que estaba detrás de esta ausencia. En ocasiones mis pensamientos van en diferentes direcciones y es por eso que necesito apoyarme de conceptos que me hagan sentar bases sólidas, de ahí que cuando conocí el concepto de epistemología del que parte Rolando García (2000) me fue un poco más fácil entender a qué se refería Nicolescu con esta idea de la percepción y la no resistencia.

Y es que para mí no fue sencillo, después de 19 años de no pisar una institución académica, retomar esta práctica de leer y reflexionar con un fin específico. Me fascinó la manera en la que García describe cómo estaban al principio unidas todas las disciplinas y la razón por la

que se fueron separando y cómo esta separación ha llegado a tal punto que necesitamos replantearnos qué tanto dista una de la otra como para no converger en el análisis de un problema específico (García, 2000).

Me parece que el conocimiento está tan vivo como las personas y que cada tanto necesitamos replantearnos si el camino es correcto para reflexionar si la vía que hemos tomado nos está llevando al punto que queremos, y entonces recalcular la ruta. Entender que mi investigación estaba viva y que de pronto su título me arrastraba a lugares que no había imaginado llegar, era profético y difícil de asimilar; sin embargo, en este momento, como autora de este documento, me siento como un *pastiche*: esta mezcla de cosas para crear algo nuevo que tiene que ver con lo que yo fui, lo que aprendí y lo que aprendo día a día. La manera en la que este documento se ha ido conformando a partir de lo que sé, lo que siento, unido a lo que saben otras personas y lo que sienten, se ha amalgamado con los saberes que reuní para soportar este texto.

Y sin temor a ser pretenciosa puedo decir que Río imparable es el condensado de muchas vidas que han nutrido a un sector que busca convertirse en una industria que sustente a muchas personas. Mi deseo es que justamente esa industria les dé una vida digna a quienes conformamos este espacio social y no solo a unos cuantos, pues la visibilización de la ausencia de las mujeres en la dirección de películas animadas también implica una sensibilización de un entorno que ha omitido sistemáticamente una de sus partes.

Acepto que cuando tomé la misión de analizar este tema traía la espada desenvainada, pero un texto de la doctora en historia Ana Lidia Peña (García-Peña, 2016, p. 2), donde explica que la omisión obedece a una supremacía en la que el humano es considerado masculino y, por ende, todo lo que tenga que ver con él va a ser lo que rija el entorno, para mí significó bajar la espada. Y ya para cuando llegué al *Espacio Social* de Pierre Bourdieu entendí a lo que se refería cuando explica que las omisiones son sistematizadas, es decir, ni siquiera hay un miramiento o reflexión

porque lo único que se reconoce son estos logros masculinos y es, en este sentido, que me apoyo de la sociología.

Otra disciplina de la que decidí apoyarme es la psicología por medio de las representaciones sociales, pues es a través de estas que las personas organizamos nuestra realidad y la asimilamos, encontrando cómo justificar nuestras acciones, acomodar nuestras ideas y decidir por qué hemos tomado cierto camino y no otro. Respecto a las representaciones sociales me gustaría añadir que es una teoría que, desde mi perspectiva, soporta de manera compenetrada al espacio social, ya que ambas buscan este entendimiento y asimilación de la realidad, si bien son aplicables a cualquier entorno, considero que resultaron pertinentes para este estudio.

Originalmente tenía pensada otra teoría para el análisis de este problema complejo, sin embargo, al plantearle el proyecto a mi asesora, la doctora Mónica Medina, me recomendó que lo analizara desde una perspectiva de género, propuesta que apoyó mi directora, la Dra. Abril Gamboa. Debo decir que, a través del conocimiento de diferentes lecturas respecto al género, me pregunté cómo no lo había considerado desde el inicio. Es probable que sea en este sentido el comentario de Nicolescu de ser receptivos ante nuestro entorno, pues es en la medida de esa apertura que podemos transformarlo al tiempo que esto nos cambia. Dicha perspectiva se acopla con las representaciones sociales, ya que estas se plantean la relación intrínseca entre sujeto y objeto.

Quizá la estructura de este cauce no sea la convencional pues encontrarás que el capítulo 1, denominado *El cauce del río*, es el metodológico, en él explico qué está pasando, cuáles fueron los detonantes para decidir estudiar esta situación en particular, el objetivo general, así como los particulares y la estrategia implementada para cumplir estos propósitos, el primer capítulo tiene la función de ser el equivalente a una mapa en el cual posiciono el punto de partida y el recorrido para llegar al lugar deseado.

En el segundo capítulo destaco cómo es el terreno que recorre este río en el sentido histórico y en el sentido actual, reseñando estudios de animación mexicanos con diferentes edades dentro de la industria. Para ello los distingo en dos etapas: los mayores de 20 y los de 10 años aproximadamente. Hacia el final de este apartado, recupero la trayectoria de dos estudios liderados por mujeres para plantear en dónde están paradas y qué están haciendo.

El tercer capítulo está enfocado en las problemáticas que atraviesan las mujeres en el campo de la animación en México, en este se muestra su participación en diferentes áreas dentro de una producción entrelazándose con las experiencias de seis mujeres con una trayectoria mayor a 6 años dentro de este espacio social, así como la reflexión que han hecho respecto a esas situaciones, relacionándolo con aspectos de género y representaciones sociales.

## El cauce del Río

### *¿Qué ocurre?*

Esta investigación comprende de manera específica dos décadas de animación en México, que van desde 2003 a 2023. La razón recae en que es esta época en la que nacen los estudios más representativos en la creación cinematográfica animada de nuestro país: HuevoCartoon, Ánima Estudios y Animex Producciones. Lo que ocurre en este espacio temporal es que, aunque la realización de películas animadas es relativamente constante de acuerdo con los anuarios del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), en ninguna de las producciones hasta 2021 se cuenta con mujeres en el cargo de dirección de los proyectos. En el anuario de 2022 existe una coproducción México-España en donde podemos ver una codirección entre un hombre y una mujer, ambos directores son de nacionalidad española, por lo que podemos resumir que ninguna mujer mexicana ha sido directora de un largometraje de animación dentro de la producción nacional.

Trataré de sintetizar la cadena para explicar cómo mi capital social y cultural fue determinante para mi incursión en el campo de la animación en 2006. Un día Ana Laura, mi prima, fue invitada por Ricardo Arnaiz, el fundador de Animex producciones, a trabajar en su siguiente proyecto. Como ella tenía 15 años a su madre le pareció sospechoso, por lo que consideró como alternativa que su sobrina que estudiaba Diseño y Comunicación Visual, a punto de egresar, podría ir a echar un vistazo y hasta conseguir empleo. Esa sobrina soy yo, así que a regañadientes asistí a la cita.

Cabe mencionar que la entrevista fue muy breve y Ricardo Arnaiz ni siquiera revisó mi portafolio, aún recuerdo que me dijo: *“el puesto que le ofrecí a Ana ha sido ocupado, pero si quieres puedes hacer color, aquí te enseñamos cómo”*. Ante tal oferta y la posibilidad de lograr independencia económica me quedé con el empleo. A diferencia de algunos de mis compañeros

jamás anhelé “hacer caricaturas”, pero tenía claro que dibujar me daba la posibilidad de transmitir conceptos y una de mis principales intenciones era ser lo suficientemente hábil como para convertirme en el medio por el cual un autor hiciera tangibles sus ideas en imágenes.

Animex se transformó en un espacio de expansión de conocimiento tanto personal como profesional, pues todo lo que hacíamos era por demás interesante. Así fue como este campo se volvió el lugar en el que disfrutaba pasar más de 8 horas al día, pues los resultados de mi aprendizaje se veían cristalizados en un producto colaborativo con personas que se convirtieron en parte importante de mi vida.

En las líneas anteriores ha sido recurrente la palabra *animación* y, aunque es probable que ya sepas a qué me refiero, tomaremos unos momentos para aclarar el concepto del que parto. La animación como técnica es una representación visual que genera la sensación de movimiento, por medio de secuencias de imágenes que representan determinadas acciones. Debido a su alta capacidad de comunicación, la animación es usada en diferentes áreas como la publicidad, la industria farmacéutica, alimenticia, etc., para transmitir ideas de manera efectiva.

La técnica de animación tiene diferentes estilos o categorías; entre los más destacados encontramos el *stop motion*, 3D y 2D. En estas tres técnicas se da vida a objetos inanimados, sin embargo, en *stop motion* la creación es tangible, se puede y se debe tocar, ya que los artistas generan las maquetas de sus escenarios y marionetas de sus personajes, a los que irán moviendo cuadro por cuadro, captando dicho movimiento con fotografías, las cuales, al editarse y colocar en secuencia mediante edición en video, generan la sensación de movimiento. La animación 3D y 2D se realizan por computadora mediante softwares cada vez más desarrollados y de mayor uso entre los artistas, generando también la sensación de movimiento.

Es importante mencionar que el título de animador/a/e se le otorga específicamente a la persona encargada de generar el movimiento de los personajes en escena, es decir, no porque una

persona haya trabajado en una película o serie animada significa que es animadora, así que en Río Imparable recomendamos que si conoces a alguien que colaboró en un proyecto audiovisual te detengas a preguntar cuál fue su rol, esto, además de expandir tu conocimiento, hará que tu nueva/o amix sienta que estás interesado en conocerle.

Respecto a la animación como campo o industria, es el espacio social en el que habitan las personas de las que te he platicado un poco y muchas de las que me gustaría que en algún momento conozcas, pero todas ellas participan en la creación de proyectos animados.

Después de este breve paréntesis, retomaremos la historia de mis inicios en el campo de la animación mencionando que, si bien Animex fue el estudio en el que comencé a trabajar, no fue el único de la época, pues en CDMX Fernando de Fuentes y José Carlos García de Letona estaban formando *Ánima Estudios*, al tiempo que los hermanos Rodolfo y Gabriel Riva-Palacios impulsaban *HuevoCartoon*, retomando la tarea de hacer animación en México, con la realización de largometrajes, y más adelante, diversificando sus servicios en series de televisión, cortometrajes y coproducciones.

Dichos estudios lograron que más personas reconsideraran la animación como una posibilidad de creación, pues se convirtieron en la prueba contundente de que en el país se podrían generar dichos productos, confirmando con ello la reactivación y reorganización de la industria para dar forma al campo de la animación, tema que trataremos en el capítulo siguiente.

La creación cinematográfica se ha visto beneficiada por el gobierno federal que apoya a la industria fílmica a través del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) por medio de ciertos fideicomisos, como el Fondo para la Producción de Cine de Calidad (FOPROCINE) y el Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional (EFICINE), dando paso a la producción de un mayor número de largometrajes que nos permiten conocer diferentes perspectivas.

Hacer animación puede ser costoso si se compara con acción viva, pues los tiempos de producción y el personal implicado en cada proyecto son significativamente distintos en cuanto a número. Aun así, es importante decir que desde las primeras producciones en México se ha recibido apoyo gubernamental, aunque en esos primeros años no tenían la forma que tienen ahora. En entrevista con Erika Barrón, socia fundadora de CineIntegra —consultora especializada en realizar estrategias diseñadas de acuerdo a cada proyecto con el objetivo de buscar la obtención de recursos cinematográficos a través de apoyos a nivel nacional e internacional— con más de 15 años de experiencia en el medio, nos comparte que este apoyo ha existido desde finales del siglo XX, aunque dependiendo de la administración, va sufriendo ajustes.

Fue en 2003 que las salas de cine en México tuvieron la primera evidencia de lo que se podría lograr con manufactura nacional gracias a la producción *Magos y Gigantes* (Couturier & Sprowls, 2003), sin embargo, tuvieron que pasar dos años para que otra producción mexicana estuviera en cines: *Imaginum* (Mar & Sandoval, 2005) y pasaron otros años más para tener una tercera propuesta que los creadores de animación querían aportar por medio de esta técnica: *Una Película de Huevos* (Rivapalacio & Rivapalacio, 2006). Lo anterior dio paso a la producción constante de largometrajes animados apoyados con recursos federales, hecho que sin duda nos permite conocer diferentes perspectivas, además de promover la creación de nuevos estudios con propuestas diversas.

Los efectos de la creación de proyectos animados han sido tales, que algunas instituciones educativas importantes, privadas y públicas, como la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, el Tecnológico de Chimalhuacán, la Universidad Autónoma de México, el Tecnológico de Monterrey, la Universidad Iberoamericana, la Escuela Escena, SAE Institute México, Coco School, entre otras, han incluido en su oferta académica carreras relacionadas con la producción de animación.

Las características de los planes de estudio de esas carreras destacan por una inclinación a la enseñanza en animación 3D y a los efectos visuales, ya que la tendencia de la industria internacional son las producciones con esta tecnología; sin embargo, la animación 2D se mantiene de pie, pues aunque los estudios Disney anunciaran su despedida de esta técnica con su filme *La princesa y el sapo* (Musker & Clements, 2009), tuvimos la oportunidad de presenciar su regreso a la pantalla grande en la película *Moana: Mar de Aventuras* (Musker & Clements, 2019), específicamente en la secuencia en la que los tatuajes Maui comienzan a bailar. De acuerdo con el artículo de Mishel Luna, lo que sigue para Disney es una combinación de ambas técnicas, pues Disney la considera un legado importante en la animación tradicional (Luna, 2022).

En cuanto a la animación nacional, de acuerdo con los datos recuperados en esta investigación, es variopinta pues tenemos aproximadamente un 51.8 % de producciones 2D, 39.3% en 3D y un 8.9% en formato híbrido (proyectos en 2D que tienen al menos uno de los personajes involucrados en el desarrollo de la historia, pero resueltos en formato 3D). Hasta aquí podríamos mencionar que todo va bien para el campo de la animación y quedarnos con una imagen de postal en la que “ahí vamos haciendo realidad el sueño”; pues la producción ha sido constante, ha tenido apoyos gubernamentales para fomentarla y se está profesionalizando la industria, sin embargo, la participación de mujeres en roles destacados no es proporcional.

Río Imparable nació de la idea de visibilizar el trabajo y participación de las mujeres que nutren la industria de la animación en México, teniendo como fin que las personas encargadas de conformar los equipos conocieran la trayectoria y habilidades de cada una. Con el tiempo este propósito se ha ido metamorfoseando para convertirse en un proyecto que busca visibilizar el contexto sociocultural de las mujeres que contribuyen día a día en la industria.

La participación de las mujeres en el campo de la animación ha sido constante, sin embargo, en cuanto a roles de toma de decisión esto es un tanto escaso, es por eso que

organizaciones de mujeres en diferentes partes del mundo dentro del campo se han manifestado a lo largo y ancho del globo para expresar cuestiones relativas a lo laboral y a la participación creativa. Asociaciones como Mujeres en la Industria de la Animación, MIA, en España; Red Argentina de Mujeres en la Animación, RAMA; Women in Animation, WIA, en EEUU y con diferentes capítulos o filiales en países como Canadá, Colombia, Francia, India, Inglaterra, Irlanda, París y México. Destaca en este último la organización Mujeres en el Mundo de la Animación, MUMA que, al no adoptar las siglas WIA (como en el caso de otros países), conserva su nombre original; ésta y todas las agrupaciones buscan promover y apoyar el talento femenino dentro de la industria de la animación.

Aunque desafortunadamente estas asociaciones no cuentan con recursos para producir un largometraje, en marzo de 2021 MUMA realizó su primer *workshop* llamado *Mujeres produciendo en corto*, en donde se seleccionaron cuatro equipos para que, durante un año, recibieran acompañamiento en las áreas de producción, y el resultado fue la creación de 4 cortometrajes.

En solitario, las creadoras generan diferentes estrategias para llevar a cabo sus obras, ya sea a través del apoyo de los programas gubernamentales como el Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional, o buscado respaldo en otras instituciones como el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA). Ejemplo de ello es el caso de Carolina Corral con el documental animado *Amor, nuestra prisión* (Corral, 2016) que mediante el programa de *Jóvenes creadores* del FONCA obtuvo el recurso para la realización de ese proyecto.

Otro caso es el de la directora mexicana Jennifer Skarbnik, quien desde 2019 realiza su cortometraje *Hasta pronto* (Skarbnik, s.f.), en donde comparte la historia de su abuelo Ruwen quien, como muchos polaco-judíos, tuvo que separarse de su familia durante el Holocausto con la esperanza de volver a ver a los suyos, situación que le ayudó a sobrevivir. Cabe la mención de este

trabajo por su manera independiente de realización, ya que con la campaña en la plataforma Kickstarter busca obtener fondos para la continuidad de su proyecto, otorgando ciertas recompensas a las y los donatarios según el monto de apoyo una vez lograda la meta.

También puede mencionarse el caso de Érika Ivonne Aguilar, quien actualmente produce su cortometraje *Matlalcueytl y Zeatonaly* (Aguilar Pérez, s.f.), que narra la leyenda de estos dos personajes representativos de la zona de San Miguel, Canoa, en Puebla. Destaca también que el cortometraje se realiza con fondos personales; así, tanto en el caso de Jennifer como en el de Érika, la producción presenta un ritmo más lento pues la obtención de recursos es paulatina.

La producción independiente no ha sido indiferente para los creadores de festivales como Pixelatl que, con su reconocimiento *El Chinelo*, premia a los mejores cortometrajes del mundo en categorías como *Cortometraje internacional de animación*, *Cortometraje estudiantil mexicano de animación* y *Cortometraje estudiantil internacional de animación*, pues con el objetivo de reconocer la calidad, buscan la visibilización de estos materiales.

Ya sea con apoyos gubernamentales o sin ellos, las creadoras dentro del campo de la animación en México están en constante producción de obra, sobre todo en la realización de cortometrajes, pues es aquí donde su presencia como directoras de proyectos ha sido mayor, tanto que podemos reconocer a directoras como Sofía Carrillo, Rita Basulto, Lourdes Villagómez, por mencionar algunas. Aun así, en comparación con los cortometrajes dirigidos por varones, el número es menor.

Contrastado con lo anterior, en la versión en formato de largometraje podemos resumir que desde la creación de la primera película mexicana de animación en el tercer milenio, la participación de las mujeres se ha visto limitada a la producción<sup>1</sup>, algunas direcciones de arte,

---

<sup>1</sup> Etapa de realización del proyecto.

animación, supervisiones o como parte del equipo de manufactura, pero no en la dirección del mismo.

Investigaciones realizadas por Mujeres en el Mundo de la Animación, MUMA, en su encuesta anual de 2022, corroboran la poca presencia de mujeres en cargos de toma de decisiones y su ausencia en la dirección de largometrajes. Lo anterior no significa que ellas no figuren, sino que han encontrado otros espacios dentro del campo de la animación para plasmar sus ideas en distintos formatos animados, aunque poco o nada se sabe de su trabajo, porque la difusión de dichos materiales se promueve en círculos profesionales, muy reducidos, de la industria.

En el campo de la investigación académica, dentro de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, la animación ha sido motivo de estudio y propuesta en algunas tesis de grado como es el caso de Érika Ivonne Aguilar en la Maestría en Artes: inter y transdisciplinariedad, Ricardo Ceceña de la Maestría en Comunicación Estratégica, y Mariana Romero por la Maestría en Estética y Arte.

En la primera tesis, de Érika Ivonne Aguilar, que lleva como título *Matlalcueyetl y Zeatonaly: animación stop-motion en la lengua náhuatl como material visual en la educación primaria de San Miguel Canoa, Puebla*, se estudian aspectos como la funcionalidad de la técnica para comunicar un mensaje y así preservar o promover a las lenguas maternas, en este caso, el Náhuatl (Aguilar Pérez, 2022).

En el segundo estudio, de Ricardo Ceceña, titulado *Diagnóstico sobre la producción de cine de animación en México: 2014-2018*, se da cuenta del potencial de la animación como herramienta comunicativa, así como las consecuencias que ha tenido para la industria depender de los apoyos gubernamentales para la creación (Ceceña Castro, 2019).

Finalmente, en el proyecto de investigación llamado *Mujeres del Anime. Cultura, representación y participación*, de Mariana Romero, se analiza cómo los cánones estéticos y roles

de género dentro de proyectos audiovisuales japoneses impactan en la sociedad mexicana, además de visibilizar algunos casos de realizadoras dentro de la industria japonesa (Romero Bello, 2020).

Las preocupaciones dentro de este campo en otras instituciones educativas de nivel superior, van desde los análisis de patrones en la creación de cortometrajes, la imagen visual y sonora, los logros del cine en el género documental, el doblaje en determinadas producciones y el análisis de las heroínas de las películas del director japonés Hayao Miyazaki.

Conocer los orígenes de este proyecto implica contar que cuando llegó a mí la oferta de realizar la Dirección de Arte del largometraje animado *El camino de Xico* (Cabello, 2020), me lo ofrecieron con el atractivo de tener a una niña como protagonista y un equipo conformado por mujeres con una buena trayectoria dentro del campo de la animación, y específicamente dentro de *Ánima Estudios*, además de contar con el apoyo de una Productora Ejecutiva. Ante esta oferta y la posibilidad de dirigir por primera vez el arte de un largometraje, me vi seducida y acepté la propuesta. Sin embargo, el puesto más importante dentro de la producción estaba a cargo de Marcel Tojo, un artista de Layout con una larga trayectoria dentro de *Ánima Estudios*. Más tarde, cuando él decidió renunciar al proyecto, el cargo lo ocupó Eric Cabello, quien había sido encargado de la dirección y supervisión de animación de diferentes proyectos dentro de la misma empresa.

Actualmente soy una mujer de 42 años, inicié mi trayectoria dentro del campo de la animación en 2006 mientras estudiaba la carrera de Diseño y Comunicación Visual con especialidad en Ilustración, en la ahora Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. En ese momento Ricardo Arnaiz, fundador de Animex Producciones, estaba reclutando gente que tuviera la disposición de aprender a trabajar en una serie animada llamada *Descontrol* (Ochoa Cadena, 2005) para Televisión Azteca, así que con todo el temor de fallar pero con el entusiasmo de una primera oportunidad laboral, me embarqué en la misión de realizar el

color de los personajes al lado de un equipo integrado por personas que tenían una formación profesional similar a la mía o eran autodidactas. Desafortunadamente los tiempos de producción eran muy apretados y al no lograr las entregas en tiempo y forma, la televisora canceló el proyecto. Paul Rodoreda, el entonces productor del estudio, nos dio la terrible noticia con la promesa de volver a llamarnos si se lograba concretar una película que en ese momento tenía como nombre tentativo *La leyenda de 1810*, y que años más tarde se convertiría en el famoso largometraje mexicano *La leyenda de la Nahualla* (Arnaiz Núñez, 2007), siendo esta mi iniciación oficial dentro de la industria de la animación.

Quienes incursionamos en el campo de la animación a inicios de los años 2000 sabemos que los que contábamos con una formación profesional veníamos de carreras afines al diseño y las artes visuales, pues en ese momento eran las carreras ofertadas en México. Otro tipo de personas, entusiastas de la animación, se había formado de manera autodidacta estudiando las caricaturas que en ese momento se programaban en la televisión, pues el uso de internet recién comenzaba. Sin embargo, todos teníamos el firme propósito de hacer animación.

Conocer la trayectoria de creadores como Marcel Tojo y Eric Cabello, fue un hecho que me llevó a reflexionar sobre que, durante los más de diez años que llevaba laborando dentro de la industria de animación, jamás había tenido a una mujer dirigiendo un proyecto. La intención de hacer un catálogo que mostrara sus virtudes artísticas fue el primer impulso para resolver parte de una problemática que me atravesaba, pues, aunque también había caminado con Tojo y Cabello y cocreado a su lado, eran ellos quienes habían logrado la posición más reconocida dentro de los proyectos.

### *¿Por qué ocurre?*

Si bien es cierto que todos nos apoyamos y aprendimos juntos y que ningún compañero me negó la posibilidad de crecer en diferentes áreas de los proyectos cinematográficos de animación, la mayoría de los puestos de liderazgo estaban a cargo de ellos. Quisiera quitarle el halo diabólico que podrían encubrir estas líneas, por lo que me apoyaré de la teoría del espacio social de Pierre Bourdieu, cuya visión sociológica me ayuda a comprender que no existe un ente maligno que busca la supresión de las mujeres, abriendo paso a la consideración de dinámicas y estrategias en donde, sin lugar a dudas, existe una brecha de género.

La Doctora en historia, Ana Lidia Peña, en su artículo *De la historia de las mujeres a la historia de género*, plantea que la ausencia de referentes femeninos no se trata de una confabulación malvada entre historiadores, sino que es consecuencia de una construcción del concepto de humanidad en donde el ideal es masculino y prioriza los hechos realizados por varones, lo que da como resultado un sesgo importante en la construcción de la historia (García-Peña, 2016, p. 4).

La afirmación anterior revela una concepción respecto a lo que era importante y merecía la pena contarse de acuerdo con la construcción social que continúa imperando, y en la que un sector de la población tiene un recorrido más amplio para lograr sus objetivos. En este aspecto de desigualdad podemos destacar las diferencias salariales, dobles y triples jornadas y el llamado efecto Matilda, un concepto acuñado por la historiadora científica Margaret W. Rossiter para nombrar al fenómeno social invisibiliza los logros de las mujeres científicas y que debe su nombre a Matilda Joslyn Gage una sufragista y abolicionista estadounidense quien fuera la primera en denunciar públicamente las omisiones de las aportaciones de las mujeres inventoras e investigadoras a finales del siglo XIX (Llorente, 2021). Si bien el término surgió en un sector específico, aplica para todos y cada uno de los espacios en los que se desarrolla la vida humana.

Retomando lo mencionado respecto a mi experiencia en el campo de la animación, puedo decir que vi a mis compañeras prepararse tanto como a ellos. Por ejemplo, el nombramiento de Eric Cabello como director del largometraje *El Camino de Xico* (Cabello, 2020) se debía a sus años de experiencia como animador en diferentes proyectos y a su labor como director de capítulos en series televisivas, entre las que destacan *El Chavo animado* (Mar & Cabello, 2006) y *Chapulín Colorado* (Mar & Cabello, 2015), ambas producidas por *Ánima Estudios* para Grupo Chespirito. Tomando en cuenta este recuento, su ascenso en 2018 me parecía la acción más justa que el estudio podía tener para un colaborador talentoso y leal, sin embargo, la sensación de no tener una directora de proyecto a lo largo de mi carrera, no dejaba de generar inquietud en mí.

Yo estaba muy feliz con el cargo de Directora de Arte, aunque para ser honesta, tal nombramiento me hizo sentir una enorme inseguridad. Comencé acompañamiento psicológico para entender que cualquier puesto laboral podía derivar de la experiencia y, aunque en ese momento no conocía el término, viví el síndrome de la impostora en todo su esplendor. Si bien ese tema no es el objetivo principal de estas líneas, es importante comentar lo que algunas personas pueden experimentar ante tales situaciones. A la par de lo anterior, me preguntaba por qué no había directoras de largometrajes, y más específicamente: ¿Qué hacía que las mujeres, que también habían entregado sus horas de vida al estudio, no tuvieran acceso a esos cargos?

### *¿Qué quiero?*

Al principio mi intención fue hacer un catálogo, pues una tarde mientras jugaba con mi sobrina Ixtla quien tenía 7 años, tomamos su libro *Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes* (Favilli, 2020), como ella estaba orgullosa de saber leer, nos inventamos el juego *¿Quién podrías ser?* La dinámica consistía en abrir el libro en una página cualquiera y leer a la mujer en cuestión, después de un rato de juego, Ixtla me dijo: “Espera, te voy a enseñar como quién me gustaría ser”,

y me mostró a una fotógrafa y a una bailarina. Mi cuerpo reaccionó ante su afirmación y pensé, ¡claro!, la solución es que nos vean, que sepan que somos capaces de esforzarnos e inspirar a otras. Fue así como llegué a la maestría en donde esa semilla reveló un problema complejo para el que un catálogo le era insuficiente.

Enunciar que Río Imparable tiene el objetivo de “Visibilizar el contexto sociocultural de las mujeres con trayectoria dentro del campo de la animación en México” fue un hecho que me brindó una enorme sensación de paz, pues el proceso de construir un texto que respalde el trabajo realizado durante los últimos tres años, 2021-2024, fue por muchos momentos abrumador.

*Visibilizar*, de acuerdo con el Diccionario de la Real Academia (2023), significa hacer visible lo que no puede encontrarse en la superficie, como cuando solo a través de una radiografía podemos saber lo que pasa dentro de nuestro cuerpo, porque, aunque nos duela, no tenemos la certeza de por qué ocurre.

En el programa por el Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer de la Universidad Nacional Autónoma de México, Brenda Rodríguez Herrera, jefa del Departamento de Proyectos para las Comunidades Incluyentes de la Dirección General de Atención a la comunidad, DGACO, asegura que, para combatir esta problemática es necesario hablar y visibilizar los casos. Agrega que en ocasiones la normalización de estos hechos deriva en la omisión y, por tanto, repetición de patrones, e incita a la comunidad a hablar y compartir como medida de acción para la erradicación («Hablar y visibilizar la violencia de género, también es combatirla», 2021). Debido a ello infiero que nombrar el fenómeno es un buen punto de partida para erradicar y fomentar la participación de las mujeres en puestos de liderazgo dentro de las producciones cinematográficas animadas en México.

Dicho concepto implica el conocimiento y análisis de un sector que habito y me habita. Al correr de los años he tenido la oportunidad de observar que la participación de las mujeres dentro

de los diferentes estudios en los que he colaborado ha incrementado, sin embargo, el número de mujeres en el rol de dirección de largometraje, comparado con el de varones, es devastador para un sector social que está generando revuelo en nuestro país. De acuerdo con la entrevista a Alfredo Lango, animador y empresario queretano, este afirma que la industria de la animación en México genera el 7% del Producto Interno Bruto (PIB) a nivel Latinoamérica, y que nuestro país aporta al mundo el 5% de la animación que se genera. Agrega que si se contabilizara el trabajo dentro de las tecnologías de la información, se llegaría a la suma del 39.5% del PIB, por lo que considera que el potencial de la animación es importante (U-Tad, 2022).

Y un poco así, con el dolor de ver que no solo yo, sino que muchas de mis compañeras nos habíamos convertido en colaboradoras y no en titulares de proyectos cinematográficos de animación, me di a la tarea de construir el cauce para este río, pues considero necesario tener en cuenta el proceso por el que un estudio pasa para elegir al director o directora de su próximo largometraje.

La anterior reflexión dio pie a la contundente pregunta de esta investigación: **¿Cuáles son los factores socioculturales que limitan a las mujeres pioneras dentro de la industria para acceder a la dirección de largometrajes animados en México?**

Existen infinidad de libros en la sección de psicología y autoayuda, en redes sociodigitales las personas creadoras de contenido inundan el espacio con videos que explican el síndrome de la impostora, como si esto fuera lo único que impidiera el ascenso de las mujeres dentro de las industrias en las que se desenvuelven. Sin embargo, en lo referente a la industria de la animación, considero indispensable reflexionar si alguna de nosotras ha visto la vacante para directora de largometraje. Estoy segura que la respuesta es negativa, y justamente este es mi punto de partida para rescatar la importancia de estudiar la estructura de la industria, sus dinámicas y estrategias.

Ello hace imperativa una revisión de las características de las trayectorias de las personas que cuentan con el título de director en los largometrajes de animación producidos en nuestro país.

Lo anterior es importante, pues constituye un referente del terreno que pisan las mujeres, aunado a esto es indispensable examinar cuál ha sido su participación dentro de la industria cinematográfica animada y qué papeles han desempeñado en proyectos audiovisuales.

En ese sentido, conocer la trayectoria de las mujeres es importante, pues esto dará un parámetro sobre cuáles son las limitantes que en realidad nos habitan y cuáles son los retos a los que nos enfrentamos día a día dentro de la Industria dedicada a la animación en México.

Podría invertir mi vida en este proyecto, pero por el momento este análisis se limitará a recabar la información de un grupo de mujeres con ciertas características. La primera es contar con una trayectoria dentro del campo de la animación mayor a 6 años, pues tomando en cuenta que en promedio la producción de largometrajes o series toma un tiempo aproximado de 2 años, tendríamos que las mujeres que conforman esta muestra han participado en al menos tres producciones, en uno o diferentes estudios, dentro de nuestro territorio.

Otra característica del grupo de estudio queda referida a su formación educativa. En ese sentido, es importante destacar que la muestra quedó configurada por seis creadoras, de las cuales una tiene formación académica a nivel licenciatura enfocada en la animación, es el caso de Karla Ruiz. Conoceremos qué tanto se separa y diferencia su historia de las otras mujeres participantes del estudio de esta investigación, como Guadalupe Soler, Beatriz Herrera, Rosa María Campos, Carmen Álvarez y Anaí Tirado, todas profesionales dentro del campo y cuya formación está relacionada con el diseño gráfico o las artes plásticas.

Indagaré en los hechos que llevaron a estas mujeres a tomar la decisión de formarse dentro del ámbito visual, así como la preparación que han recibido y las herramientas que han tenido que adquirir, pues todas somos conscientes de los avances tecnológicos y de las

implicaciones que tiene para nuestra carrera el detener nuestro aprendizaje. Estos datos nos darán cuenta de cuál ha sido el camino para lograr una trayectoria dentro del cine de animación en México, así como de los intereses que la van forjando.

Me gustaría que *Río imparable* fuera un documento para que las personas que tengan la disposición comprendan la complejidad del terreno que transitan las mujeres que nutren la animación nacional día a día, y sepan que somos un conglomerado de historias y circunstancias distintas, por lo que no podemos pensar que la manera de percibir de una se volverá una regla aplicable a todas las situaciones. Deseo que tengan ante sus ojos una radiografía de las omisiones sistematizadas para así construir una industria que tenga espacio para diferentes maneras de abordar un tema en donde el género dominante no sea el masculino.

### *¿Para qué?*

Cuestionarme es mi pasión, entender para qué invierto tiempo en algo ha sido una constante en mi trabajo, reflexionar si este proyecto será importante o transformará la vida de alguien ha sido un devenir durante mis estudios de posgrado. Entre mis respuestas, considero que esta investigación me transforma en lo personal y en la manera en la que percibo el campo al que le he dedicado mi vida profesional. De alguna manera, mi ambiciosa cabeza espera que si en algún momento una persona curioseara en este trabajo, encuentre al menos un testimonio de cómo se construyó la industria a través de las personas que amablemente me han compartido su tiempo para tejer este documento.

De acuerdo a un reporte realizado por el Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO), en colaboración con el Instituto Nacional de las Mujeres (INMUJERES) y la Organización de las Naciones Unidas (ONU), que se titula “Datos por la igualdad”, en el marco conmemorativo del 8

de marzo (8M), México se ubica como el cuarto país en Latinoamérica con menos participación económica de las mujeres:

En México la participación de las mujeres en la economía remunerada alcanza 46% mientras que la de los hombres asciende a 77% de acuerdo con la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE). Sumado a que, la participación de las mujeres en el mercado laboral ha cambiado poco en las últimas casi dos décadas. Entre 2005 y 2023 esta creció cinco puntos porcentuales al pasar de 41% a 46% en este periodo de tiempo. A este ritmo, tomaría 119 años que las mujeres alcancen la tasa de participación económica de los hombres (IMCO, 2024, párr. 7).

De acuerdo con estos datos, la posibilidad de que yo colabore dentro de una industria igualitaria es imposible al menos en esta vida, por lo que se hace urgente comprender qué pasa con este sector de la población con el que me identifico.

Para entrar en materia, es importante señalar que el arranque de la animación en México como industria no ha sido fácil, sin embargo, el nuevo milenio trajo la posibilidad de nutrirla de manera continua. Durante las primeras dos décadas del siglo XXI, de acuerdo con los datos recabados en esta investigación, el número de películas producidas y estrenadas con la técnica de animación en México asciende a 55. Pero como he mencionado, en ninguna de ellas ha habido una directora de algún filme, por lo que considero que se deben implementar estrategias que garanticen la paridad de género no solo en las convocatorias, sino dentro de las plantillas de los equipos de producción.

Cuando las personas cuestionan las nuevas posturas respecto al posicionamiento de las mujeres en el campo de la animación, no solo me sorprenden, sino que me indigna que les parezca normal esta cifra que nos da cuenta del sesgo que hay no solo en la industria, sino también en la perspectiva plasmada en cada proyecto.

Afortunadamente hay una pequeña porción de la producción cinematográfica en donde podemos encontrar a varias mujeres realizando la dirección de estos proyectos, compartiendo su visión y experiencias con temáticas diversas, a través de una gran variedad de técnicas propias de la animación.

Me intriga pensar qué les espera a las mujeres que estudian dentro del campo de la animación. Aunque no es el eje de esta investigación, resulta innegable que su desarrollo dentro de la industria puede verse coartado si, las que estamos dentro ahora, no comenzamos a generar un cambio. De acuerdo con la encuesta realizada por MUMA, asociación encargada de impulsar el talento femenino para lograr puestos de liderazgo, se reporta que en 2022 las mujeres ocuparon el 60% de las aulas en escuelas que imparten educación superior con la orientación en animación o sus derivadas, como Arte Conceptual, Diseño e interacción, Arte Digital, etc., pero al llegar a la industria, la participación de las mujeres se reduce a un 40%, cosa que es de llamar la atención.

En el proceso de garantizar los espacios para las mujeres se cuenta con diferentes iniciativas, como los festivales que incluyen concursos diseñados específicamente para mujeres: el *Girl Power: Pitch Me The Future* es resultado de la alianza de *Cartoon Network* con el Festival Pixelatl, o el *WORKSHOP* realizado por MUMA en 2021, que dio como resultado cuatro cortometrajes liderados por mujeres de México y América Latina.

Iniciativas como las anteriores, ponen en el mapa de la industria la visión de las mujeres dispuestas a compartir su talento mediante la creación de proyectos audiovisuales, así como la importancia de las alianzas creativas para que estas ideas se materialicen y lleguen al público deseado.

Para que una industria se pueda considerar igualitaria, en términos de inclusión de género, los números tendrían que estar equilibrados, por ello destaca el que, al menos hasta 2023, sólo una mujer en México haya llegado a la dirección de un largometraje animado. La mujer en

cuestión es Alejandra Pérez, quien trabaja en su ópera prima titulada *Mi amigo el Sol*, del estudio Fotosíntesis Media.

A veces me cuestiono si tengo la capacidad de hacer esto, si desde la pequeña esquina donde me encuentro instalada, redactando esto, puedo generar que las cosas se muevan. Afortunadamente mi contribución no se reduce a haber tomado clases dos años en la Maestría en Artes: Inter y Transdisciplinariedad. Lo cual, dicho sea de paso, ha resultado la más grande apuesta durante esta etapa, empero confío en que lo aprendido me da la capacidad de plasmar una perspectiva que va más allá de simplemente juzgar el sistema en el que me encuentro, pues es justo este enfoque inter y transdisciplinar el que me permite verlo, analizarlo para comprender el porqué de algunas cosas que resultan recurrentes y de las que adolecemos las personas que habitamos esta industria que tanto trabajo ha implicado comenzar a constituirse.

### *¿Cómo lo voy a hacer?*

Elegir las herramientas que me ayudarían en este proyecto de investigación fue como estar en la tienda de materiales de arte y ver la amplia gama de colores que componen un set profesional. La sensación de querer usarlos todos “porque así la ilustración será vistosa”, fue algo que experimenté de manera constante hasta que dialogué con mi acompañante de recorrido, Abril Gamboa, y analizamos las prioridades del proyecto, las posibilidades que cada herramienta tenía y el tiempo con el que contaba para desarrollar las diferentes etapas. Tener claros estos puntos me sirvió para decidir “la paleta de color” que acompaña esta investigación.

A Rosa María Campos, amiga y compañera de varias producciones dentro de *Ánima* estudios, le encanta decir que “somos víboras bastante cascabeleadas”. Esa frase siempre me hace reír por todas las acepciones que tiene y porque genuinamente creo que al llevar tantos años en la industria, podemos ver que aunque algunas personas dentro del campo de la animación se

consideran abiertas de mente y “pro mujeres”, existen ciertas creencias interiorizadas respecto a las implicaciones de lo femenino que limitan nuestra participación en puestos de dirección.

Río imparable tiene tres hilos conductores importantes, el primero corresponde a la perspectiva de género, incluso podría considerarse la columna vertebral de esta investigación. Mi primera inquietud fue si esta percepción se debía a que solo había colaborado en unos cuantos estudios de animación, por lo que me di a la tarea de realizar una lista de los largometrajes producidos y estrenados entre 2003 y 2023.

Dicho inventario estuvo apoyado en la investigación de Ricardo Ceceña (Ceceña Castro, 2019), complementado con los anuarios de IMCINE y contrastado con la publicación titulada “Todas las películas de Animación Mexicanas” (Kong, 2017). Las películas fueron organizadas por su año de estreno, con datos de los cargos importantes e información basada en los créditos iniciales y en el personal con el que más interactúa el director a lo largo de la producción.

Durante el recorrido por este Río Imparable haré una breve contextualización histórica del campo de la animación, documentada con libros y artículos de cada época, solo para dar un panorama del territorio sobre el cual se erigió esta nueva etapa de la industria.

El segundo hilo conductor que forma parte del entramado de esta investigación está constituido a través del concepto de Espacio Social, planteado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu. De acuerdo con su concepto, éste es un espacio con muchas dimensiones formado por diferentes elementos que impactan en el desarrollo del mismo, de acuerdo con su posición y sus posesiones. Mientras éstas últimas sean vigentes ejercerán una fuerza determinada, en buena medida, por el tipo de interacciones (Bourdieu, s. f., p. 28).

Lo anterior puede sonar complicado pero tiene todo el sentido, por ejemplo, los estudios a los que me referí al inicio (Animex producciones, HuevoCartoon y Ánima Estudios) han realizado diferentes producciones que les dan un estatus dentro de la Industria, no solo en cantidad, sino

también por la vigencia que tienen. El impacto de *Ánima Estudios*, con sus más de 22 películas estrenadas y su producción anunciada en *Annecy*, titulada *Batman Azteca, Choque de imperios*, tiene un peso distinto dentro de la industria al de *HuevoCartoon*, que cuenta con 6 largometrajes estrenados, siendo el último *Huevitos congelados* (Rivapalacios & Rivapalacios, 2022) y cuya recaudación en taquilla fue de 500 millones de pesos (Huerta, 2023). Esto al tiempo que *Animex* sólo cuenta con 5 producciones de animación terminadas, la última estrenada en 2016. Una vez que entendí la teoría del espacio social, me apropié de ella de tal manera que se convirtió en el tercer hilo que constituye este entramado, pues ya no pude dejar de pensar en cómo ésta se aplica a la industria en la que colaboro.

El dominio de otros conceptos dentro de la teoría del espacio social: capital social, capital cultural, capital económico y *habitus*, serán importantes para identificar las características que determinan la permanencia de un agente social dentro del campo, es decir, cuáles de estos conceptos contribuyen a que una persona construya una trayectoria dentro de la industria de la animación.

La idea de mapa que conocí durante mi segundo semestre de la maestría fue una revelación, pues desde su significado primigenio éste sirve para orientarnos, es por medio de él que podemos saber qué espacio transitamos, qué podemos encontrar o cuál es la ruta para llegar al punto deseado. El Mapeo colectivo es un término aún más elevado, pues de acuerdo con los *Iconoclastas*, en el manual del mismo nombre, el concepto es el siguiente:

Es un proceso de creación que subvierte el lugar de enunciación para desafiar los relatos dominantes sobre los territorios, a partir de los saberes y experiencias cotidianas de los participantes. Sobre un soporte gráfico y visual se visibilizan las problemáticas más acuciantes del territorio identificando a los responsables, reflexionando sobre conexiones con otras temáticas y señalizando las consecuencias. Esta mirada es complementada con

el proceso de recordar y señalar experiencias y espacios de organización y transformación, a fin de tejer la red de solidaridades y afinidades (Iconoclastas, 2015).

Esta última parte de la cita es significativa en esta investigación porque es el punto de encuentro con la siguiente teoría en la que me apoyaré: las representaciones sociales. Esta teoría es el tercer y último hilo conductor que entreteje este proyecto de investigación.

Uno de los aspectos más importantes para las representaciones sociales es que el campo está construido conceptual y materialmente por los agentes sociales que lo habitan y lo nutren, resultando en que la percepción de estos estará determinada por la posición que los mismos ocupan dentro del campo.

Ese objeto está inscrito en un contexto activo, concebido parcialmente al menos por la persona o el grupo, en tanto que prolongación de su comportamiento, de sus actitudes y de las normas a las que se refiere. Dicho de otro modo: el estímulo y la respuesta son indisolubles. Se forman en conjunto. Estrictamente una respuesta no es una reacción a un estímulo. Está hasta cierto punto en el origen del mismo, es decir, que en gran parte el estímulo es determinado por la respuesta.

Para realizar el mapeo colectivo, me apoyé de la técnica de entrevista en profundidad, específicamente en el concepto propuesto por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), identifico que:

En una entrevista en profundidad, el entrevistador es el responsable de recopilar la información en forma veraz, fidedigna y oportuna. Es central su responsabilidad, buen desempeño y cooperación en cuanto a acompañar y desarrollar óptimamente el trabajo de campo, dado que no siempre se dispone de “una segunda oportunidad” para profundizar o aclarar la información obtenida durante el primer encuentro (OIE, s. f., p. 1).

Dichas entrevistas a profundidad, aplicadas a las mujeres participantes de mi muestra, fueron semiestructuradas y, de acuerdo con Sampieri, se definen como:

Las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas (Hernández Sampieri & Fernandez-Collado, 2014, p. 480).

Para tener un mapeo colectivo y holístico de la industria de la animación en México, la primera etapa de los acercamientos fue con colaboradores masculinos con puestos de liderazgo dentro de los estudios: Gonzalo Saldaña, quien al momento de la entrevista ocupaba la posición de supervisor en *Ánima Estudios*, y Edgar Martínez, actual supervisor de Arte en *Péek-Páax*, así como Eric Cabello, director de *El Camino de Xico* (Cabello, 2020). El objetivo principal de esta indagación fue conocer su trayectoria en relación con el puesto que ocupaban en ese momento.

Una segunda etapa de entrevistas fue realizada a los CEO de seis estudios de animación en México: Animex, Mighty, Peek-Páax, Fotosíntesis Media, Somos Casiopea y Mokiki Animation Studio. Estos dos últimos son liderados por mujeres. La prioridad en esos acercamientos era conocer su trayectoria, así como las implicaciones de pertenecer a la industria y conocer sus estrategias para mantenerse activos dentro del campo.

Fue revelador escuchar cómo hablaban de lo buenas colaboradoras que somos, lo comprometidas y ordenadas que nos consideran, y que al preguntar por las posiciones de esas colaboradoras refirieran que en un 80% pertenecían al departamento de producción de línea. Más adelante explicaré en qué consisten algunos roles, pero por el momento les adelanto que este puesto es fundamental para una producción. La producción en línea tiene la responsabilidad de mantener comunicación con su equipo para que se cumplan las fechas de entrega, dar

seguimiento a los procesos internos y externos, además de realizar las negociaciones de sueldo con los artistas. No sé ustedes, pero pienso que si el estudio fuera una casa, la productora de línea sería la mamá, lo que explicaría tal vez cómo se perpetúan creencias de género que limitan el desarrollo de las mujeres dentro de la industria.

La última etapa fueron las entrevistas a creadoras para obtener información de primera mano; indagando en su contexto sociocultural. Conoceremos algunas características del ambiente personal y laboral en el que se desarrollaron y que las llevó a formar parte de la producción audiovisual.

Conocer la trayectoria de las mujeres que generosamente compartieron su tiempo y experiencia a través de las entrevistas realizadas en diferentes momentos de este proyecto, la manera en la que buscan mantenerse dentro del campo de la animación en México preparándose en diferentes áreas o especializándose es, definitivamente, la otra cara de la moneda que se debe exponer, sin perder de vista lo limitante que puede ser esta industria como ámbito del ejercicio profesional. En este punto encuentro conexión y me apoyo nuevamente en las representaciones sociales y sus múltiples funciones, principalmente las orientadoras e identitarias (Dacosta Chevrel, 2001).

Por momentos veo tan hermanadas las teorías del espacio social y las representaciones sociales que me resulta difícil fragmentarlas. Y es que, en ocasiones, Río imparable se torna como un pastel del que sé los ingredientes, que he recolectado uno a uno pero, a la hora de preparar la masa, ya no puedo ver cuál es cuál, así que iré exponiendo cada punto.

En esta última etapa el tipo de entrevista a profundidad fue semiestructurada (Hernández Sampieri & Fernández-Collado, 2014, p. 480) , ya que el objetivo era conocer las historias de vida de estas mujeres que forman parte del campo de la animación en México (Robles, 2011, pp.41). Establecer los parámetros básicos de esta herramienta fue relativamente sencillo, serían mujeres

con una trayectoria mayor a 6 años. Este número puede parecer peculiar ante los estándares de investigación, sin embargo, fue determinado con base en los tiempo de producción que tienen los proyectos de animación, que oscilan entre uno a dos años para la realización del proyecto. Esto nos daría como resultado que las mujeres invitadas a participar, tendrían en su trayectoria que haber colaborado en más de tres proyectos dentro de un estudio de animación, o incluso en diferentes estudios, con lo cual se habría visto enriquecida su experiencia y perspectiva de la industria y nos daría datos más sólidos para la construcción de un panorama del campo.

Para cumplir con las características del tipo de entrevista semiestructurada, necesitaba un formato que me permitiera cumplir el objetivo de la investigación obteniendo datos específicos, al tiempo que construía una experiencia de cercanía con las personas que accedieron a compartir su tiempo para contribuir a esta investigación y formar un vínculo de confianza (Robles, 2011, p. 42).

Conocer las motivaciones de las personas para iniciarse en el área de la creación visual para luego formar parte de esta industria es un aspecto relevante, ya que para Piaget todos nacemos con las mismas habilidades de aprender y es nuestro entorno y la manera en la que nos aproximamos a él lo que nos ayudará a interpretarlo (Piaget, 2000, p. 35). Pero, ¿en dónde se quedan todas esas historias? En nosotrxs; nuestras historias están guardadas en este espacio que ocupamos: el cuerpo, mismo que nos hace visibles ante los demás.

El planteamiento del artículo “Un modelo metodológico para el estudio del cuerpo en investigaciones biográficas: Los mapas corporales” (2003) se convirtió en un soporte para mí, pues los autores plantean la importancia de dejar atrás esta dicotomía de mente-cuerpo y la relevancia del mismo en investigaciones sociales.

Dicho de otro modo, el ocultamiento del cuerpo en la investigación social ha sido transversal a las formas modernas de discurso científico en las ciencias sociales, formas

herederas del “cogito cartesiano”, productor de un Yo descorporeizado y deslocalizado que ha centrado su atención en el poder de la racionalidad (Silva et al., 2003, p. 2).

Este artículo me impactó de manera tal, que propuse realizar un proyecto final al equipo que conformamos mis compañeros Sergio Pérez y Luis Flores para la asignatura Proyecto Artístico interdisciplinario II de la MAIYT, de ello puedo decir que el proceso fue revelador. Empezamos con la línea de tiempo y continuamos reconociéndonos en nuestra silueta, sin embargo, concretar el mapeo fue una larga exploración de tres meses. Desafortunadamente no contaba con ese tiempo pues mis participantes disponían de una hora, máximo una hora treinta minutos para las entrevistas.

En su momento, la doctora Thelma Cuervo, titular de la asignatura, realizó una dinámica en clase usando como base el diagrama de Ishikawa. El objetivo original de éste es hacer una exploración para reconocer los problemas de calidad y darle solución en las empresas, pero la Dra. Cuervo lo ocupó para saber cuáles habían sido las causas que nos habían llevado a decidir hacer una Maestría. La sensación fue similar a la que experimenté cuando estábamos en esa etapa durante la realización del mapeo, así que decidí que dado que quería conocer la historia de mis entrevistadas, sería una buena opción replicar aquel ejercicio.

El artículo “El uso de las técnicas gráficas en las investigaciones sobre representaciones sociales”, fue la pieza que concretó esta paleta que define la metodología de mi investigación, pues esta técnica me permitió una exploración a la manera en la que las creadoras reconocían detonantes para el punto en el que se encontraban a nivel personal y profesional en ese momento.

Las imágenes siempre nos hablan de los actores sociales, de los que las producen, de los que las reciben, incluso sus contenidos pueden referir a grupos sociales particulares.

Quienes dibujan son vistos como sujetos sociales inmersos en un contexto sociohistórico

particular, con experiencias y vivencias que se expresan en la obra realizada (Iorio, 2014, p. 179).

Así que esta investigación incluye los soportes gráficos derivados de las entrevistas, ya que a lo largo de una plática en la que las creadoras compartieron diversos temas relacionados con su incursión, trayectoria y estado actual dentro del campo de la animación, se les instó a crear una imagen representativa de 5 momentos que las llevaron hasta ese punto en sus vidas. La actividad incluye un texto conclusivo respecto a la misma; sin embargo, fue importante respetar la decisión de una de ellas de no incluir texto conclusivo.

Mentiría si dijera que al terminar el ciclo de entrevistas seguí siendo la misma, todas las historias que me compartieron ampliaron mi campo de visión, los “villanos” de la historia eran personas como yo, con motivaciones y objetivos perfectamente razonables desde su perspectiva. En el caso de las entrevistas a las creadoras, cada una de sus historias me conmovió y un poco de ellas se quedó habitando en mí para comprender que sus motivaciones no me eran ajenas y que compartimos algunas experiencias, es decir, formaron en mí la función justificadora que se plantea en las representaciones sociales y de la cual ahondaré más, llegado el punto.

Retomando el objetivo inicial de Río Imparable de visibilizar el contexto sociocultural en el que se desenvuelven las mujeres que colaboran dentro de la industria de la animación, los resultados de dichas entrevistas sirvieron para tener en cuenta la razón por las cuales se toman ciertas decisiones dentro de un estudio, así como la manera en la que las mujeres construyen estrategias para su permanencia dentro del campo de la animación en México.

Necesitaba aterrizar toda la información que había recibido, pues el volumen era tal que me sentía abrumada. Fue la realización de una matriz lo que me permitió delimitar, recopilar, clasificar y ordenar mis datos (Sánchez Carmona, 2018, p. 108).

Así que esta es la paleta que elegí para pintar este río, espero que encuentres en él información de utilidad, aunque sin duda conocerás un testimonio sentido de personas que aman lo que hacen.

### *¿En dónde nace este Río?*

Había una vez en México

Río Imparable no es un documento que busque recabar la historia de la animación en México, pero sin duda es importante conocer lo que antecedió a la industria que estamos analizando. En pos de hacer más ágil esta parte encontré el audiovisual *Historia de la Animación en México* (Motta Sánchez, 2009), el invitado principal era el investigador de historieta y animación Juan Manuel Aurrecochea.

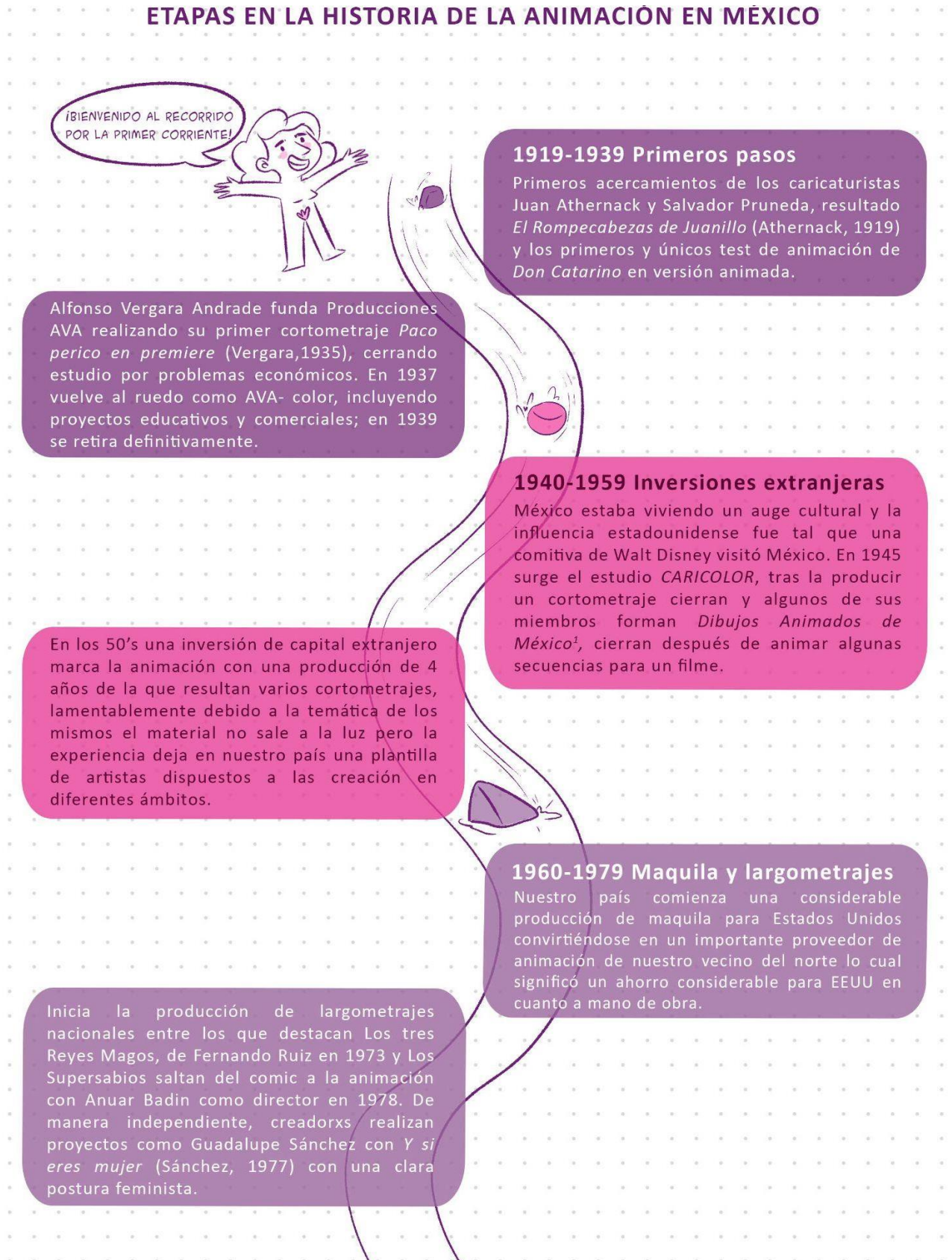
En los primeros minutos, Aurrecochea refiere que su inspiración para investigar fue un artículo en la revista de la UNAM de Carlos Sandoval donde exponía cómo, en los años 30 del siglo XX, la naciente industria se levantaba con el esfuerzo de los creadores, quienes prácticamente sin apoyo ni financiamientos, pero llenos de entusiasmo, trabajaban en proyectos animados, acotando que si bien hacer animación es caro, en esos tiempos era mucho más. Me sorprende pensar que, a más de 90 años de esos difíciles inicios, la industria se siga sosteniendo en buena parte del entusiasmo de los artistas que desean hacer animación.

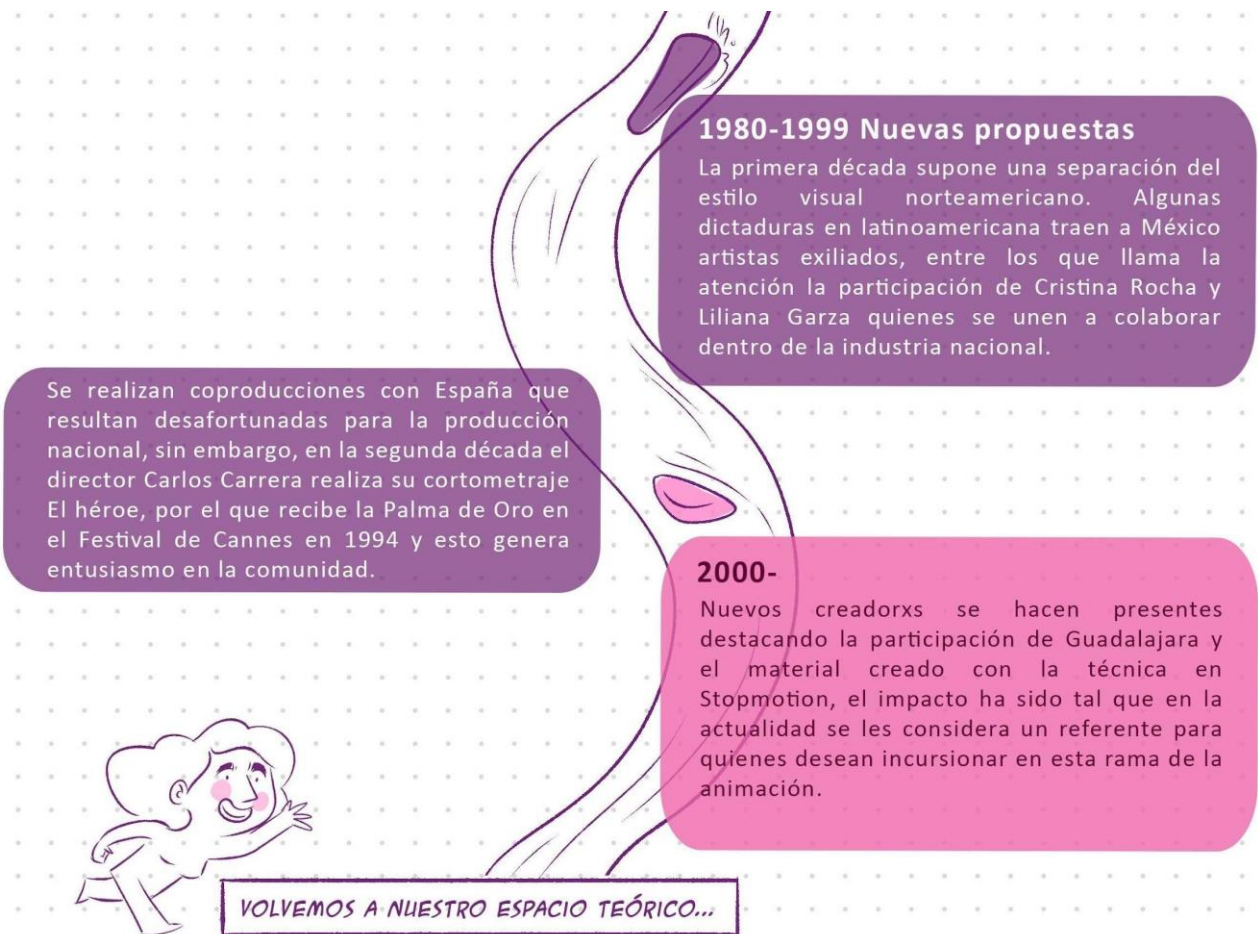
Las diferentes etapas en las que divide esta historia (Figura 1) comienzan con la apropiación de la técnica, pues en México no existía la posibilidad de formarse como animador y solo quienes vivían en Estados Unidos o podían viajar para aprender tenían la posibilidad de convertirse en tal. Por lo tanto, los pioneros en nuestro país procedían del medio editorial, específicamente los dibujantes de caricatura o tiras cómicas dentro de los periódicos. Encuentro en lo anterior una similitud con los inicios de la animación en el siglo XXI pues, en los de los

estudios que he referenciado, varios de los integrantes procedíamos de carreras como Diseño y Comunicación Visual o Diseño Gráfico y no a una formación especializada dentro de las producciones animadas.

En una entrevista a Carlos Sandoval, animador de la época, éste narra cómo los animadores empezaron a improvisar las mesas de luz y cómo su creatividad les permitió idear una manera en la que las hojas permanecían fijas para que el único movimiento fuera el que ellos trazaban (*Carlos Sandoval 65 años de dibujos animados*, s. f.).

**Figura 1**  
Etapas en la historia de la animación





<sup>1</sup> Su archivo fotográfico es relevante para el siguiente apartado

*Nota:* Elaboración propia, MVG (2024).

Esto es un resumen guiado de la información recabada por Aurrecochea. En el recorrido por la historia de cada uno de los proyectos es destacable cómo el capital social, cultural y económico de cada una de las personas juega a favor o en contra de las mismas dentro del sistema que habitan y construyen. Reflexiono, ¿qué habría sido si Alfonso Vergara no hubiera insistido con la idea de hacer animación?, porque es un hecho que el capital económico que tenía le permitió realizar su primer cortometraje. Y cuando se rindió y cerró, ¿qué habría pasado si en esa pausa no hubiera hecho alianzas con nuevas personas con la misma intención de hacer animación y volver a la carga? Y antes, ¿qué habría pasado si Juan Athernack no hubiera querido ir al siguiente nivel de

la caricatura y realizado *El rompecabezas de Juanillo* (Athernack, 1916)? Quizá sin esta evidencia de lo que era posible hacer nadie habría dado el salto, pues se inspira con el ejemplo.

Respecto al fomento en la participación de las mujeres en ciertas áreas, se sabe de la importancia de los referentes y su impacto. A propósito, Joana Barbary, directora general de Sociedad Digital en la Generalitat de Catalunya, en entrevista para STEM Women Congress, responde:

La falta de referentes es una de las principales causas de que haya pocas mujeres en el sector. Este patrón se repite en las más jóvenes a la hora de escoger una carrera porque no tienen ninguna figura en la que poder verse reflejadas. Entonces, es importante que demos a conocer estas referentes para que puedan sentirse identificadas. (Barbany, 2015).

Podría pensarse que esto pasa en un campo ajeno a la animación, sin embargo, he revisado diferentes blogs, libros, artículos especializados, videos en YouTube, etcétera, y puedo decir, sin temor a equivocarme, que Aurrecochea es el primero en mencionar a Guadalupe Sánchez, Cristina Rocha y Liliana Garza (Aurrecochea, 2012). Y no por ello le debemos un altar o una oración por las noches, pero este historiador está documentando los hechos importantes en la historia de la animación en nuestro país que han sido omitidos por otros, y en un mar de información por el que somos inundadas día a día, eso es una bocanada de aire fresco para poder empezar a identificar a las mujeres que participaron en la construcción de esta industria.

### ***Matilda, ¿Eres tú?***

Ríos de tinta han corrido para documentar la historia de la animación en México. Las imágenes de los creadores y los nombres de los que ocuparon cargos importantes están por todos lados, sin embargo, después de una larga navegación virtual, amerizo en el archivo Montero (Aurrecochea, s.f.) y me encuentro con fotos de la plantilla del estudio de animación *Dibujos*

*Animados de México*. Mi sorpresa es brutal cuando entre las imágenes veo a mujeres trabajando codo a codo con quienes parecen sus pares, aunque no lo puedo confirmar, pues en el artículo solo se habla de la consolidación del estudio y el trabajo que habían realizado.

Pensé que obtener los derechos de las imágenes que respaldan lo anterior iba a ser complicado, afortunadamente me encuentro con Martha Patricia Montero y Julieta Sánchez Montero, las guardianas del archivo a quienes al compartirlas de qué va Río Imparable, cobijan la misión otorgándome las imágenes y los derechos que compartiré más adelante como la muestra de que las mujeres siempre hemos formado parte de esta industria.

## Figura 2

### *Imagen del Estudio*



*Nota.* Fachada del estudio de animación Dibujos Animados de México S. de R.L. [Fotografía], por Archivo Tomás Montero Torres, 1947, (<https://archivotomasmontero.org/index.php/category/caricaturistas>).

Conocí el término del Efecto Matilda en un podcast y me pareció aplicable, pero a continuación sabremos a quién le debemos tal nombre y de qué se trata. De acuerdo con la investigadora María Elena Luna Morales en el libro *¿Legitimidad o reconocimiento? Las investigadoras del SNI. Retos y propuestas:*

El efecto Matilda lleva el nombre de la abolicionista, sufragista y crítica estadounidense Matilda Joselyn Gage. Esta activista consiguió logros muy importantes para las mujeres a partir de la publicación de sus diversos libros y folletos que documentan experiencias y sucesos ocurridos en torno a la discriminación de la mujer a finales del siglo XIX (García Batiz et al., 2015).

Ya podemos inferir que esto tiene que ver con un sesgo cuyo punto de partida es el género, el campo en el que surge este concepto es el científico, pues se enuncia ante la discriminación que han recibido las investigadoras a través del tiempo. Discriminación que ha consistido no solo al negárseles sus aportaciones a la ciencia, sino que éstas se atribuyen a sus compañeros hombres, lo que imposibilita que las personas conozcamos su legado y las honremos como se merecen. El movimiento ha tenido tal impacto que existe una asociación cuya misión es denunciar las consecuencias de este borrado de las mujeres, reivindicándolas, nombrándolas, a través de cuentos con casos hipotéticos en los que se cuestiona cómo habría sido la vida de científicos reconocidos si hubieran sido mujeres, además de un documento que funciona como anexo a los libros de texto en donde comparten el trabajo y logros de las científicas (AMIT & Mujeres con Ciencia, s. f.).

En el arte ocurre algo similar. Quienes tuvimos la oportunidad de cursar una licenciatura a inicios del siglo XXI en esta área, tenemos presentes nombres de pintores y escultores, no así de las pintoras y escultoras, pues si bien ha habido iniciativas para destacar las aportaciones de las

mujeres en el arte, en ese momento estas no habían llegado al contenido temático de los programas de estudio.

Aunque en la animación no hay descubrimientos que cambien el rumbo de la humanidad, es un hecho que dentro de la industria siempre ha existido la participación de las mujeres y que ha sido igual de importante que la de sus pares para el desarrollo de la misma, pues en una producción animada todos los procesos funcionan como una suerte de engranaje en donde el fallo de uno impactará en otras áreas. Es por eso que los departamentos o áreas que conforman un estudio de animación, están idealmente coordinados a fin de terminar cada proyecto.

El archivo mencionado anteriormente cuenta con imágenes en las que podemos observar a las mujeres realizando el proceso de transferencia del papel al acetato, pues recordemos que en ese momento de la historia todo se hacía de manera análoga. Es decir, la labor consistía en redibujar lo trazado por el departamento de animación en el acetato y añadir color con pintura acrílica.

**Figura 3**  
*Imagen de los colaboradores del Estudio*



*Nota.* Parte del Equipo del estudio [Fotografía], por Archivo Tomás Montero Torres, 1947, (<https://archivotomasmontero.org/index.php/category/caricaturistas>).

**Figura 4**

*Imagen de los colaboradores del Estudio*



*Nota.* Parte del Equipo del estudio [Fotografía], por Archivo Tomás Montero Torres, 1947,

(<https://archivotomasmontero.org/index.php/category/caricaturistas>).

En el libro *El episodio perdido, historia del cine mexicano de animación* (Aurrecochea, 2004) podemos observar algunas fotos de diferentes equipos de trabajo; como el encargado de realizar el proyecto de Don Catarino, que si bien nunca se concretó, sí se trabajaron algunas secuencias (1934); o la foto del estudio AVA color (1939). En ambos casos podemos apreciar la participación de mujeres, aunque desafortunadamente al momento de realizar este estudio la recuperación de sus nombres fue prácticamente imposible.

Con el fin de no repetir esta lamentable situación y comenzar a crear referentes femeninos de las diferentes áreas dentro de las producciones animadas, Río Imparable realizó en

2022 una alianza con Mujeres en el Mundo de la Animación, MUMA, llamada “Mujeres en la Mira”, cuyo formato es una publicación semanal en la red sociodigital Instagram en la que se visibiliza a una mujer, el rol que desempeña, así como las producciones más significativas para la creadora. Lo que nació como una colaboración derivó en la invitación a formar parte del comité de MUMA, esto dio paso a la creación de otros espacios, sin embargo, en lo que corresponde a la sección, cabe mencionar que está cumpliendo su segundo año y en esta segunda temporada contó con un rediseño realizado por la artista María Coeto, quien en ese momento realizaba su servicio social en MUMA.

### Figura 5

*Publicaciones Mujeres en la Mira, primera y segunda temporadas*



*Nota:* Mujeres en la Mira [Publicación], 6. Elaboración propia. 7. por María Coeto, 2023,

([https://www.instagram.com/muma\\_oficial/](https://www.instagram.com/muma_oficial/)).

Es probable que dicha publicación sea lo más cercano a la idea semilla de Río Imparable. Actualmente, a la publicación se le ha sumado la posibilidad de platicar con la creadora visibilizada en la sección mediante un En vivo en la red mencionada. Dicha sección está a cargo de Nihurka

Zequera Guiza, productora de varios largometrajes dentro de *Ánima estudios* y quien también forma parte del comité de MUMA.

### **Dinámicas del campo de la animación en México**

Lo anterior nos da un parámetro importante respecto a la industria de la animación, ya que podemos ver que las personas que emprendieron la misión en las primeras tres décadas del siglo XX no tenían una formación especializada, pero su interés por la animación las llevó a formar grupos con intereses en común para la creación de proyectos. La historia de la primera década del siglo XXI que ocupa este estudio no es muy diferente.

Este recorrido comenzará en Puebla con la historia del estudio *Animex Producciones*, fundado, de acuerdo a su página, en el año 2000 por Ricardo Arnaiz Núñez, quien se licenció en Diseño Gráfico por la Universidad Iberoamericana, campus Puebla. En entrevista personal, Ricardo comenta que decidió estudiar esa carrera pues era lo más cercano que tenía respecto a la animación, ya que, si bien siempre tuvo claro que quería dedicarse a ello, en ese momento no contaba con los recursos para estudiar fuera del país. Ricardo refiere que comenzó su estudio en un espacio pequeño y que fue armando su equipo con personas a las que les entusiasmaba la idea de hacer animación en México. Comparte que, aunque ninguno estaba especializado en el área, tenían toda la disposición para crear y hacer de esto una industria. Actualmente podemos ver que el total de producciones animadas del estudio son una serie, cinco largometrajes (el último producido en 2016) y un cortometraje en 2018 (R. Arnaiz Núñez, comunicación personal, 18 de abril de 2023).

Ahora nos trasladaremos a la CDMX, en noviembre del año 2000, donde los hermanos Gabriel y Rodolfo Rivapalacios, ambos realizadores de publicidad (el primero en acción viva y el segundo en animación), inspirados en la página “*Joke Cartoon*”, decidieron arrancar una versión

mexicana utilizando como protagonistas a un conjunto de huevos (antropomorfismo). Fue así como en 2002 arrancaron con su portal titulado *huevocartoon.com*, en el que publicaban animaciones de dichos personajes haciendo diferentes chistes (Rivapalacio & Rivapalacio, 2018). Esto fue la semilla del estudio y de la saga que hasta el momento cuenta con cinco largometrajes y una recopilación de todos los videos de los diferentes personajes, además del largometraje titulado *Marcianos vs mexicanos* y diferentes colaboraciones con marcas de seguros y alimentos (Rivapalacio & Rivapalacio, 2018).

Más o menos por esa misma época, exactamente en septiembre de 2002, fue fundado *Ánima Estudios*, por Fernando de Fuentes, licenciado en Ingeniería Industrial por la Universidad Iberoamericana, hijo del director de cine Fernando de Fuentes y la actriz Yolanda Varela. En entrevista, Fernando comparte que “trae el cine en la sangre”; sin embargo, su interés por la animación comenzó con su trabajo en el área de animación del portal *alo.com*. Su inclinación por dicha técnica y la potencia de su lenguaje, lo lleva a fundar, junto con diferentes socios, lo que hoy conocemos como *Ánima Estudios*, que en su trayectoria cuenta con veintidós largometrajes animados producidos y uno en producción, así como diez series de televisión y la realización de diversos materiales para plataformas digitales.

En esta etapa en México podemos destacar que estos cuatro fundadores tenían una idea clara de lo que querían hacer. De acuerdo con Jean Piaget (2000) todos tenemos la misma capacidad de aprender, y es nuestro entorno el que determina qué aprendemos y cómo lo aprendemos. Respecto a este punto me gustaría destacar que, si bien los cuatro querían hacer animación a inicios del año 2000, ya sea porque desde niño fue su sueño (como es el caso de Ricardo Arnaiz), porque el cine los habitaba a través de su linaje (como en el caso de Fernando de Fuentes) o que la idea de comunicar se exacerbó durante la etapa adulta, fueron en realidad sus

capitales social y cultural los que determinaron el rumbo de estos cuatro hombres a los que nos referimos (R. Arnaiz Núñez, comunicación personal, 18 de abril de 2023).

Para entender los *capitales social y cultural* a los que me refiero, me gustaría aclarar algunos conceptos, pues como dije antes, los veo implícitos en las historias de las personas, tanto que a veces olvido el hecho de que mi lector puede no conocer ciertos términos.

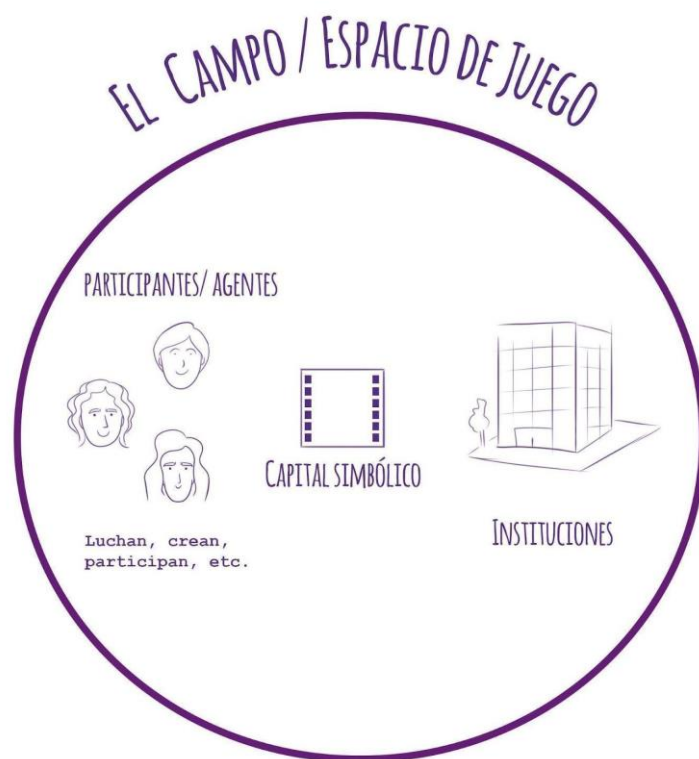
Como expresé al principio, mi interés por el planteamiento teórico del sociólogo francés Pierre Bourdieu surgió a partir de una entrevista en el portal de *YouTube* (Miquel, 1991), en la que él plantea que no hay entes malvados omitiendo o aplastando a otros por placer, sino que todo obedece a estrategias que se implementan para hacer funcionar determinados sistemas o espacios sociales. En ocasiones me siento responsable por tener un referente teórico masculino en un proyecto que va de visibilizar el trabajo de las mujeres, una parte de mí siente que le falla a mis principios, sin embargo, es un hecho que mi tiempo es limitado y que he encontrado en Bourdieu una manera interesante de ver las cosas que me resuenan y que por el momento resultan útiles para explicar lo que observo en la industria de la cual formo parte.

Para Bourdieu (1994) el *espacio social* es el lugar formado por diferentes instituciones y agentes sociales, elementos en los que las interacciones entre estos impactan a los diferentes componentes estructurales de dicho espacio. Ejemplificaré esto a través de la industria de la animación, el espacio social que habito.

La industria de la animación está compuesta por *Instituciones*, que en este caso y hasta el momento son los estudios Animex producciones, HuevoCartoon y Ánima estudios, ya que se han logrado legitimar como tales a través de la trayectoria de sus agentes sociales, generando lo que en esta teoría se conoce como *capital simbólico*. Aplicando este concepto en este caso específico, se refiere al reconocimiento de los proyectos audiovisuales producidos por estas *Instituciones*, es decir, películas, series, cortometrajes, etcétera.

Los *agentes sociales* o participantes son las personas que nutren los espacios mediante su colaboración en diversas áreas; la repetición de las acciones, como aspectos externos, permite identificar lo que se tiene incorporado del espacio social en que dichos agentes se desempeñen. Este proceso de externalización e internalización se encuentra mediado por esquemas de percepción, por esquemas de valoración y, por supuesto, por esquemas de acción. A dicho conjunto de esquemas se le conoce como *habitus* y, de acuerdo al tiempo durante el que los agentes sociales hayan desempeñado ciertas acciones, estructuran estrategias para avanzar dentro del campo social, con ello logran ocupar diferentes jerarquías, pues así se ven enriquecidos su capital cultural y simbólico.

**Figura 6**  
*Campo / Espacio de juego*



Fuente: Elaboración propia, MVG

Hasta aquí he aclarado ciertos conceptos que componen la teoría del espacio social, salvo por el significado de *capitales*, que de manera general puedo explicarlo como las posesiones de un agente social, o un conjunto de agentes sociales, que nos permiten medir e identificar ciertas cualidades y características para definir semejanzas y diferencias entre ellos. Como lo plantea Bourdieu, el capital nos permite visibilizar el lugar que cada agente ocupa en el espacio social, sus proximidades, sus distancias y, con ello, también podemos deducir el tipo de luchas que suceden entre agentes para distinguirse en un lugar determinado. Luchas que, además, pueden constituir estrategias para ingresar en un campo o espacio social, para mantenerse en lucha y, finalmente, para consolidarse. En este sentido, tenemos diferentes tipos de capitales.

- *Capital Social*, que tiene que ver con las personas con las que creamos distintas alianzas, que serán útiles en varios niveles y en los espacios en los que hemos participado, participamos o participaremos. En otras palabras, es la red de relaciones personales que vamos configurando a lo largo de nuestra trayectoria en un espacio social determinado.
- *Capital Cultural*, que constituye un referente de nuestro conocimiento adquirido, preferencias o gustos. Suele expresarse como la posesión de objetos de valor creativo, artístico, popular, siendo además un capital colindante con el *Capital Educativo*, que se caracteriza por validar nuestro conocimiento a través de títulos, diplomas, certificados, entre otros.
- *Capital Económico* que dará cuenta de nuestra posición social según los ingresos, egresos, deudas, y tipos de posesiones con los que contemos. Este capital suele determinar los procesos de enclasmiento, reenclasmiento y desclasmiento. El primero se refiere al hecho de procurar permanecer en el mismo estatus económico; el segundo alude al hecho de mejorar el estatus económico, mientras que el último, es

indicativo del detrimento del estatus económico. Cualquier característica de estos procesos se considera en función de la trayectoria del agente dentro de un espacio social.

- *Capital Simbólico* son, por un lado, los documentos que legitiman algunas cualidades de los capitales anteriores, como los documentos que otorga el Estado para reconocer la mayoría de edad, el título universitario, etc. Aunque este capital también hace referencia al reconocimiento que, como sociedad, se otorga a ciertos agentes sociales dentro de algún campo determinado.

Lo anterior, aplicado a las breves referencias históricas de los tres estudios de animación hasta ahora descritos, nos da una idea clara de cómo estos capitales juegan un papel importante en su creación. En algunos casos pueden no coincidir los capitales en los cuatro titulares de cada estudio; sin embargo, basta con poseer cierta ventaja para que la magia ocurra. A continuación, ejemplifico.

En el caso de Fernando de Fuentes, fundador de *Ánima Estudios*, su *capital social* incluía una importante relación con agentes sociales propios del campo cinematográfico, no de animación, pero existía la inquietud sobre la creación cinematográfica como parte de su crianza familiar, proveniente de su abuelo paterno y su padre, ya que como él menciona, ambos fueron directores de cine. Por otro lado se ubica su madre como parte del capital social, pero desde la actuación, lo que significa haber tenido cercanía con agentes sociales propios del campo del entretenimiento. Visto así, el capital social enriqueció la información que él tenía sobre las posibilidades que esta rama del arte ofrece en acción viva. ¿Recuerdan lo que mencioné de Piaget?: “Todos tenemos biológicamente la misma capacidad de aprender, pero es nuestro entorno el que determina qué y cómo aprendemos lo que conocemos” (Piaget, 2000), de alguna manera, puedo expresar que aquí doy cuenta de ello.

Respecto a su *capital cultural*, la formación de Fernando de Fuentes como ingeniero industrial lo llevó a colaborar en el portal *alo.com* en el área de animación, esto no sólo incrementó sus saberes, sino que le ayudó a generar el material suficiente para enriquecer su *capital simbólico*. Cabe mencionar que fue en ese espacio laboral donde conoció a uno de sus socios de aquella época –de nuevo el *capital social* en acción–, hecho determinante para la fundación de *Ánima Estudios*, ya que tenía la posibilidad de hacer animación y el ímpetu de crear películas a través de dicha técnica.

Mapear el campo de la animación en México ha sido una tarea a través de la cual he clarificado la manera en la que actúan los *agentes* y cómo son usados los diferentes *capitales*, ya que la industria es relativamente joven en México y su estructura es “flexible”, es decir, que se adapta conforme a las necesidades del tiempo y el proyecto que se desarrolla.

**Figura 7**  
*Campo de la Animación*



*Fuente:* Elaboración propia, MVG

En la imagen anterior podemos observar una representación del campo de la animación, al menos desde la teoría del espacio social. En México, este campo se integra por instituciones,

estudios grandes y estudios pequeños, cuya diferencia palpable se caracteriza por el número de personas que laboran en cada uno. Referenciamos el caso de Mighty Animation que inició con tres personas: Luis Patricio Salmon, Claudio Jiménez (socios) y Melisa Ballesteros (Artista de Storyboard). En el artículo respaldado por ToonBoom, el software más importante para animación no solo en México sino en el mundo, se explica que el crecimiento fue de 3 a 279 personas a 2021 (ToonBoom, 2021).

Contrastando la plantilla de Mighty encontramos estudios como Mokiki Animation cuya plantilla base oscila entre 8 personas. Actualmente algunos estudios se mantienen formados por células base pequeñas y de acuerdo al proyecto que estén trabajando, pueden contratar a más personas.

Estas prácticas han ido incrementando a partir de 2019, pues la pandemia hizo evidente la posibilidad del trabajo remoto y con ello la diversificación en la contratación del personal. Me permito añadir mi experiencia trabajando con mi amiga Guadalupe Granados, quien obtuvo el apoyo para la realización de su cortometraje *Huapango en llamas* (Granados, 2024) y que se dio a la tarea de formar un equipo para la realización del mismo. Si bien su intención es continuar haciendo animación, en este momento no tiene un estudio constituido, lo que la libera de compromisos laborales tanto a ella como a los artistas.

Entre estos tipos de estudios, destaca la presencia de aquellos con una trayectoria mayor a 7 años, los cuáles comentaré brevemente, ya que, a través de entrevistas con sus fundadores, tuve la oportunidad de conocer sus historias y confirmar cómo la teoría del espacio social juega un papel importante en su creación.

### *Péek-Páax (11 años)*

Comenzaré este recorrido en Puebla, con Eduardo Jiménez Ahuactzin quien estudió Diseño de la Información en la Universidad de las Américas de Puebla. Eduardo inició su trayectoria en el campo de la animación en 2002 dentro de Animex, realizando prácticas profesionales y su labor fue la de escanear las hojas en las que los animadores realizaban las acciones de los personajes. Fue en este estudio en el que nos conocimos en 2006, pues fuimos parte del equipo que dormía bajo los escritorios para lograr cerrar la producción de *La leyenda de la Nahuala* (Arnaiz Núñez, 2007). En ese tiempo Animex se había mudado de Puebla a CDMX y con él varios jóvenes que tenían la firme intención de hacer animación en “la capital” del país. Lalo estaba encargado del departamento de color y composición, así es que él era quien coordinaba al equipo haciéndonos saber cuánto avanzábamos y cómo tenía que ser la entrega de los archivos. Tras desempeñarse como productor ejecutivo de *La Revolución de Juan Escopeta* (Estrada, 2011) en 2011, Lalo decidió dejar el estudio.

Ese mismo año Eduardo inició el estudio *Branta* al lado de Hugo Torres, este proyecto busca inspirar a las personas a lograr sus objetivos a través de proyectos artísticos. En 2012 Eduardo decidió emprender con Péek-Páax al lado de Jorge Acevedo Franco como artista, ambos comenzaron a realizar un portafolio de animación y a ofrecer sus servicios entre las personas que formaban parte de su *capital social*. Además de la experiencia que ya tenía con su trayectoria en Animex y su paso por Branta, Eduardo decidió realizar una Maestría en “Dirección Estratégica de Empresas” para poder darle más soporte al estudio que estaba consolidando.

La manera en la que Eduardo comenzó a vincularse de manera local fue buscando entre sus redes a posibles clientes y ofreciendo su servicio. Más adelante comenzó a asistir a eventos como Mipcom en Cannes, donde promovía con clientes internacionales el talento mexicano dentro del estudio y la capacidad de resolver proyectos con calidad. Actualmente Péek-Páax

cuenta con un portafolio de trabajo que va desde la creación de videos musicales, publicitarios, cortometrajes propios, así como la coproducción del largometraje *Un disfraz para Nicolás* (Rivero, 2020) de Fotosíntesis Media. Estudio que conoció a través de Raquel Neri, asistente de animación, rigger y colorista de diferentes proyectos animados a quien conocimos en Animex y que ha colaborado en diferentes proyectos con Genaro López, productor de Fotosíntesis Media, estudio del que escribiré a continuación.

### ***Fotosíntesis Media (8 años)***

El estudio Fotosíntesis Media se fundó en el año 2015 por Miguel Ángel Uriegas y Genaro López. Ambos coincidieron en la casa productora Cadereyta films, fundada por Jaime Romandía, en la producción del largometraje ganador del premio Ariel a mejor película animada del mismo año, titulado “La increíble historia del niño de piedra”, escrito por Nadia González. El primero como director y el segundo como supervisor de composición.

Es importante destacar que Genaro López había formado parte de Ánima Estudios desde 2004 y hasta 2014, lo cual le permitió tener conocimiento de procesos importantes dentro de una producción audiovisual. Sin embargo, en cuanto a la producción, recibió capacitación de Marya Saab Abdo, socia fundadora de CineIntegra y productora de cine que en ese momento se desempeñaba como productora de línea de la película de *Ana y Bruno* (Carrera, 2017), producida por Ánima Estudios. Esta capacitación fue importante para el nacimiento de Fotosíntesis Media, ya que el aprendizaje derivó en la realización de la película *El ángel en el reloj* (Uriegas, 2018), por supuesto, contando con apoyo de EFICINE, así que se trató de la primera película del estudio (G. López, comunicación personal, 25 de febrero de 2022).

Miguel Ángel Uriegas, director de Fotosíntesis media, estudió Comunicación con especialidad en Televisión, en la Universidad Anáhuac. Como proyecto de titulación realizó un

cortometraje animado inspirado en el *Hommo ludens*, pues siempre se sintió atraído por el dibujo y la pintura. Más adelante obtuvo una beca para estudiar “Administración de la Industria del Entretenimiento” en Vancouver Film School, su proyecto de graduación fue el modelo de negocio de Fotosíntesis Media.

Al volver a México es contactado por Nadia González, quien había sido su profesora de guion en la universidad y que en ese momento estaba por producir su primera animación titulada *La increíble historia del niño de piedra* (Aldrete et al., 2015). Nadia invita a Miguel a hacer el arte conceptual de su película, pues conocía su talento y sabía del cortometraje que había realizado.

Miguel Ángel se unió al equipo como Director de Arte y su desempeño lo llevó a convertirse en el Director del proyecto, después de varias complicaciones a lo largo de la producción, lograron terminar la película, misma que ganó el premio Ariel en 2015, como mencioné antes. Más adelante, Miguel Ángel consigue financiamiento para realizar el teaser de su historia *El Ángel en el reloj* (Uriegas, 2018) y forma, junto a Genaro López, Fotosíntesis Media, estudio que realiza “entretenimiento con causa” y cuenta con tres películas terminadas y una en producción.

Para el estudio es importante tener diferentes voces en la dirección de sus proyectos y es justamente la congruencia con esta idea la que los llevó a proponerle a Alejandra Pérez, en repetidas ocasiones, hasta lograr que fuera la directora del proyecto *Mi amigo el Sol* (Pérez, s/f), largometraje animado que si bien no tiene fecha de estreno, es la primera película animada producida en territorio nacional y dirigida por una mujer mexicana. Esto me ilusiona profundamente, pues conozco a Ale y sé lo mucho que le apasiona su trabajo, la preparación que tiene, y porque compartimos el sueño de una industria más equitativa dentro de MUMA.

Las razones que acompañan la manera en la que he contado la historia de este estudio son la siguientes: Miguel y Genaro forman parte de una generación de fundadores de estudios que, a

diferencia de los precursores, tenían un recorrido más amplio dentro de la industria de la animación. En términos “Bourdianos”, ambos son *agentes* que poseían una *trayectoria* dentro del espacio que les había permitido vivir de la animación –*habitus*– sin ser quienes llevaban la responsabilidad de un estudio, logrando así una perspectiva que les sirvió para conocer la manera en la que funcionaban estudios grandes como *Ánima*, o diferentes casas productoras, iniciándose en animación, como fue el caso de *Cadereyta films*, generando así una *estrategia* que les ha permitido realizar cuatro películas propias y más de veintidós proyectos que van desde videos musicales hasta promocionales para marcas como *Riot Games Inc*. Esto ha dado como resultado el que cada uno de los proyectos ha fortalecido su *capital cultural y simbólico* .

### ***Mighty Animation (11 años)***

Por otro lado, en Guadalajara se teje la historia de *Mighty Animation*, estudio con una trayectoria de 11 años dentro de la industria, es decir, desde 2013 a la fecha. Sus fundadores, *Claudio Jiménez*, graduado en VFX, 3D Animation and Visual Effects por *Vancouver Film School* en 2007 y con experiencia en proyectos internacionales, y *Luis Patricio Salmón*, egresado del *ITESO*, de la Licenciatura en Diseño con especialidad en Ilustración, además de contar con la experiencia de colaborar en 2008 en “*Batallón 52*”, decidieron emprender un estudio de animación sumando a *Melissa Ballesteros*, reconocida en el medio por su trabajo como artista de storyboard, quien en ese momento trabajaba una jornada de medio tiempo pues se encontraba estudiando animación.

En cuanto a las estrategias que implementó el equipo estuvo el desarrollo de proyectos para presentar en mercados internacionales como *Mipcom*, *Kidscreen*, etc. Si bien no se concretó en su momento ninguna coproducción, fue así como empezaron a situarse en el mapa internacional.

Para el desarrollo del estudio resultó importante quitarse el estigma de ser “maquiladores”, enfocándose en dar servicios de calidad, su apuesta fue tener cada vez más peso en cuanto a la propuesta de los proyectos que desarrollan. Actualmente cuentan con clientes que van desde *Ánima*, *Mattel*, *Netflix*, *Adult swim*, *Cartoon Network* hasta *Disney* y equipo colaborativo. A inicios de 2019 formaban un grupo de alrededor de 150 colaboradores, número que creció exponencialmente a finales de 2022, pues contaban con aproximadamente 400 personas trabajando en diferentes proyectos.

Para Luis Patricio, como director general de *Mighty*, es importante tener un equilibrio entre Arte, Tecnología y Negocio, pues es relevante tener vínculos saludables con los artistas y colaboradores, contar con la capacidad de adaptarse a las demandas tecnológicas del mercado, así como tener presente que la diversificación en cuanto a servicios es una buena herramienta para la permanencia del estudio.

### *Casiopea (10 años)*

En este pequeño espectro del 6% encontramos en la Ciudad de México al estudio *Casiopea*, fundado por *Alexandra Castellanos*, *Ana Cruz*, *Andrea Mondragón* y *Sandra Medina*, que cuenta con una trayectoria de 10 años. Este grupo de creadoras decidió emprender tras iniciarse en el campo de la animación durante sus prácticas profesionales en el extinto estudio de animación *Diez y Media*. En entrevista personal con 3 de las fundadoras de *Casiopea*, estas refieren una conexión desde la infancia con las series animadas de ese momento, aunque para una de ellas el impulso de ser realizadora vino después.

*Sandra Medina* conserva un recuerdo de la infancia mientras veía un detrás de cámaras de *Disney*: la manera en la que trabajaban le causó tal impacto que en ese momento le dijo a su mamá que ella quería hacer caricaturas. Con el tiempo esta inquietud desapareció y decidió

formarse como comunicadora visual en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, sin embargo, al llegar el momento de elegir las materias optativas, dentro de la oferta académica había materias de animación en stop motion, Sandra se inclinó por esas asignaturas culminando en la realización de sus prácticas dentro del estudio en el que conocería a sus actuales socias.

Andrea Mondragón, por su parte, siempre tuvo claro que quería estudiar animación. Esta decisión la llevó a matricularse en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores Monterrey, campus Cuernavaca, para formar parte de la primera generación de Arte Digital. Tras terminar su primer semestre, Andrea tomó la decisión de dejar la carrera pues el enfoque que tenía en ese momento la licenciatura no era el que ella buscaba, por lo que decidió mudarse a la Ciudad de México e inscribirse en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Para Alex Castellanos el camino fue un tanto distinto, pues sus intereses estaban en el cine de acción viva. Aunque llegado el momento de elegir carrera, decidió que la Escuela Nacional de Artes Plásticas, con su orientación en Multimedia, era lo más adecuado para ella, ya que era una mezcla de varios de sus intereses. Fue la clase con su profesor Manuel Monrroy la que cambió su perspectiva respecto a la animación y decidió participar como voluntaria en la primera edición del *CUT OUT FEST*. Alex recuerda cómo el material que ahí se exhibía la llevó a concluir que ella quería expresarse a través del lenguaje de la animación.

A lo largo del recorrido del estudio han podido participar con marcas importantes como Televisa, Netflix y Cartoon Network. También han realizado audiovisuales para festivales de animación y agrupaciones musicales, cuentan con la producción de su primer propiedad intelectual, el cortometraje titulado *Poliangular* (Castellanos, 2017), el estudio participó en la realización del documental *Home Is Somewhere Else* (Hagerman & Villalobos, 2022) que obtuvo el premio Ariel por *Mejor Largometraje Animado* y *Mejor Largometraje Documental*.

*El capital social* de estas mujeres fue un detonante para su incursión en la industria, ya que como manifiestan fue un amigo el que las invitó a formar parte del extinto estudio Diez y media para realizar sus prácticas profesionales. Esto fue consecuencia de su *capital cultural* dado que este personaje no las habría invitado a formar parte de dicho estudio si no hubiera estado consciente de la formación de estas creadoras y del potencial que tenían en el momento en el que ellas deciden continuar y constituirse como un estudio de animación.

Sandra define que su trayectoria ha sido una reacción en cadena y efectivamente, esto es consecuencia de su capital simbólico, el cuál respalda su capacidad creativa y profesional, aunado al *capital social* en el entendido de los vínculos que se han fortalecido a través de ese trabajo realizado. Sin embargo, un factor decisivo ha sido el compromiso con cada proyecto que emprenden, por lo que podemos concluir la importancia de estos capitales que menciona Pierre Bourdieu, y las estrategias que, como estudio, han implementado para mantenerse y crear una trayectoria dentro del campo de la animación.

En este momento las fundadoras consideran que Casiopea es una empresa estable que se ocupa de ser un espacio en el que los artistas que colaboran con ellas se sienten a gusto con su trabajo y con el salario que reciben, pues el ser creadoras y empresarias las ha ayudado a tener una perspectiva global de lo que significa ser artista dentro de la industria de la animación, por lo que buscan otorgar empleos y salarios justos. El equipo semilla de Casiopea son sus fundadoras y, cuando los proyectos lo demandan, contratan a más personal. Cada una de las integrantes tiene trabajos adicionales al estudio, siendo la docencia uno de los principales en formato institucional o como talleristas independientes (A. Mondragón et al., comunicación personal, 11 de agosto de 2023)

### ***Mokiki Animation Studio (7 años)***

Adriana estudió dos Licenciaturas en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, la primera en Diseño Gráfico y la segunda en Arte Digital. Mokiki es su segunda prueba como estudio de animación, el primero fue Big bird que nació después de una plática en un Festival llamado Illustrators Deathmatch, con su inseparable compañero de aventuras Ramsés. En ese tiempo el gobierno de Puebla tenía programas que incentivaban a los jóvenes a crear empresas, así que Adriana, con el ímpetu de formar una, tomó capacitación, y la primera evidencia de que iba en el camino correcto fue cuando obtuvo un apoyo para comprar una tableta gráfica. Además de obtener el conocimiento de todo el proceso para registrar su iniciativa, lo siguiente fue reunir a un equipo, así que realizaron una animación a fin de comenzar su portafolio. El resultado no fue el esperado, pues se dieron cuenta de las debilidades que tenían como equipo. En ese momento *Ánima Estudios* lanzó una convocatoria para animadores y asistentes de animación para el proyecto del Chapulín Colorado (Mar & Cabello, 2015), en la que de los dos postulantes sólo quedó uno: Ramsés, quien cuando comenzó su colaboración, compartió el conocimiento con sus compañeros en Puebla, facultándolos para más adelante. Una vez concluida la misión para la que fue contratado, habló con el encargado de área, Genaro López y le comentó que formaba parte de un estudio y que podían ofrecer sus servicios.

Los tiempos en las producciones suelen ser apretados, sobre todo en la recta final, así es que el equipo fue contratado para realizar el coloreado de personajes, gracias al buen desempeño de Ramsés. Esa fue la garantía que les abrió la puerta. Adriana relata que el final de producción fue extenuante, pero el equipo estaba profundamente entusiasmado con la oportunidad, así es que no dudaron en realizar largas jornadas. Nuevamente el compromiso y responsabilidad que demostraron les valió la consideración del equipo en varios proyectos del estudio.

En esta etapa *Ánima Estudios* ofertaba talleres en diferentes áreas como storyboard, animación y producción que eran gratis para los empleados. Adriana no dudó en viajar de Puebla a CDMX todos los días en que había clase, con tal de aprender para implementarlo en el estudio. El dicho “más vale ser cabeza de ratón que cola de león” ha sido importante para ella, pues está consciente del tamaño de su estudio y la capacidad del equipo, aunque tiene claro hacia dónde quiere llevarlo (A. Cid, comunicación personal, 3 de marzo de 2022).

En términos del *espacio social* podemos notar nuevamente cómo el *capital social* juega un papel importante para la conformación de este estudio y, al momento de salir a buscar oportunidades, es su capital cultural el que se vuelve determinante, pues sin los conocimientos adquiridos habría sido imposible cumplir con los tiempos de entrega para la producción. Este trabajo se convirtió en parte de su *capital simbólico*, el cual fue importante para garantizar su participación en los demás proyectos en que colaboraron dentro de *Ánima Estudios*.

A lo largo de este apartado hemos podido ver el impacto que tiene la acumulación de los diferentes capitales y cómo cada uno de ellos ha influido en la trayectoria de los participantes. Esta teoría me parece una gran herramienta, pues permite seccionar, observar e incluso analizar cada elemento que la compone. Es un hecho que, aunque todos estamos en la misma industria de la animación, no todos la percibimos de la misma manera. Es decir, Fernando de Fuentes con *Ánima Estudios* no percibe de la misma manera el campo que el estudio de animación *HuevoCartoon*. La razón por la que hago esta comparación es porque ambos estudios tienen más o menos la misma cantidad de años aunque su trayectoria es distinta. Si bien *HuevoCartoon* ha tenido participaciones con algunas marcas, en su mayoría su producción está basada en la creación de propiedad intelectual. En cambio, cuando revisamos la trayectoria de *Ánima Estudios*, observamos que ha vivido la industria de otra manera mediante colaboraciones con Nickelodeon, Netflix y Warner Bros, así como colaboraciones con estudios en América Latina y Europa.

Una industria distinta viven los estudios que tienen trayectorias de 10 años, pues estos fundadores en su mayoría son gente que trabajó previamente en estudios de animación antes de pasar por la experiencia de constituir su empresa. Y aunque es probable que algunos no tengan una formación en animación como tal, es gente que vivió la industria y que asumió las consecuencias de la primera generación que se animó a establecer sus estudios. Incluso son esas vivencias las que sirvieron de base para estructurar sus empresas, como es el caso de Mighty Animation, Fotosíntesis Media o Péek-Páax. Comparo a estos tres estudios pues todos manifiestan esta participación en diferentes foros en los que se presentaban para mostrar su trabajo, como Mipcom, para lograr alianzas estratégicas para sus estudios. Un caso totalmente distinto, aunque habita la misma industria, es el de Casiopea que tiene una trayectoria similar a la de los 3 estudios anteriores, pero ellas cuentan con otro tipo de portafolio. Pese a haber trabajado para las mismas empresas, por ejemplo, mientras que un estudio con una trayectoria de más de 20 años produce una serie para Netflix, otro estudio de 10 años está produciendo los créditos iniciales para una serie de la misma plataforma.

Siempre he pensado que la diversidad enriquece, y en este pequeño sistema de estudios de animación, podemos ver cómo todos están en diferentes frentes, algunos construyendo propiedad intelectual, otros maquillando para monstruos de la industria como Disney, Cartoon Network, Prime, etcétera. Esto ha logrado sostener la industria a través del tiempo a diferencia de la primera etapa, en el siglo XX, y es justamente por esa diversificación que tenemos también estudios como Casiopea, apoyando a películas documentales animadas que tienen otro giro y que nutren de manera diferente a la industria de la animación, pues cubren diferentes frentes.

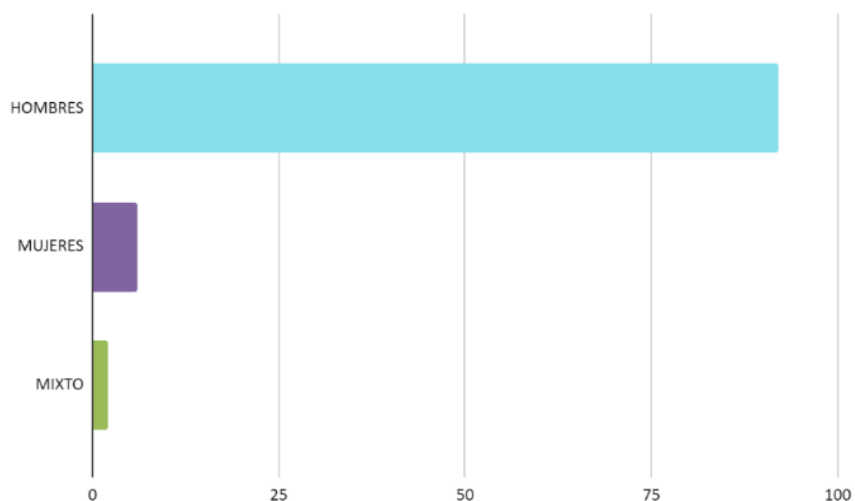
Aunque el número de mujeres liderando estudios es inferior comparado con el de los varones, es reconfortante saber que existen mujeres al frente de estudios generando contenidos y plasmando otras maneras de ver el mundo que habitamos.

Durante 15 años Designare se ha consolidado como una red especializada en crear conexiones entre creadores, estudios de animación y empresas creativas, actualmente funciona como una red de trabajo y difusión haciendo esta vinculación entre artistas y proyectos de animación, como productora de contenidos y prensa acreditada, siendo uno de los principales espacios de difusión de festivales importantes en México, como *Pixelatl*.

Dicha red lanzó una lista de los estudios mexicanos que ofrecen servicios de animación, efectos visuales y postproducción. En esta lista tenemos aproximadamente 100 estudios, Río Imparable indagó en los nombres de estos reconociendo algunos fundados por mujeres y otros formados por hombres. El resultado de este conteo rápido arrojó que el 92% de los estudios está liderado por hombres, el 6% de los estudios están liderados por mujeres y solo el 2% son mixtos, es decir, que entre sus líderes hay hombres y mujeres. Cabe destacar que estos números son aproximados, ya que, al entrar a la página de dichos estudios, no muchos cuentan con información precisa respecto a sus fundadores; sin embargo, nos da una idea de la tendencia dentro de la industria (Designare, s. f.).

### Gráfico 1

*Tendencia en Líderes de Estudios en l Industria Audiovisual*



*Nota.* El gráfico representa el número de estudios liderados por mujeres dentro de la industria audiovisual en México. Elaboración personal. Adaptado de *Lista de Estudios Animación, VFX y Postproducción en México*, s.f. Designare.

### **Las mujeres en el campo de la animación**

Cómo pudimos ver en el *gráfico 1*, la participación de las mujeres al frente de estudios en la industria audiovisual no alcanza el 10% del total, sin embargo, es alentador verlas trabajando y creando, pues como se mencionó, su participación es importante, ya que genera referentes y diversifica la industria.

En lo que corresponde a la cantidad de mujeres dirigiendo largometrajes de animación, el conteo es desalentador, para restarle subjetividad a esta sentencia, me permito indagar en las listas de proyectos registrados en la tesis. Me di a la tarea de realizar un lista de los largometrajes realizados y estrenados entre 2003 y 2023, dicho inventario estuvo apoyado en la estadística de la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica, CANACINE que en su apartado de estadísticas cuenta con la entrada titulada *Películas Animadas 2000-2018* (CANACINE, 2018). Aunque por la limitante temporal de dicho referente y dado el rango que en el que Río imparables se enfoca, es necesario complementar la información con anuarios de IMCINE y contrastar con la publicación titulada “Todas las películas de Animación Mexicanas” (Kong, 2017).

Las películas de la lista están organizadas por su año de estreno, reúnen datos de los cargos importantes, con información basada en los créditos iniciales entre los cuales se encuentran Dirección, Guion, Producción, Producción Ejecutiva, Producción de Línea, Dirección de Arte, Dirección de Animación, Supervisión de Storyboard y Supervisión de Composición, ya que este es el personal con el que el director interactúa más a lo largo de la producción.

**Tabla 1**  
**Puestos importantes dentro de una Producción**

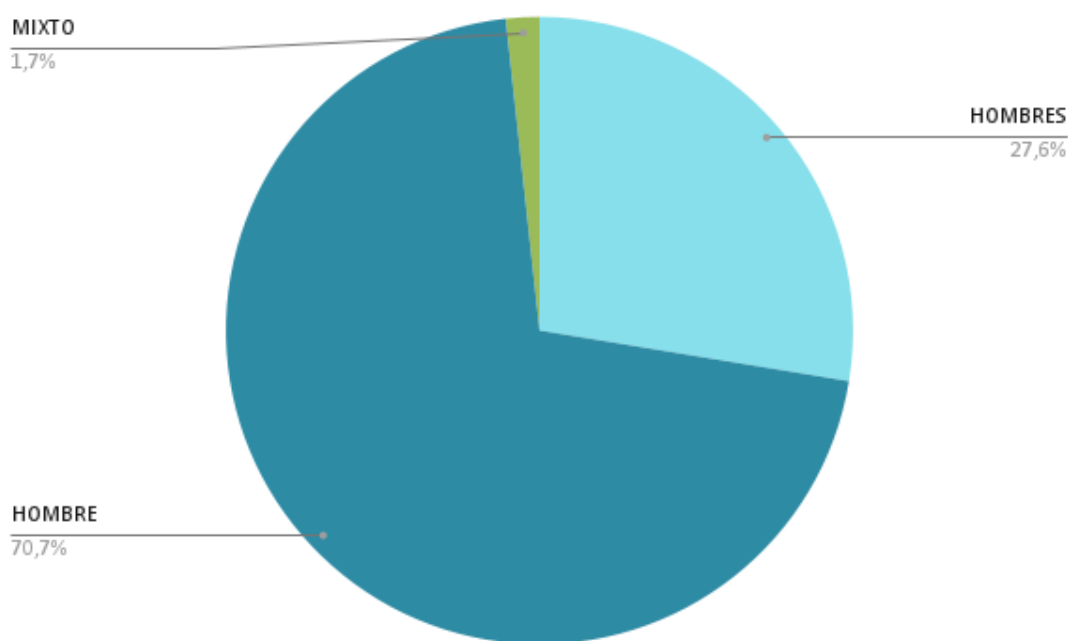
TÍTULO	AÑO	TIPO	DIRECCIÓN	EDICIÓN	PRODUCCIÓN	PRODUCCIÓN ESCUENA	DIRECCIÓN DE ARTE/SUPERVISIÓN DE ARTE	DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN	SUPERVISIÓN DE ESTEREOGRAFOS	SUPERVISIÓN DE COMPOSICIÓN	PRODUCCIÓN DE LÍNEA
NACIÓ Y QUÉDATE	2013	20	ANNA ESTUDIOS	ANDRÉS COUTINER / ENRIQUE SPONZA C	FRANCISCO HERRERA	FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA V / JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA V / J	ANDRÉS COUTINER / EDUARDO SPONZA C	ANDRÉS COUTINER / EDUARDO SPONZA C	ALDO TORAL COBARRUBIO / LUIS LESGARRA	FRANCISCO HERRERA
MADRID	2016	20	ANNA ESTUDIOS	ALBERTO MAR / SAAC SANCHEZ	FRANCISCO HERRERA	FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA V / JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA V / J	ALBERTO MAR / SAAC SANCHEZ	ALDO TORAL COBARRUBIO / LUIS LESGARRA	FRANCISCO HERRERA	FRANCISCO HERRERA
UNA PELÍCULA DE NUEVOS	2017	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	RODOLFO BIVANALACO / GABRIEL BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	EDUARDO BIVANALACO	JUAN FORTUQUER / DANA HEDENBERG	EDUJO DE ROSE	ESTEBAN DE BONS	CLAUDIO GRAYPO
LA LETRADA DE LA MANGLA	2017	20	ANIMEZ	OSCAR SUAREZ / ANTONIO GARC	OSCAR SUAREZ	S/O	PHIL ROMAN / PAUL RODRIGUEZ / EDUARDO / AMARILTON	CARLOS OCHOA / OSCAR ARAGON / NATHAN	ALEJANDRO REYES / ANGEL MATEMUELOS	OSCAR ARAGON / MIGUEL ARRANZO	OSCAR ARAGON / PAUL RODRIGUEZ
LOS CAMPESINOS DE LA UCCA IRRE	2017	20	FIMM ANIMATOR / ARTICA ONE	EDUO MONT	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR SUAREZ	OSCAR SUAREZ	OSCAR SUAREZ	OSCAR SUAREZ	OSCAR SUAREZ
EL AGENTE DE P.P.	2019	20	ANNA ESTUDIOS	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	AMIEL OREA	JOSÉ VILLALBA / MARIO CABALLERO / JAVIER SUAREZ	DANIEL HERRER	FRANCISCO HERRERA / MARIANA SUAREZ
OTRA PELÍCULA DE NUEVOS Y UN POCO	2019	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	RODOLFO BIVANALACO / GABRIEL BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	RICO ARRABAZA CUADRADO	JANA CABELLERO FERNANDO SAIZ	GABRIEL BIVA PALACIO	PAULO LAITRA	LEANDRO VECUVA	CLAUDIO GRAYPO
NITE	2019	20	ANIMEZ	RICARDO ARANZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	ALEJANDRO REYES / MIGUEL ARRANZO / SANTIAGO	S/O	DAVID CALVO	NATHAN SHERIDAN
A MANTEN CHRISTMAS	2019	20	ANNA ESTUDIOS / FORNIGHT ENTERTAINMENT	JOSÉ ALEJANDRO GARCÍA MURIEL	JOSÉ ALEJANDRO GARCÍA MURIEL	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / SOBRAN N GARCIA	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	EMILIO ORRANGE	EMANUEL FERNANDEZ	DANIEL HERRER	SARA LAROS
BOOM! EL CORTINO	2019	20	ANIMEZ	GUSTAVO OCHOA	MARCO PÉREZ GÓMEZ	MIGUEL LACRUZ / JOSÉ LUIS MASSIA	MIGUEL LACRUZ	SEBASTIÁN RAMÍREZ	SEBASTIÁN RAMÍREZ	EDGAR SIMÓN	GLAUCO EQUEL
NUÉVOS EN CORTO	2019	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	RODOLFO BIVANALACO / GABRIEL BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O
MENOS VERADESOS	2019	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	RODOLFO BIVANALACO / GABRIEL BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O
AAA UN LENTE DE EL TIEMPO	2019	20	ANIMEZ	RICARDO ARANZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
KINOFI MARIPO	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	TIMOTHY BÖRSLIND	DANIEL HERRER	ALEXANDRA LOPEZ / OSCAR SUAREZ / MARIANA SUAREZ / MARIANA SUAREZ
TERRA DE REVOLUCIONADOS	2019	20	NOTITUD COMPLEMENTE DE LA CULTURA	ANTONIO RAMIRO	ANTONIO RAMIRO	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O
EL GRAN MADRID	2019	20	OS CORAZONES ANACA	BRUNO MORAN	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O
LA REVOLUCION DE SUIN ESCUETA	2019	20	ANIMEZ / FORNIGHT ENTERTAINMENT	JOSÉ ESTRADA	JOSÉ ESTRADA	EDUARDO / AMARILTON	OSCAR ARAGON	ALEJANDRO REYES	OSCAR ARAGON	OSCAR ARAGON	OSCAR ARAGON
DON GATO Y SU PASADILLA	2019	20	ANNA ESTUDIOS / BILBOON STUDIOS	ALBERTO MAR	OSCAR SUAREZ	FERNANDO DE FUENTES	MARCO POLO MORALES	JOSÉ LUIS MEDINA MACISA / JOSÉ ALEJANDRO GARCÍA MURIEL	EDUARDO BIVANALACO	IVÁN RODRÍGUEZ MIRANDA	JONAFER SHAMBA
LA LETRADA DE LA LUZIANA	2019	20	ANNA ESTUDIOS	ALBERTO RODRÍGUEZ	OSCAR SUAREZ	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	MARCO POLO MORALES	JOSÉ LUIS MEDINA MACISA	FRANCISCO HERRERA / GABRIELA SALDAN
ZHAY MARIPO	2019	20	ANIMEZ	RICARDO ARANZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LUYERDO	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	TIMOTHY BÖRSLIND	DANIEL HERRER	ALEXANDRA LOPEZ / OSCAR SUAREZ / MARIANA SUAREZ / MARIANA SUAREZ
EL SANTO Y LA TERNIA MENDOZA	2019	20	PEYOTI FILMS / ANNA ESTUDIOS	ALEJANDRO URBANO / ANDRÉS COUTINER	AUGUSTO MENDOZA	FERNANDO DE FUENTES / KEVIN GABRIEL	MARCO POLO MORALES	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
EL SECRETO DEL MESAJERO DE JESÚ	2019	20	KAVAN ANIMACIÓN	RODOLFO BIVANALACO / GABRIEL BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O	S/O
EL CALLEJÓN DE LOS SIBIRIOS	2019	20	ANIMEZ	RICARDO ARANZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA LETRADA DE LAS HOMENAS DE GUANAJUATO	2019	20	ANNA ESTUDIOS	ALBERTO RODRÍGUEZ	OSCAR SUAREZ	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
JURÉSIE SHULE	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
GUARDIANES DE OZ	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA HISTORIA VERDADERA DEL NIÑO DE PIEDRA	2019	20	CADETEYS FILMS	JAVIER ROMÁN / MIGUEL ÁNGEL URBANO / MIGUEL ÁNGEL URBANO / MIGUEL ÁNGEL URBANO	NADIA GONZÁLEZ	JAVIER ROMÁN / NADIA GONZÁLEZ	MIGUEL ÁNGEL URBANO	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
RESCUEN CAJINA	2019	20	ANIMEZ / ANIMEZ PRODUCCIONES	METIAN SUAREZ / CARLOS PARENTI	OSCAR SUAREZ	VERÓNICA ANDRÉS / RICARDO ARANZ / GABRIEL BIVANALACO	EDGAR SUAREZ	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
UN CALDO CON MUCHOS NUEVOS	2019	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	RODOLFO BIVANALACO / GABRIEL BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	RODOLFO BIVANALACO	FERNANDA REID	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
DON GATO EL NIÑO DE SU PASADILLA	2019	20	ANNA ESTUDIOS / FORNIGHT ENTERTAINMENT	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
EL PASADILLO DEL GIGANTE	2019	20	ANIMEZ	RICARDO ARANZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
ELABORANDO EL MOVIE	2019	20	ANIMEZ	RICARDO ARANZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA LETRADA DEL OROGRABARRA	2019	20	ANNA ESTUDIOS	ALBERTO RODRÍGUEZ	OSCAR SUAREZ	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
ISLA CALACA	2019	20	ANNA ESTUDIOS / FORNIGHT ENTERTAINMENT	LEOPOLDO AGUILAR	BRITLY FROCK	FERNANDO DE FUENTES / JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
JANA Y BRUNO	2019	20	ANIMEZ	CARLOS CÁRREBA	DANIEL ENRIQUE / BLANCO GONZÁLEZ	PABLO BARRAQUET / EDUARDO / ALEX GARCÍA / FERNANDO DE FUENTES / FERNANDO DE FUENTES	DANIEL ENRIQUE / BLANCO GONZÁLEZ	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA LETRADA DEL OROGRABARRA	2019	20	ANNA ESTUDIOS	ALBERTO RODRÍGUEZ	OSCAR SUAREZ	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
MARCAVOS M. HERCULES	2019	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	GABRIEL BIVA PALACIO / RODOLFO BIVA PALACIO	GABRIEL BIVA PALACIO / RODOLFO BIVA PALACIO	GABRIEL BIVA PALACIO / RODOLFO BIVA PALACIO	JUAN FORTUQUER / DANA HEDENBERG	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
EL AGENTE EN LA RED	2019	20	ANIMEZ	MIGUEL ÁNGEL URBANO	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
AL FROZ DE LA FROSTERA	2019	20	ANIMEZ	OSCAR SUAREZ	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
AN VENIR CASABARRAS	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
DA DE MUESTRAS	2019	20	ANIMEZ	CARLOS SUAREZ	CARLOS SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
EL CAMINO DE REO	2019	20	ANIMEZ	ERIC CABELLO	ENRIQUE RENTERIA	OSCAR SUAREZ	MARCO POLO MORALES	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA SA DE LOS 5	2019	20	ANIMEZ	MARCO POLO MORALES	OSCAR SUAREZ	FERNANDO DE FUENTES / JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
UN DESAFÍO PARA NUESTROS	2019	20	ANIMEZ	EDUARDO RIVERO	MIGUEL ÁNGEL URBANO	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
ESCUOLA DE MIEDO	2019	20	ANIMEZ	EDUARDO RIVERO	MIGUEL ÁNGEL URBANO	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / FERNANDO DE FUENTES	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
NITE	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
SANJA EL AGENTE	2019	20	ANIMEZ	MARCO POLO MORALES	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
NUÉVOS COMEJONES	2019	20	HEUCOGATION PRODUCCIONES	GABRIEL BIVA PALACIO / RODOLFO BIVA PALACIO	GABRIEL BIVA PALACIO / RODOLFO BIVA PALACIO	GABRIEL BIVA PALACIO / RODOLFO BIVA PALACIO	JUAN FORTUQUER / DANA HEDENBERG	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA LETRADA DEL OROGRABARRA	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
ÁGUA Y PASADILLO LOS GUERREROS USUARIOS	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
HOMES O SOMEROS ELISE	2019	20	ANIMEZ	CARLOS SUAREZ	CARLOS SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
UN REINO PARA TODOS	2019	20	ANIMEZ	MARCO POLO MORALES	OSCAR SUAREZ	S/O	OSCAR ARAGON	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
LA LETRADA DE LOS CHAMBEROS	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
MAR	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA
UNA Y AGENTE	2019	20	ANIMEZ	ANDRÉS COUTINER	ANDRÉS COUTINER	JOSÉ C. GARCÍA DE LETONA / KEVIN GABRIEL	JOSÉ CARLOS GARCÍA DE LETONA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA	AMIEL OREA

*Nota.* En esta tabla se muestran los puestos importantes en la producción de una película, se han rescatado los nombres de las personas que ocupan esos puestos para conocer la participación de las mujeres en dichos cargos. Elaboración propia, MVG (2024).

Este conteo arrojó un total de 58 películas mexicanas animadas, estrenadas entre las décadas de 2003 a 2023, en donde podemos ver que en el 70.7% de las producciones la posición de director<sup>2</sup> es ocupada por hombres que se lanzan en solitario a dirigir, un 27.6% lo hacen en colaboración con otras personas del mismo sexo y el 1.7% corresponde a una codirección, es destacable que dicho filme es una coproducción México-España.

## Gráfico 2

### Directorxs de largometrajes estrenados de 2003 a 2023



*Nota.* Representación del porcentaje de largometrajes dirigidos por varones, la diferencia entre “hombre” y “hombres” radica en la particularidad de cuando eligen compartir este puesto es con hombres y no con mujeres. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

El pequeño porcentaje de la categoría *mixto* corresponde a la codirección de la que Haizea Pastor forma parte con la película *Salvar al árbol* (Álvarez & Pastor, 2021). Esta participación es

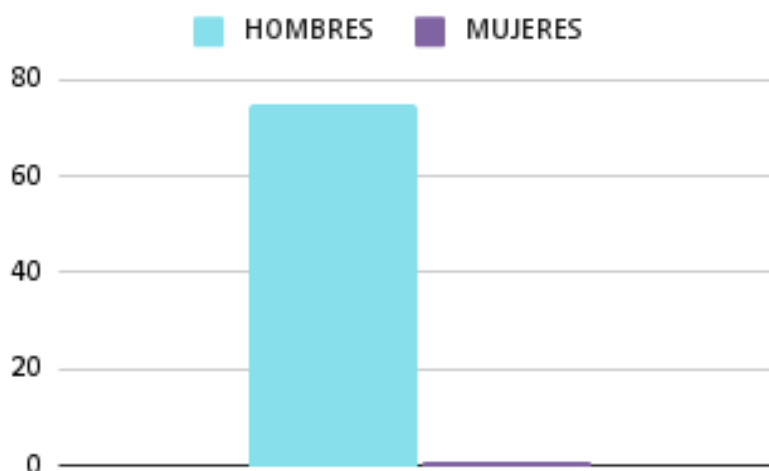
<sup>2</sup> Es el encargado de definir la línea del proyecto y guiar a todo el equipo para que dichos lineamientos se cumplan.

importante, pues pone en evidencia la amplia desigualdad dentro del campo de la animación en roles que no solo son uno de los primeros créditos en aparecer en pantalla, sino que también la percepción de ingresos por desarrollar esa tarea es muy diferente a la del resto del equipo («Salario Promedio / Director de animación / Guadalajara 2024», s.f.), lo que enfatiza la brecha salarial que se vive dentro del campo.

Durante estos años, la industria de la animación generó 76 empleos con el puesto de director, cifra impactante dado que solo 1 de esos 76 puestos de trabajo fue ocupado por una mujer cuya nacionalidad no era mexicana.

### Gráfico 3

*Participación de las mujeres en la dirección de largometrajes realizados de 2003 a 2023*



*Nota.* Número de veces que los hombres han ocupado la plaza de director en proyectos con financiamiento nacional. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

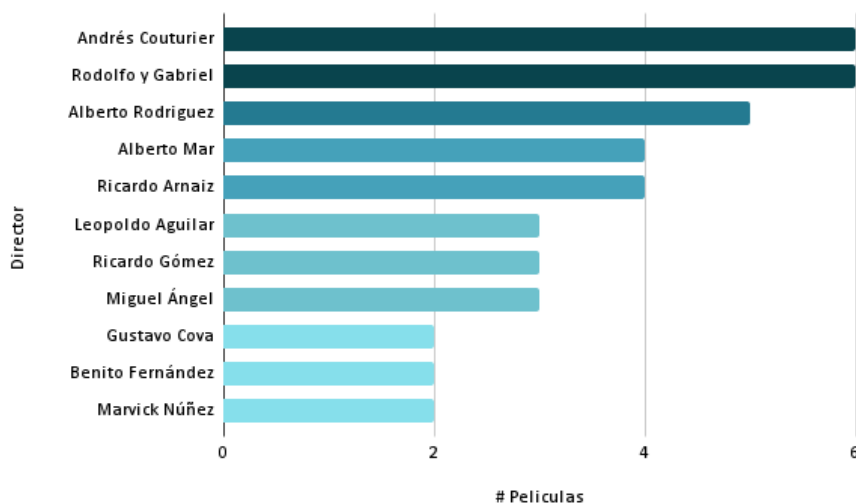
A propósito de estos números, es de resaltar la cantidad de veces que repiten el cargo algunos de los directores, este hecho me lleva a contemplar el *efecto Mateo*. Concepto que plantea la investigadora María Elena Luna Morales en el capítulo El efecto Matilda en la ciencia mexicana (García Batiz et al., 2015, p. 121) de la siguiente manera:

Este fenómeno también se conoce como acumulación de prestigio y repercute positivamente en la formación profesional de los científicos. En este sentido un científico que goza de crédito logrará publicar más y en menor tiempo que otro que apenas comienza o es menos reconocido.

Este término es aplicable a la situación que se observa a través de los datos, pues algunos de estos directores cuentan con más de una película dirigida a lo largo de su trayectoria. Sensibilizarnos ante tales datos es importante, recordemos que dichas omisiones son sistematizadas y conocer dichos porcentajes visibiliza la industria de la animación a la que nos enfrentamos.

#### Gráfico 4

*Número de películas dirigidas por hombres*



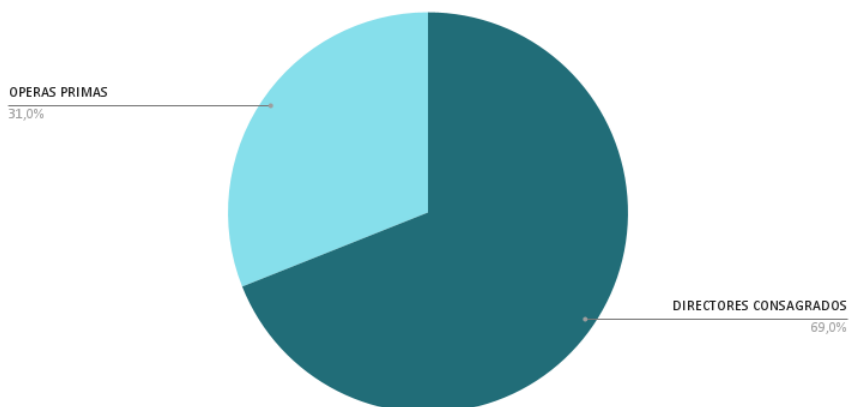
*Nota.* Solo se tomó en cuenta a los directores que tienen 2 películas o más. Elaboración personal, MVG (2024).

Adaptación de los resultados de Tabla 1.

La suma de estas producciones arroja un total de 40 largometrajes. Si pensamos que son 12 directores los que nos están contando la mayoría de las historias durante 20 años, considero

que valdría la pena reflexionar en la industria que estamos creando, así como la objetividad de la misma.

**Gráfico 5**  
*Óperas primas financiadas*



*Nota.* Porcentaje de películas dirigidas por un director con más de un largometraje en su trayectoria.

Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

La decisión de continuar con un director en diferentes proyectos puede obedecer a la recaudación de la misma en taquilla pues, aunque solo una pequeña parte de ese dinero se convierte en ganancia para el estudio, es un hecho que entre más sea resulta mejor. La confirmación de que esto es una posibilidad, la podemos observar en el apartado de estadísticas de la página de la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica, CANACINE (CANACINE, 2023).

**Tabla 2**  
*Películas más taquilleras en la historia del cine en México*

Películas mexicanas más taquilleras en la historia en México						
Rank	Título	Dist	Fecha de Estreno	Semanas en Rango	Rango de fecha Ingresos	Rango de fechas Asistentes
1	No se Aceptan Devoluciones	VIDEOC	20/09/2013	18	\$600.377.842	15.201.188
2	Nosotros los Nobles	WBI	28/03/2013	25	\$340.299.356	7.136.680
3	No Manches Frida 2	VIDEOC	11/04/2019	10	\$329.344.152	6.651.114
4	Que culpa Tiene el Niño	DIAMOND	12/05/2016	15	\$277.785.684	5.893.937
5	Mirreyes contra Godínez	VIDEOC	25/01/2019	11	\$238.702.189	4.582.109
6	No Manches Frida	VIDEOC	16/09/2016	15	\$222.375.687	5.105.074
7	Hazlo Como Hombre	VIDEOC	10/08/2017	11	\$201.034.066	4.350.342
8	Ya Veremos	VIDEOC	02/08/2018	10	\$197.709.023	4.134.851
9	La Dictadura Perfecta	ALFV	16/10/2014	20	\$189.218.721	4.186.721
10	Casase Quien Pueda	VIDEOC	14/02/2014	10	\$168.390.746	4.090.731
11	Un Gallo con Muchos Huevos	VIDEOC	20/08/2015	11	\$167.808.502	4.131.013
12	El Crimen del Padre Amaro	SPE	16/08/2002	25	\$162.199.210	5.238.928
13	La Boda de Valentina	VIDEOC	09/02/2018	9	\$159.196.389	3.351.579
14	Una Película de Huevos	VIDEOC	20/04/2006	13	\$142.347.787	3.994.361
15	Tod@s Caen	VIDEOC	20/09/2019	8	\$136.046.896	2.676.137
16	Treintona Soltera y Fantástica	VIDEOC	07/10/2016	10	\$135.656.112	2.957.046
17	Rudo y Cursi	UPI	19/12/2008	12	\$127.885.561	3.019.297
18	Cantinflas	VIDEOC	18/09/2014	10	\$127.436.304	2.822.170
19	A La Mala	VIDEOC	27/02/2015	9	\$126.594.027	2.800.742
20	No Eres Tú, Soy Yo	WBI	27/08/2010	16	\$125.770.398	2.908.208
21	3 Idiotas	VIDEOC	31/03/2017	11	\$125.649.202	2.688.323
22	Perfectos Desconocidos	CNPLS	25/12/2018	9	\$123.310.159	2.211.764
23	Kilómetro 31	VIDEOC	02/02/2007	19	\$118.854.771	3.219.076
24	Otra Película de Huevos y Un Pollo	VIDEOC	20/03/2009	16	\$113.588.002	3.095.106
25	Dulce Familia	VIDEOC	10/05/2019	6	\$112.665.565	2.226.206
26	Don Gato y su Pandilla	WBI	16/09/2011	19	\$112.250.685	2.595.664
27	Me Gusta pero me Asusta	DIAMOND	22/09/2017	9	\$110.185.867	2.650.955
28	Como Cortar a tu Patan	VIDEOC	13/10/2017	8	\$108.876.014	2.359.646
29	Cindy la Regia	VIDEOC	24/01/2020	9	\$106.541.500	1.876.687
30	Una Mujer sin Filtro	VIDEOC	12/01/2018	7	\$103.535.267	2.132.356

*Nota.* Esta tabla muestra las películas más taquilleras en la historia del cine en México, 3 de ellas son animadas. CANACINE, 2023.

Las películas que ocupan los lugares número 14 y 24 fueron realizadas por el estudio HuevoCartoon, cuyos directores fueron los hermanos Rivapalacios. En el número 26 se encuentra una producción de *Ánima Estudios*. En ambos casos los directores cuentan con 6 películas dirigidas en el periodo que ocupa este proyecto de investigación.

El trayecto de un guion para convertirse en una película en pantalla es un proceso bastante complejo que involucra varios filtros, sobre todo cuando estos buscan apoyos gubernamentales, como el caso específico de IMCINE, pues el desarrollo requiere de una organización meticulosa y el hecho de concluir el filme implica el reto de, si no se tiene, conseguir una distribuidora que a su vez concretará con un exhibidor, lo cual reduce las ganancias del realizador.

La periodista Lucero Calderón, en su artículo “La distribución en México, del negocio a la pantalla” (2018), hace un recuento del trayecto que comienza una casa productora cuando da por terminada una película. Calderón señala que lo primero es organizar un circuito, planear el número de pantallas y ciudades en las que se van a proyectar, dependiendo el tamaño de la distribuidora, también se analizan las posibles fechas de estreno de acuerdo con los ya programados. Cada pantalla tiene un costo denominado *Virtual Print Fee*, VPF. El precio aproximado es de 500 dólares, a este se suma el costo de la copia o archivo digital llamado *Digital Cinema Package*, DCP, cuyo costo aproximado es de 20,000 pesos mexicanos por copia.

En cuanto a las ganancias, los cines pagan a las distribuidoras un porcentaje conocido como 40-35, lo que significa que en la primera semana de estreno el exhibidor pagará el 40% de cada entrada y, en las semanas subsecuentes, el 35%, así será en cada estado en que la película se estrene.

Las estrategias que algunos realizadores implementan para garantizar una ganancia de la producción de una película es producir en menor tiempo, así las ganancias que genere en pantalla no impactarán de manera negativa al estudio. Otra estrategia es la de vender el proyecto a plataformas de streaming. Esta práctica se ha incrementado después de 2019 pues, la pandemia por Covid19, transformó la vida como la conocíamos.

Pero entonces, si las mujeres no han dirigido producciones de largometraje animadas, ¿cuál ha sido su participación dentro de los estudios de animación que se han encargado de ellas?

La realidad es tan compleja que las personas buscamos la manera de organizarla para que el peso se reduzca. En el caso de las representaciones sociales su objetivo principal es comprender la manera en la que construimos nuestra realidad, misma que está constituida por los diferentes aspectos que nos forman como nuestras tradiciones, la formación educativa y cómo nos

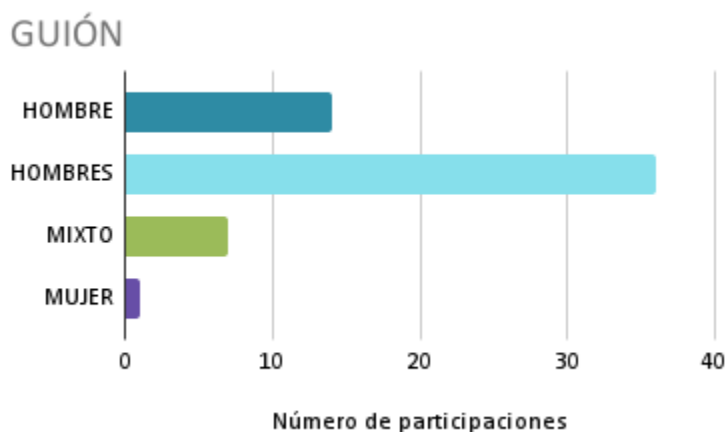
relacionamos con los demás. En esencia construimos nuestra realidad al tiempo que ella nos forma, como una suerte de uróboro.

Los gráficos que resultaron de esta tabla me impactaron. Elegir la paleta de color con la que pintaría los segmentos fue una decisión que tomó un poco de tiempo pues, el primer impulso fue pintar todo de morado, decidí que no era viable basada en que eso reduciría el impacto de los resultados y que el objetivo de este estudio es conocer el campo de la animación. A continuación, describiré brevemente la tarea de cada uno de los puestos que fueron tomados en cuenta para este conteo.

*Guionista*, es la persona encargada de desarrollar la historia, su papel es fundamental porque se encargará de crear a los personajes y llevar a buen puerto las tramas de estos. Durante el avance de la producción pueden llegar cambios y es importante que quien realiza esta tarea tenga presente todas las conexiones en la historia pues, si se mueve una pieza dentro del guion, todas las demás partes deben mantener coherencia.

### Gráfico 6

*Participación de mujeres en la realización de guiones de largometrajes*

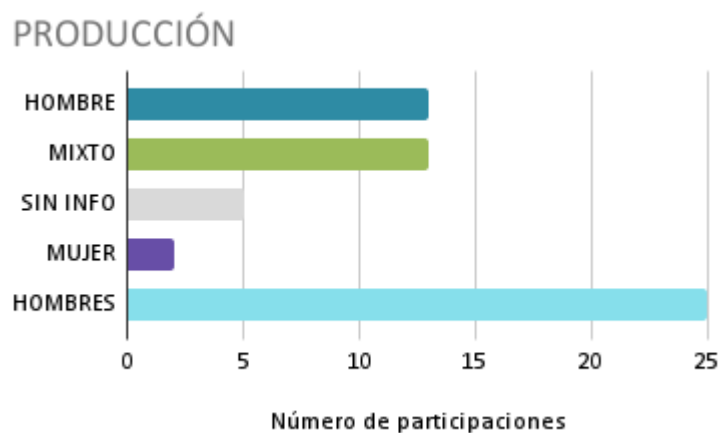


*Nota.* El porcentaje de la participación de mujeres es escasa y en los equipos mixtos la relación de mujeres es de 2 a 1 en promedio. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

La encargada de pintar de morado esta gráfica es Nadia González, guionista del largometraje *La Increíble Historia del Niño de Piedra* (Aldrete et al., 2015). En los equipos mixtos tenemos a Dulce Belchez con *Selección Canina* (Sifuentes & Pimentel, 2015). El equipo estaba formado por 5 escritores de los cuales 4 eran varones. Rosana Curiel es la siguiente guionista de *El Ángel en el reloj* (Uriegas, 2018) siendo este un equipo de 2 escritores. Finalmente tenemos a Yurre Ugarte como parte del equipo de escritura de *Salvar al Árbol* (Álvarez & Pastor, 2021), en esta ocasión el equipo estaba formado por 3 varones más.

A partir de este punto, querido lector, encontrarás la categoría denominada, *Sin información*, en estos casos encontrar la película en la red o plataformas fue imposible y, por ello, no se ubicaron los datos. Esto puede deberse a dos razones, la primera es que el realizador no ha concretado alguna negociación con la distribuidora o plataforma de *streaming* que le abra los espacios para su difusión (esto podría estar relacionado con los filtros de calidad que tiene cada espacio) o que su estreno fue “irregular”. En ocasiones algunos proyectos no se terminan de acuerdo a lo esperado y el productor toma la decisión de rentar una sala y hacer el estreno, esto cuenta como finalización de la producción para IMCINE, ya que el incumplimiento ante estas entidades puede tener graves consecuencias para los productores.

*Productor*, esta figura dentro de la producción tiene diferentes funciones entre las cuales está garantizar que la producción transcurra sin mayores complicaciones, manteniendo comunicación con el equipo para poder contener cualquier problema que se presente durante el desarrollo. Normalmente está presente desde los primeros pasos, incluso puedes ser creadora de la idea (Milic & McConville, 2006, p. 10). Este rol requiere de organización y capacidad de prever problemas para solucionarlos de manera rápida y eficaz.

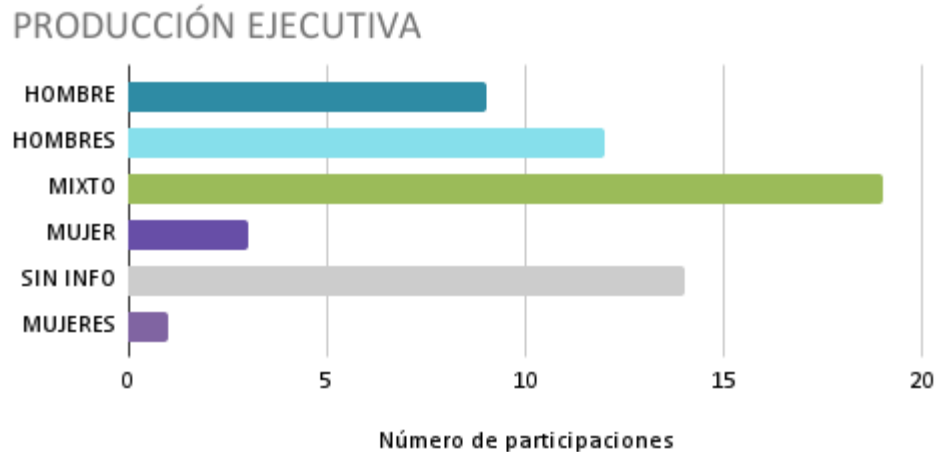
**Gráfico 7***Participación de mujeres en el rol de Productor*

*Nota.* El porcentaje de la participación de mujeres es escasa, aunque es prácticamente el doble que en la categoría anterior. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

De manera intencionada añadí las características del rol de un productor pues, en entrevista, uno de los participantes mencionó esa como una cualidad femenina, y no me parece fortuito que, pese a que el porcentaje de participación femenina es bajo, se duplica con respecto a la categoría anterior.

Una de las funciones de las representaciones sociales es la justificadora, tiene que ver con las razones que encontramos para comprender por qué suceden las cosas. Respecto a este punto me gustaría incluir que además existen ideas muy específicas de lo que significa ser mujer y que, como expresé en las líneas anteriores, no lo dije yo, sino un entrevistado del género masculino.

*Productor ejecutivo*, está involucrado desde los inicios del proyecto hasta la entrega final del mismo. Se encarga de vender la idea o conseguir financiamiento para su realización por medio de alianzas estratégicas. En muchas ocasiones es el responsable de elegir al productor (Milic & McConville, 2006, p. 9). Los resultados de la recopilación de datos son los siguientes:

**Gráfico 8***Participación de Mujeres en la Producción ejecutiva*

*Nota.* Es innegable el hecho de la apertura para la participación en estos puestos para la mujer, aquí comenzamos a observar la unión de mujeres para realizar los proyectos. Elaboración personal, MVG (2024).

Adaptación de los resultados de Tabla 1.

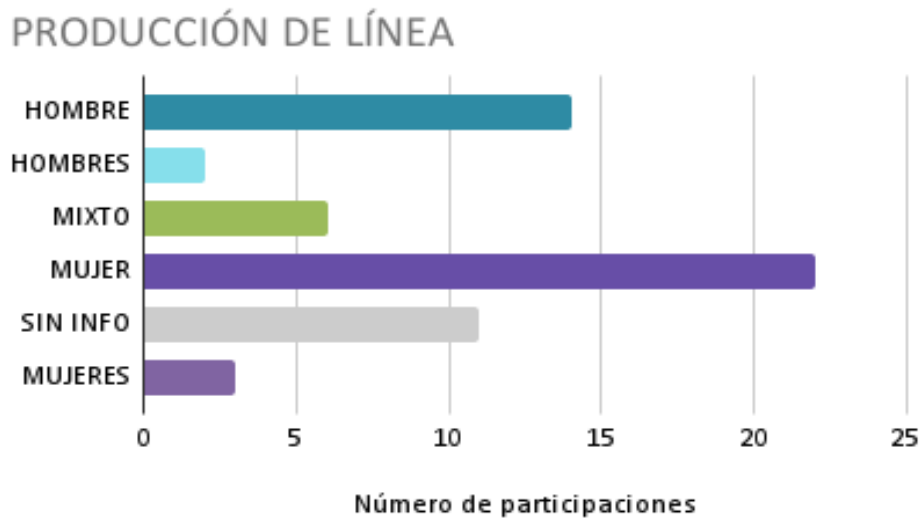
La siguiente posición es la de *Productor de línea*. Si esto fuera un hospital, la persona encargada de esta tarea sería el equivalente a la enfermera, pues las tareas que se desempeñan en este cargo son responsables de construir y gestionar el presupuesto y el cronograma, y en algunas ocasiones, también de contratar al personal, negociar contratos y tratar con los clientes (Milic & McConville, 2006, p. 12).

Imaginemos a alguien encargado de cuidar que las cosas se realicen, escuchar las inquietudes del grupo y mediar entre las entregas y lo que es humanamente posible, ¿qué identidad de género crees que tendría esta persona? Efectivamente, es en este puesto, dentro del departamento de producción en que encontramos mayor participación de las mujeres, aunque es destacable que de 2003 a 2008 estos roles los desempeñaron hombres, siendo Sara Larios la

primera mujer en desempeñar este cargo en 2009, con la película *A Martian of Christmas* (García, 2009).

### Gráfico 9

#### Participación de mujeres en la Producción de línea



*Nota.* La participación de mujeres en este rol es notoria incluso en la formación de equipos femeninos para llevar a cabo estas tareas. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

#### Anaí Tirado Miranda

Del departamento de producción en *Ánima Estudios*, Río imparable tuvo la oportunidad de platicar con Anaí Tirado, quien actualmente es gerente de producción, egresada de la Licenciatura en Artes Plásticas por la UNAM, estudió un Máster en Fotografía en Londres y diferentes diplomados relacionados con esta disciplina. *Aún te espero* (Tirado, 2021) es el libro que documenta la intervención realizada por la colectiva *@antimonumenta\_vivasnosqueremos* en las barreras metálicas que protegían diferentes espacios de la CDMX con motivo de la marcha del 8 de marzo.

La iniciación de Anaí dentro del campo de la animación está ligada a su *capital social*, pues Mariana Suárez, quien en ese tiempo era la encargada del departamento de producción en *Ánima*

Estudios y forma parte de su familia política, le informó de una plaza disponible como asistente de producción dentro del estudio. Acudió a la entrevista con Regina Díaz, Productora de Línea del proyecto, quién tras ver sus habilidades, decidió contratarla. Las tareas que realizaba le parecían bastante sencillas debido a su formación, este hecho no fue indiferente para Regina, su productora, quien no dudó en convertirla en coordinadora de producción.

Anaí comparte que su ascenso fue bastante rápido, y que al poco tiempo de haber ingresado al estudio ya estaba haciendo la producción de línea en un proyecto para Netflix dentro del estudio para el que labora, pues este tiene alianzas importantes en el extranjero. Podría pensarse que estudiar un Máster en Londres no tiene mucho que ver con lo que hace, sin embargo, si reflexionamos un poco, estudiar en el extranjero implica un dominio de otra lengua, y si lo relacionamos con el hecho de que el proyecto, que fue su primer experiencia con productora de línea, tiene base en Estado Unidos, podemos entender mejor cómo su capital cultural impactó en su ascenso.

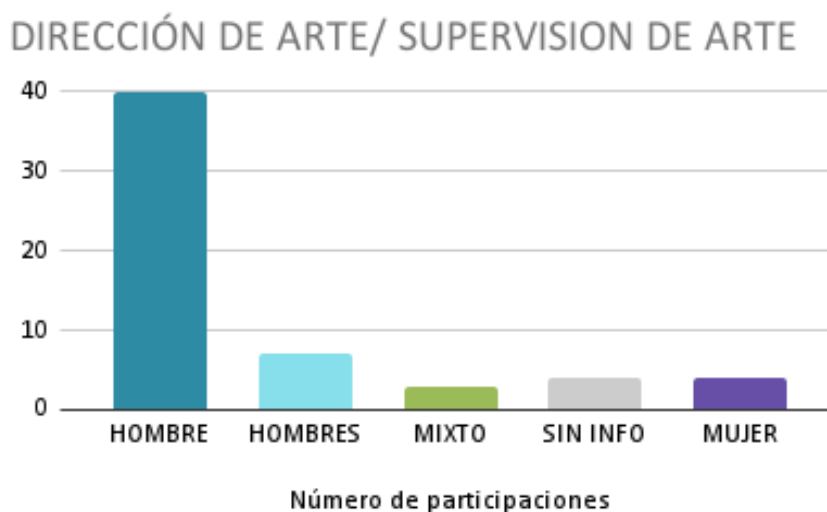
Como gerente de producción, Anaí tiene trato directo con todas las personas encargadas dentro del departamento de producción. Cuando indagamos respecto a su percepción de lo femenino y lo masculino en el desempeño de las tareas de su equipo, nos compartió que si bien es un espacio en donde la participación femenina es fuerte, considera que la razón por la que es un género dominante se debe a que a las mujeres se nos ha condicionado para ser organizadas y ordenadas desde pequeñas, y entonces nos ocupamos de aprender a serlo. Sin embargo, destaca que ha encontrado colaboradores que tienen la misma capacidad de organización para realizar dichas tareas (A. Tirado, comunicación personal, 23 de enero de 2023).

*Dirección de Arte*, una de las tareas principales en este rol es cuidar que el equipo cumpla con los lineamientos estéticos establecidos por la dirección, reuniendo la información necesaria, tanto gráfica como textual, para dar indicaciones específicas que lo lleven a cumplir el objetivo. En

este proceso el DA interactúa mucho con los artistas. Su trato debe ser respetuoso y puntual pues, en ocasiones, los tiempos de producción son tan apretados que la comunicación, además de efectiva, debe ser breve. En algunas producciones el Director de Arte realiza la tarea del Diseño de Producción, lo cual implica trabajar de manera cercana no solo con el director, sino también con el equipo de producción, pues estas partes también aportan comentarios relevantes sobre cómo se va a ver la película. En otros casos existe esta figura de manera independiente y el director de arte funge como intermediario entre las personas mencionadas.

### Gráfico 10

*Participación de las mujeres en la Dirección de arte*



*Nota.* En el total de producciones podemos observar que la llegada de mujeres a estos puestos es escasa.

Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

Durante 2022 y 2023 en el portal LinkedIn se ha visto un incremento de artistas en modalidad *open to work*<sup>3</sup>. Este aspecto llama la atención pues coincide que actualmente en escuelas, como Escena o Coco School, se ofertan carreras enfocadas en el departamento de arte,

<sup>3</sup> Estatus usado para mostrarse ante otros usuarios como disponible para colaborar.

lo cual abre la posibilidad de que la industria no está preparada para emplear a la gente que se está preparando dentro de las instituciones.

Mujeres como Patricia Peña, Fernanda Rizo, Magdalena Vázquez (autora de este documento) y Rosa María Campos participamos de este conteo. Esta última como entrevistada por Río Imparable.

### ***Rosa María Campos***

Rosa María Campos inició su trayectoria en 1995 en el estudio Promexa. Un familiar que sabía de su gusto por dibujar y por la animación le recomendó dirigirse a la empresa, pues estaban contratando gente. Ella inició el proceso de evaluación, dentro del cual le pidieron que realizara la secuencia de movimiento de un personaje practicando Karate, disciplina que además le resulta familiar y practica desde hace años. Sin tener mucha idea de los términos de animación, Rosa María se dio a la tarea de resolverlo de manera intuitiva, y resultó seleccionada para trabajar y formar parte del equipo. Desafortunadamente en esos años la industria era muy inestable y los proyectos difícilmente se concretaban o tenían un buen fin.

Rosa María trabajó en diferentes estudios que nutrieron la industria de esos años. Sin embargo, fue hasta que entró a *Ánima Estudios* cuando descubrió su capacidad creadora en el departamento de arte, ya que por esos años la empresa impartía diferentes talleres de todos los departamentos involucrados para capacitar a su equipo y darle conocimiento de las otras áreas. Tras colaborar varios años recibió su primera Dirección de Arte en *El Chavo Animado* (Mar & Cabello, 2006), más adelante hizo la Dirección de Arte de la serie animada titulada *El Chapulín Colorado* (Mar & Cabello, 2015), y en 2018 obtuvo la Dirección de Arte de *Al Filo de la frontera* (Mar, 2018), un servicio de *Ánima Estudios* para la productora Doble García. En esta producción tuvo la oportunidad de proponer una estética que obedecía a los conocimientos y gusto por el

realismo alemán y el cómic, dado que el tiempo era limitado buscó una gráfica viable. Hasta aquí podemos ver cómo Rosa María ha utilizado su *capital cultural* para mantenerse dentro de la industria de la animación, y cómo este *capital simbólico* del que se asió al realizar un trabajo comprometido e impecable dentro de las series animadas, fue el respaldo que le permitió llegar a la Dirección de Arte de este largometraje.

En entrevista personal nos comparte que algunas de sus inquietudes cuando inicia un proyecto, tienen que ver con el compromiso para que ese producto salga lo mejor posible. Acepta que ha llevado al límite esta idea obligándose a trabajar más horas de las que establecidas por la producción, aunque actualmente su ritmo es distinto (R. M. Campos, comunicación personal, 25 de febrero de 2022).

Como se mencionó antes, una de las estrategias de Rosa María para participar de esta industria fue incursionar en el departamento de animación, primero como animadora, lo cual fue muy retador. Más adelante, en otro estudio se le ofreció el puesto de intercaladora y asistente de animación. Este puesto le resultó más cómodo y más orgánico en el proceso de aprendizaje de esta técnica, sin embargo, cuando entró al departamento de arte, descubrió que tenía muchísima facilidad y decidió dedicarse de lleno a la creación de escenarios y a todo lo que implicaba pertenecer a esta área. Esta estrategia<sup>4</sup> tiene que ver con los objetivos de un agente dentro de un espacio social, es decir, Rosa María vio que había una posibilidad de entrar en la industria si aceptaba el puesto de animadora y así se empezó a crear una reputación, pues su talento y habilidades manuales son innegables.

---

<sup>4</sup> Conjunto de prácticas que tienen una dirección o intencionalidad objetiva sin ser conscientemente asumida. (Wilkis, 2004, p126)

### **Guadalupe Soler**

Guadalupe Soler estudió la licenciatura en Diseño Gráfico en Veracruz, de donde es originaria. Siempre se sintió atraída hacia el dibujo y la pintura, por lo que tomaba talleres durante etapas previas a su formación profesional. En ese momento tuvo la intención de ser ilustradora, pues los cuentos de su infancia la habían transformado y sabía la potencia del lenguaje visual. Este hecho la llevó a decidir su carrera, pues tenía el objetivo de desarrollarse como ilustradora.

Al egresar usaba la plataforma *Deviantart* para compartir su trabajo, ahí ofrecía comisiones que cobraba en dólares, lo cual representaba un ingreso constante pues gozaba de popularidad en dicho portal. Más adelante se mudó a Puebla con su pareja sentimental, quien tenía un trabajo estable como director de arte dentro de un estudio de animación. Desafortunadamente en 2014 Bruno, su compañero de aventuras, murió. Este lamentable hecho la llevó a cuestionarse qué sería de su futuro, pero no contaba con que el dueño del estudio para el que el Bruno trabajaba, sabía que Guadalupe era una talentosa ilustradora, así que le propuso trabajar para él. Al principio Guadalupe se sintió abrumada, pero no podía rechazar la oferta, pues además le entusiasmaba colaborar con los excompañeros de Bruno y aprender de ellos. Como mencionamos antes, ella se dedicaba a la ilustración, y aunque la animación no estaba en sus planes, con el pasar del tiempo su estadía dentro del estudio se fue transformando, y actualmente es supervisora de una célula del equipo de arte.

La dinámica dentro de Péek-Páax es la siguiente, existe un Director de Arte que se encarga de revisar y dar retroalimentación a los supervisores de pequeñas células que conforman entre tres y cuatro personas. Es en una de éstas células en la que Guadalupe se desempeña como supervisora. Este trabajo ha sido muy importante, pues actualmente es madre soltera y el estudio es uno de los pocos que ofrecen prestaciones sociales, lo cual le permitió tener a su pequeño hijo en una guardería de gobierno.

Guadalupe Soler tiene dos dependientes económicos, su madre, que le ayuda a cuidar a su pequeño hijo mientras ella trabaja, y Bruno, un niño de actualmente 7 años. Este hecho la ha llevado a buscar otras opciones para solventar sus responsabilidades económicas, una de ellas es la escultura en el formato de personalización de muñecos de acción, habilidad manual que ya había cultivado, pues realizaba pequeñas esculturas con resina epóxica. En 2019 la invitan a participar en el *MININOFEST*, un evento que tiene el objetivo de promover adopciones responsables de gatos en situación vulnerable. La colaboración consistió en personalizar una escultura, la cual se pondría a la venta y lo recaudado sería destinado a la fundación. La primera pieza con la que participó Guadalupe tuvo un éxito rotundo, y este suceso la reconectó con su potencial como escultora. Fue así como surgió una de sus entradas económicas fuertes: la personalización de muñecos tipo *funko*<sup>5</sup>. Actualmente se encuentra haciendo circuitos de exhibición en diferentes bazares de artista en Puebla, donde comercializa mercancía propia como *stickers*, calendarios, botones, etcétera (G. Soler, comunicación personal, 2 de febrero de 2022).

A lo largo de los casos que hemos analizado notamos cómo el *capital social* juega un papel importante dentro de la inserción al campo de la animación, aunado al *capital cultural* que, como podemos notar en el caso de Guadalupe, estaba presente desde temprana edad.

Las funciones identitarias de las representaciones sociales nos ayudan a comprender la manera de actuar de Guadalupe, pues esta ha obedecido no solo a la concepción de lo que considera como su deber, sino también a cómo su entorno ha ido cambiando. Es decir, para ella la industria de la animación es un espacio que le permite obtener el sustento que, aunque insuficiente por sus responsabilidades, es estable. En conciencia de su capacidad creadora,

---

<sup>5</sup> Muñecos de vinil conocidos por retomar el estilo japonés tipo chibi.

resignifica su entorno y explora las oportunidades que le dan sus habilidades para obtener un ingreso estable.

### *Carmen Álvarez*

Egresada de la ingeniería en Diseño Gráfico Digital, Carmen reconoció sus habilidades para la textualización 3D, a través de un proyecto escolar en el que, organizados en equipos de trabajo, tenían que recrear una escena de *Star Wars*. Ella se encargó de hacer todas las texturas de los elementos, pues notó que era una tarea que se le facilitaba y que, además, disfrutaba.

Su *capital social* fue un aspecto importante para su incursión en el estudio tijuaneño Boxel, pues su pareja sentimental había estudiado con uno de los fundadores de dicha empresa y además formaba parte de la plantilla laboral. En el estudio sabían que necesitarían gente para realizar las texturas del largometraje en 3D que coproducirían con Animex producciones, así que Víctor, que conocía de cerca el trabajo de Carmen, no dudó en recomendarla. Los directivos confiaron en su palabra, pues colaboraban juntos y sabían que no recomendaría a alguien que no fuera capaz de llevar a buen término sus asignaciones. Así, el equipo logró concluir con éxito su colaboración en el largometraje *El Americano: The movie* (Arnaiz Núñez & Kunkel, 2016), lo cual prolongó la estancia de Carmen dentro del estudio. Sin embargo, como hemos mencionado antes, los proyectos surgen y se caen indiscriminadamente, por lo que se alejó de las producciones animadas durante el tiempo que coincidió con el nacimiento de su primer hijo.

Durante esta pausa, Carmen se empleó en un periódico y tenía un proyecto alternativo (con el que lleva más de una década) llamado Ixaya Visual que fundó con un grupo de compañeros. Actualmente, ella y su esposo se mantienen dentro y en él que se dedican a realizar diferentes servicios relacionados con el 3D y con *motion graphics*. Por ello, aún cuando sus jornadas eran largas, Carmen mantuvo el entusiasmo y la idea de retomar sus actividades dentro de la industria

de la animación. Tras una larga pausa, una convocatoria de MUMA (en alianza con WIA) en 2020 la reconectó con su misión como artista 3D, ya que fue seleccionada para ser parte de mentorías con artistas extranjeras que laboraban dentro de la industria en Estados Unidos. Este hecho la motivó para actualizar su portafolio de texturas, lo cual le permitió reinsertarse en la industria, pero ahora de los videojuegos.

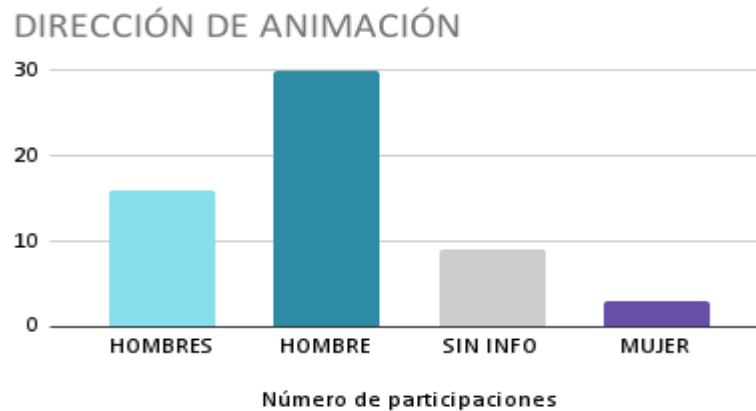
Carmen percibe esta última industria mucho más estable en comparación con la de la animación, pues en ese entonces contaba con prestaciones sociales, lo cual representó una ventaja considerable, en especial porque nació entonces su segundo hijo. Al momento de la entrevista, ella contaba con dos empleos al igual que su esposo, y su principal apoyo era su suegra, quien cuidaba de sus dos hijos mientras ambos trabajaban.

Unos meses después de nuestra plática, Carmen renunció a su trabajo pues su esposo había conseguido una oportunidad en Canadá y la familia se mudaría de Tijuana para allá. El plan era que cuando estuvieran adaptados, ella pudiera mandar su portafolio a estudios en aquel país y así poder establecerse. Con alegría veo en su perfil de LinkedIn que Carmen retomó su carrera en enero de 2024 como artista de texturas en *Atomic Cartoons*. Durante la entrevista siempre se refirió a Víctor, su esposo, como su equipo, acotando que el dejar su trabajo se debía a una estrategia pues, en aquel país, no tendrían quien los apoyara con el cuidado de sus pequeños. El saberla trabajando y haciendo lo que le apasiona, lo confirma.

Son múltiples los factores que hacen que una mujer deje su trabajo cuando se convierte en madre. Uno de ellos es la presión social de lo que implica “ser buena madre”, pero en casos como este es una estrategia que probablemente obedece a que el sueldo de ella era mucho más pequeño que el de él, y cuando hay dependientes económicos como en esta situación, las decisiones se toman en equipo y están basadas en la conservación de la entrada con mayor ingreso.

*Director de animación*, la persona encargada de esta misión tiene en sus manos la responsabilidad de conocer a los personajes y el margen de reacción que tienen de acuerdo con el guion. Debe dominar también el estilo visual de los diseños y tener presentes los detalles que los componen, pues entre sus funciones se encuentra que el personaje sea el mismo durante toda la película, no el primo o el hermano vestido igual. En este sentido el director de animación también se encarga de revisar la etapa de desarrollo de personajes, pues es ahí donde se generan las referencias que tendrá todo el equipo de animadores.

En todos los puestos de dirección es importante contar con una trayectoria, pues quienes se encargan de conformar los equipos, necesitan tener la certeza de que los integrantes son personas que tienen idea de las necesidades de los proyectos. Como hemos podido ver, la inversión financiera y de tiempo para un largometraje es considerable, y las consecuencias de un incumplimiento pueden significar el cierre del estudio, y en casos extremos la pérdida de la libertad de los responsables ante las instituciones gubernamentales. Es por eso que los productores tratan de reducir el riesgo recurriendo a creadores con experiencia en las diferentes áreas.

**Gráfico 11***Participación de las mujeres en la Dirección de animación*

*Nota.* En el total de producciones podemos observar que la llegada de mujeres a estos puestos es escasa.

Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

**Beatriz Herrera**

En entrevista, Beatriz Herrera comparte que su afición por el dibujo viene desde muy temprana edad, alentada por su padre, quien le compraba material para que se mantuviera dibujando. Comenta que uno de sus hermanos mayores se convirtió en su mayor proveedor de literatura y material de dibujo, incentivando esta actividad. Antes de cumplir 18 años, un compañero de trabajo de su hermano le comentó del estudio de Fernando Ruiz y le informó que se encontraban reclutando personal para una producción.

Beatriz asistió con dibujos en mano para solicitar una oportunidad laboral, pero cuando llegó al estudio, Fernando Ruiz le dijo que ya habían contratado al equipo que necesitaban. Como una muestra de cordialidad por haberse tomado el tiempo para ir al estudio, Fernando revisó su portafolio, y al verlo le dijo que no le podía garantizar trabajo pero que le ofrecía un espacio para practicar, pues mostraba tener facilidad para esta tarea. Ella cuenta que a los pocos días la integraron a la producción. Con la práctica se convirtió en una hábil animadora, y cuando llegó el

momento de decidir su carrera tenía la intención de formar parte de la Esmeralda o, en su defecto, de la Academia de san Carlos, y aprovechar el pase automático que le otorgaba haber estudiado en el CCH Naucalpan. Sin embargo, cuando visitó ambas academias, se llevó la sorpresa de que lo que estaban aprendiendo esas generaciones no llamaba su atención, así que decidió regresar a la animación para integrarse de lleno al trabajo.

Continuó en diferentes estudios haciendo animación para publicidad, videos institucionales y diferentes proyectos que no necesariamente tenían que ver con un largometraje. Desafortunadamente, la inestabilidad de la industria hizo insostenible el estudio de Fernando Ruiz, por lo que Betty y su entonces pareja, Luis, conformaron el *BL Cartoon* (llamado así por las iniciales de ambos). La situación fue difícil para el nuevo estudio, pero ellos tenían todo el entusiasmo de seguir, así que se dedicaron a buscar clientes para hacerles su publicidad, consiguiendo cuentas importantes como la de la marca de dulces *Sonric's*. Y en un punto crítico, cuando estaban a punto de rendirse, llegó Ricardo Arnaiz a ofrecerles participar en la película *La Leyenda de la Nahuala* (Arnaiz Núñez, 2007). Esto le dio un nuevo impulso al estudio y se mantuvieron en pie algunos años. De hecho, en 2010 Beatriz creó su primer cortometraje llamado *Ponkina* (Herrera, 2010), que narra las aventuras de una niña curiosa e inquieta. Este cortometraje fue premiado en el Festival de Morelia 2010. Años más tarde, ella y Luis decidieron terminar su relación sentimental y profesional, en ese momento ella se enfocó en diferentes aspectos de su carrera, pues siempre le gustó la pintura, así que se desempeñó como ilustradora, animadora independiente, pintora y docente de animación en escuelas como *Animaturas*, de Enrique Navarrete.

Al momento de la entrevista, Beatriz se encontraba trabajando en las pruebas de animación de la película *El sorprendente Brutus*, que desafortunadamente no se ha concretado. Para ella es un orgullo tener el título de “Primera Animadora Mexicana” que le otorgara el animador Fernando Ruiz, pues como expliqué al inicio de este capítulo, él fue el realizador del

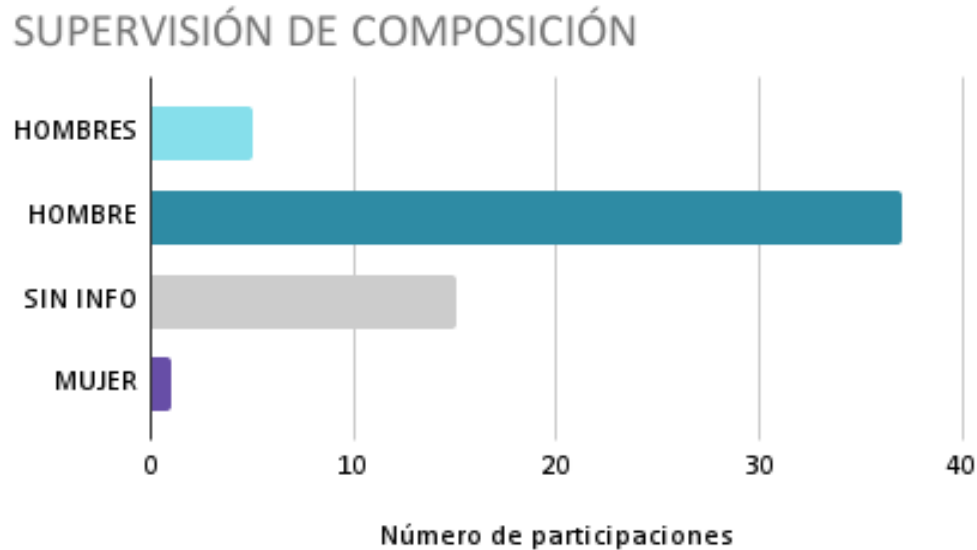
primer largometraje mexicano *Los 3 reyes magos* (Ruiz, 1976). Nos comparte que ella no había dimensionado que se estaba convirtiendo en la primera animadora mexicana, pues solo estaba siguiendo con su pasión. Refiere que la animación es el espacio que la carga de energía, mientras que la pintura es el espacio que le devuelve la tranquilidad.

Podemos destacar que el *capital cultural* de Beatriz fue una pieza fundamental para su desempeño dentro de la historia de la animación en México, sobre todo al ser identificada como la primera mujer animadora. Ello le ha alentado a continuar dentro de la industria, pese a que ha tenido momentos difíciles en los proyectos que no se han podido realizar.

*Supervisión de Composición*, este departamento se encarga de unir todas las piezas que conforman el proyecto, escenarios, props<sup>6</sup>, animación, efectos animados de manera tradicional y algunos efectos visuales, y de generar los efectos de profundidad e iluminación dentro de las secuencias. Al ser la última parte del proceso, este equipo suele estar bajo mucha presión, pues todos los atrasos de las diferentes áreas impactan directamente en este departamento.

---

<sup>6</sup> Elementos físicos que los personajes usan y que tienen algún tipo de importancia en la narrativa.

**Gráfico 12***Participación de las mujeres en la Dirección de composición*

*Nota.* En el total de producciones podemos observar que la llegada de mujeres a estos puestos es escasa. Con orgullo podemos decir que quien pinta esta gráfica de morado es nuestra entrevistada. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

**Karla Ruiz**

Egresada del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, campus Puebla, de la licenciatura de Animación y Arte digital, Karla recuerda cómo mientras estaba estudiando, un familiar le dijo que tenía un conocido que estaba formando un estudio y le sugirió ir para realizar sus prácticas profesionales. Ella, que siempre tuvo gusto por el dibujo y las artes gráficas, reunió el material que ya tenía, pues en sus ratos libres y para generar un poco de dinero, realizaba tarjetas de presentación o fotomontajes. Siempre le llamó la atención todo lo relacionado con la creación audiovisual, así que fue con la idea de que no había nada que perder. Al ver su potencial le dieron la posibilidad de liberar sus prácticas profesionales, y en la transición a Péek-Páax ella fue

seleccionada para formar parte del nuevo estudio. Al principio era generalista, es decir, se ocupaba de resolver cosas en 3D, *motion graphics* y cualquier necesidad que surgiera en los proyectos que realizaba el estudio, hasta que un día llegó uno en el que había que hacer corrección de color. Ella, que había visto algo de eso durante la carrera, tomó la decisión de desempolvar sus conocimientos y profundizar en la nueva versión del software. Recordemos que los programas realizan actualizaciones y mejoras constantemente, así que después de recordar de qué iba, se propuso llevar a cabo la tarea y fue así como comenzó a internarse en el área de composición.

Karla refiere que su ascenso fue tan gradual que no lo sintió sino hasta que ya tenía un equipo considerable a cargo. Comparte que también ha tenido que generar una metodología para optimizar los procesos en la realización de su trabajo, ya que el material que le llega de los diferentes departamentos tiene que estar ordenado de una manera específica para funcionar al momento de pasar a la etapa de armado. Su creatividad busca salida en la manera en la que da profundidad a las escenas o ilumina las mismas para enfatizar diferentes emociones durante la trama de los proyectos que realiza y, aunque últimamente está retomando esta parte artística, considera que sus habilidades no están tan desarrolladas como para colaborar en un equipo como el de arte.

En el estudio en el que labora cuenta con prestaciones de acuerdo a la ley, algo que actualmente es poco común, pues el home office ha dado una nueva estructura y ha abierto la posibilidad a nuevas prácticas de contratación por parte de los empleadores. Karla añade que recibe un bono para gastos de luz e internet, que si bien es simbólico, significa mucho para el equipo pues, a partir de que comenzaron a trabajar desde sus hogares, estos gastos se han elevado, sobre todo porque este equipo, una vez que arma las escenas, comienza un proceso

llamado renderizado, lo que implica que su computadora permanezca encendida por muchas horas, incrementando los costos en estos servicios.

Karla no cuenta con dependientes económicos ni realiza trabajos *freelance*, pero comenta que ha tenido que recortar gastos pues, aunque su salario incrementó ahora que es supervisora, no representa lo suficiente para mantener el nivel de vida que tenía. Admite que quizá le vendría bien la educación financiera, sin embargo, la reflexión que hace me parece por demás interesante, pues se cuestiona la desigualdad en los salarios dependiendo del estado en el que vives. Reflexiona por qué su mano de obra debe de ser más barata solo por estar en Puebla, aun cuando su salario es insuficiente y no ha logrado independizarse de sus padres.

Aunque es consciente de que la vida se encarece en Ciudad de México o el norte del país, el pago por su trabajo diario no ha sido suficiente para tener un espacio propio. La entiendo pues en 2014 que me mudé a CDMX percibía un salario de \$14,000 pesos y, cuando por azares del destino decidí volver a Puebla, ya con más años encima y otras necesidades, aceptar un sueldo de \$8,000 pesos fue complicado. Afortunadamente contaba con el apoyo de mis amigos Janeth Lino y Nathan Sifuentes, quienes me dejaron vivir en sus casas sin cobrarme nada y solo así podía mantener mi decisión de cambiar de ciudad, aunque eventualmente volví a la CDMX.

Dada la naturaleza de la plática con Karla, me gustaría reflexionar en puntos importantes pues, de las entrevistadas solo ella y Guadalupe Soler tienen prestaciones sociales, es decir, en su etapa adulta y menos productiva tienen la posibilidad de obtener una pensión que las apoye a sobrellevar ese momento de sus vidas. Recientemente oí una plática de mujeres jubiladas que planteaban esta desigualdad con las nuevas generaciones. Mencionaron que esa diferencia era más fuerte incluso que la de los hombres percibiendo sueldos superiores a los de las mujeres, y aunque aún no termino de asimilar esa idea, sí me pregunto qué pasará con las personas que por sus salarios no tienen oportunidad de ahorrar para su versión del futuro y qué clase de vejez nos

espera a las generaciones de *freelancers* que estamos dedicando nuestros años productivos a esta industria y, por último, qué les espera a las generaciones que están invirtiendo en una formación tan especializada.

Antes de concluir este apartado, me gustaría destacar que sí hay mujeres dispuestas a correr el riesgo de llevar su visión a las pantallas, en el rol de directoras, con cortometrajes que expresan su visión de ciertos temas. Ya mencionamos a la pionera Guadalupe Sánchez con *Y si eres mujer* (Sánchez, 1976), un cortometraje que además plantea la educación que recibimos por el simple hecho de ser mujeres. Y una década más tarde Laura Iñigo, estudiante del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, CUEC, realiza *Jorobita* (Iñigo, 1986). Ambas tienen más filmografía en su haber, pero referenciamos estos cortometrajes porque marcan el inicio de sus trayectorias en este espacio social.

Es probable que la razón por la que más mujeres se atreven a participar en este tipo de proyectos, sea la posibilidad de una creación más libre que no las comprometa a trabajar con un estudio por mucho tiempo y en donde su guion no tiene mayor filtro que el de conseguir el apoyo para su realización.

**Tabla 3**  
*Puestos importantes dentro de una producción y sus participantes*

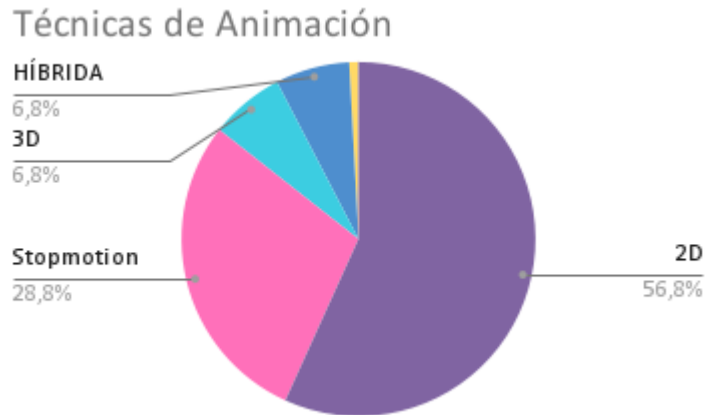
TÍTULO	Técnica	AÑO	DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
FUERA DE CONTROL	Stopmotion	2008	MUJER	Sofía Carrillo
JACINTA	Stopmotion	2008	MUJER	Karla Castañeda
NIÑO DE MIS OJOS	Stopmotion	2008	MUJER	Guadalupe Sánchez Sosa
EL HAMBRE CARIBDIS	2D	2008	MIXTO	Miguel Chehaibar/Norma Macías
MARTINA	2D	2009	MUJER	Mariana Gutiérrez
EL SUEÑO DE GALILEO	Stopmotion	2010	MUJERES	Mariana Miranda
INSURGENTE POR SUERTE DE DADOS	2D	2010	MUJER	Rita Basulto
EL TELÉGRAFO Y VILLA	2D	2010	MUJER	Rita Basulto
EL TESORO NACIONAL	2D	2010	MUJER	Rita Basulto
LOS ESPÍRITUS DE MADERO	2D	2010	MUJER	Rita Basulto
EL TARTUFO DE HIDALGO	2D	2010	MUJER	Rita Basulto
EL DINERO DE VILLA	2D	2010	MUJERES	Karla Castañeda/ Paola Chaurand Lara
VIRUELA O BIZCOCHO	2D	2010	MUJER	Karla Castañeda
SE PROHIBE VOLAR PAPANOTES	2D	2010	MUJER	Karla Castañeda
LOS CALZONES DEL GENERAL	2D	2010	MUJER	Karla Castañeda
LA MANO, LA PISTOLA Y LOS BIGOTES DE OBREGÓN	2D	2010	MUJER	Karla Castañeda
LOS COLGADO Y FRANCISCO GOITIA	2D	2010	MUJER	Karla Castañeda
XOCHIMILCO 1914	2D	2010	MIXTO	Esteban Azuela/ Mara Soler/Carlos Gamboa/Luis Nuñez
PRITA NOIRE	Stopmotion	2011	MUJER	Sofía Carrillo
DEFECTUOSOS	HÍBRIDA	2011	MIXTO	Gabriela Martínez Garza/Jon Fernández López
LA NORIA	Stopmotion	2012	MUJER	Karla Castañeda
UN OJO	2D	2012	MUJER	Lorena Manrique
LLUVIA EN LOS OJOS	Stopmotion	2013	MUJER	Rita Basulto
LA CASA TRISTE	Stopmotion	2013	MUJER	sofía Carrillo
EL DON DE LOS ESPEJOS	2D	2014	MUJER	Mara Soler Guitán
FOSCA LIEBRE	2D	2014	MUJERES	Adriana Ronquillo/Victoria Karmin
UN MUNDO DIVIDIDO EN DOS COLORES	HÍBRIDA	2015	MIXTO	Gabriela Martínez Garza/Jon Fernández López
EXTRATERRESTRE	2D	2015	MUJERES	Victoria Karmin/Denise Hernández
EL AGUJERO	2D	2016	MUJER	Maribel Suárez
ASCENCIÓN	3D	2016	MIXTO	Samantha Pineda Sierra/Davy Giorgi
AMOR, NUESTRA PRISIÓN	Stopmotion	2016	MUJER	Carolina Corral
CERULIA	Stopmotion	2017	MUJER	sofía Carrillo
POLIANGULAR	2D	2017	MUJER	Alexandra Castellanos
HUMO	Stopmotion	2018	MUJER	Rita Basulto
JACK Y LA MUERTE	Stopmotion	2018	MUJER	Karla Castañeda
BOUCLETTE	2D	2019	MUJER	María Fernanda Lozada Muñoz
MARAÑA	Stopmotion	2019	MUJER	Brisa Pamela Sánchez Gómez
CAMILLE	2D	2023	MUJER	Denise Roldán Alcalá
AMANITA	Stopmotion	2023	MUJERES	Carolina Revilla/Alexa Ángeles
DOLORES	Stopmotion	2023	MUJERES	Cecilia Andalon Delgadillo
SOMOS PAJARITOS	2D	2023	MUJER	Gabriela Badillo

*Nota.* Esta tabla muestra los cortometrajes dirigidos por mujeres o aquellos en los que realizan una codirección y que sus pares son de otro género. Elaboración personal, MVG (2024).

La técnica de animación que eligen en los proyectos también está determinada por su accesibilidad, ya que en promedio los realizadores están sujetos a un periodo fiscal a partir de que salen seleccionados en alguna de las convocatorias institucionales, y hasta que se les solicita la entrega del material.

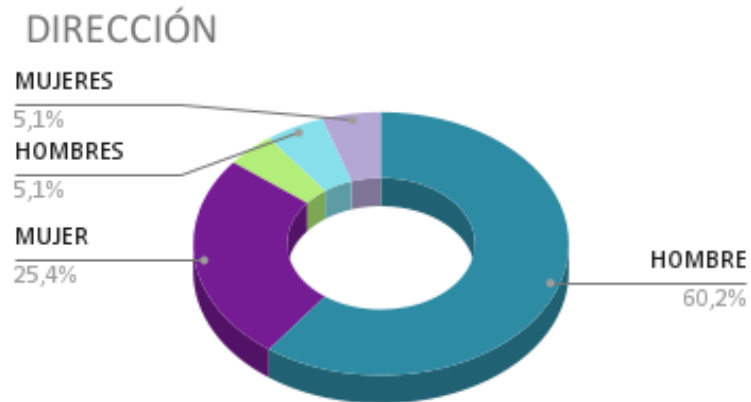
En este formato los equipos mixtos realmente lo son, es muy probable que esto se relacione con la extensión del material y los tiempos de producción.

**Gráfico 13**  
*Técnicas de animación más usadas*



*Nota.* La técnica preferida por los creadores es 2D con un 56.8%, seguida del Stopmotion con un 28.8% de recurrencia y la menos socorrida es la rotoscopia con un .8%. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 3.

**Gráfico 14**  
*Presencia de directoras en cortometrajes*



*Nota.* De los 118 cortometrajes realizados de 2005 a 2023, 41 cuentan con la participación de al menos una mujer en el rol de dirección. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 3.

Con un 65.3 % de la producción de cortometrajes nacionales realizado por hombres, hay una brecha importante que trabajar para llegar a una equidad real, sin embargo, contar con una participación femenina en la dirección de cortometrajes del 30.6 % es un indicador de la confianza en su capacidad de liderar proyectos.

### **La fuerza imparable**

Existen factores que limitan el crecimiento de las mujeres dentro de la industria, y en esta parte planteo diferentes posibilidades y evalúo cómo se manifiestan en las historias de las creadoras que nos han compartido su trayectoria dentro del campo de la animación. La perspectiva de género está implícita en este estudio, pues busca la resignificación de la participación de las mujeres dentro de la industria.

### ***Como me ven, me tratan***

A lo largo del capítulo 2 pudimos observar cuál ha sido la participación de las mujeres dentro de la industria de la animación, incluso en la época previa a la que compete a Río Imparable. Respecto a esta, hemos constatado a través de las gráficas presentadas los diferentes puestos de liderazgo dentro de la producción de un largometraje, y ahondaré un poco respecto a la percepción de lo femenino y cómo este ha permeado en los diferentes casos.

¿Le han pedido a *Alexa*<sup>7</sup> sinónimos de hombre? Yo sí y son los siguientes: especie humana, género humano, humanidad, animal racional; en segundo nivel: varón, gachó y el tercer y último nivel: marido, esposo. Ahora los de mujer: fémina, esposa, cónyuge, costilla, media naranja; en la expresión “mujer fatal”, vampiresa; cuando escuché esto no sabía si reír o llorar, la indignación me sobreviene mientras pienso que este acto tan cotidiano implica tantas cosas.

---

<sup>7</sup> Asistente virtual desarrollado por la empresa Amazon

Es probable que no todas las personas tengan la posibilidad de preguntarle esto a Alexa, y eso no es lo que me mueve, sino la normalización y enaltecimiento de lo masculino como para que dispositivos como este repartan esas respuestas a la primera. Existe un video de la Filóloga Teresa Meana que se ha vuelto viral, en él explica la importancia del lenguaje dentro de la lucha feminista, y rescata una parte del libro *Como se enseña a ser niña: el sexismo en la escuela*, de la psicóloga y catedrática Monserrat Moreno Marimón. En la entrevista Teresa habla de cómo el uso del genérico masculino ha llevado a las mujeres a tener que reflexionar constantemente si estamos incluidas o no, plantea como un niño no pasa por esta situación, pues él siempre está incluido tanto en lo genérico como en lo específico.

En lo académico existen diferentes estudios apoyados en las representaciones sociales y su impacto respecto al género, en el siguiente fragmento se destaca su construcción multifactorial:

Las representaciones sociales de género son transmitidas mediante la acción conjunta de múltiples instituciones basales de la sociedad –familia, escuela, religión, entre otras–, las cuales determinan expectativas asociadas al comportamiento social, sexual e identitario de los cuerpos siguiendo la lógica binaria masculino-femenino (Latorre et al., 2019).

Comprender la desigualdad que existe en esta industria lleva implícita la reflexión de cómo los conceptos de masculino y femenino se han conformado histórica y socialmente pues, ya lo dijo Simone de Beauvoir, *“no se nace, se llega a serlo”* lo cual abre paso a la reflexión del aleccionamiento por el que pasa una persona al nacer mujer.

Lo mencionado por Anaí Tirado, gerente de producción en *Ánima Estudios* está relacionado con la frase de Simone de Beauvoir:

Creo que es más un cliché, un estereotipo, que una realidad. Lo que sí creo que pasa es que conforme más refuerzas el estereotipo, más sucede que las mujeres somos más ordenadas porque nos dicen: ‘es que tienes que ser ordenada’, entonces aprendes a ser

ordenada; y como a los hombres no se les exige eso, pues no lo aprenden y ya está. (A.

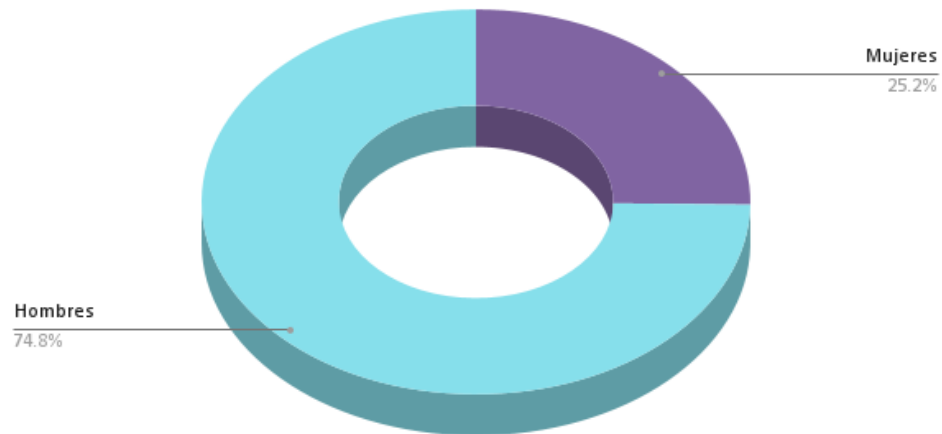
Tirado, comunicación personal, 23 de enero de 2023)

Respecto a la cita anterior, también podemos notar cómo las representaciones sociales se hacen presentes en la percepción de un aspecto que se considera femenino y se “empuja” para que este se convierta en una realidad.

Al sumar a las personas que han participado en las diferentes áreas de producción, contabilizadas en este estudio, tenemos que de 329 participaciones solo 83 han sido de mujeres.

### Gráfico 15

#### *Número de participaciones en el área de Producción*



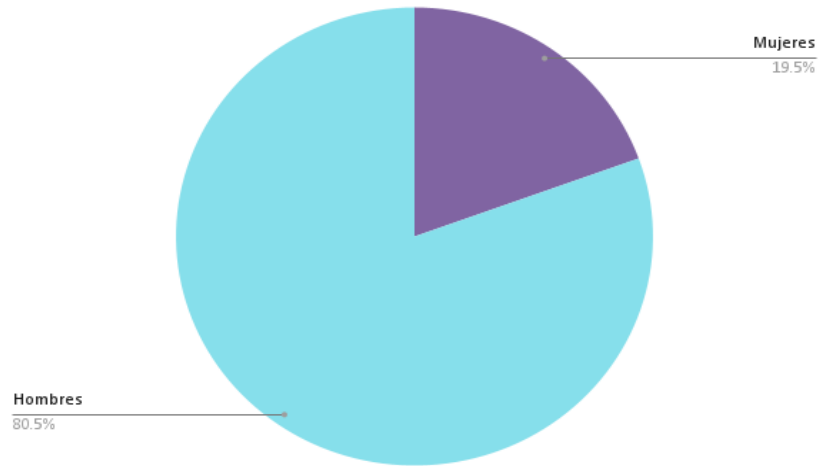
Nota. Participantes en el área de producción Ejecutiva y Producción de Línea. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

Entre los departamentos de producción se requieren diferentes perfiles. Recordemos que el productor ejecutivo es el encargado de conseguir recursos para el proyecto, mientras que la producción de línea tiene el cargo del trato con los artistas, el seguimiento y cumplimiento de las tareas.

A continuación, presentamos las diferencias en la participación femenina de acuerdo con estos dos roles.

**Gráfico 16**

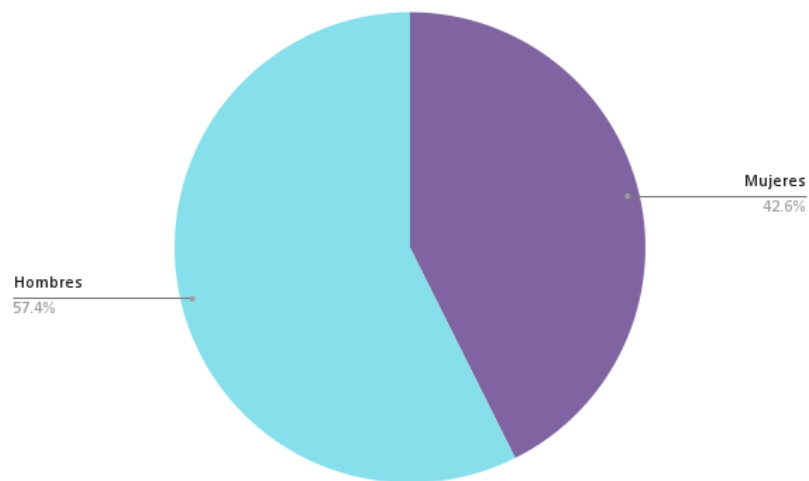
*Participantes de la Producción ejecutiva*



Nota. De 149 personas contabilizadas solo 29 son mujeres. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

**Gráfico 17**

*Participantes de la Producción de línea*



Nota. De 71 personas contabilizadas 26 son mujeres. Elaboración personal, MVG (2024). Adaptación de los resultados de Tabla 1.

De aquí la importancia de lo que se mencionaba con anterioridad, respecto a que los diferentes agentes podrían expresar de acuerdo con su ubicación en el campo, pues mientras una productora de línea podría percibir como “equilibrado” el ambiente dentro del área, y una productora ejecutiva discrepar totalmente, ambas tendrían la razón de acuerdo con su entorno.

En otro aspecto de la vida humana, el familiar, también se tienen mandatos que desde temprana edad pueden coartar la intención de desarrollar ciertas habilidades y encaminarlas para lograr profesionales con pasión por lo que hacen. En este sentido rescato la experiencia de Beatriz Herrera, pues comparte que su padre y su hermano apoyaron su vocación de ser dibujante, sin embargo, una figura muy importante de su núcleo familiar inmediato estaba en contra totalmente:

Mi madre era todo lo contrario, opuesta, mi madre me perseguía y me atormentaba cuando yo me ponía a dibujar, me decía –ya vas a empezar con tus dibujitos– entonces yo me tenía que esconder, tenía que salirme de la casa para ponerme a dibujar, tenía yo que hacer mil cosas para poder escaparme de mi madre, porque mi madre odiaba que yo dibujara (B. Herrera, comunicación personal, 3 de marzo de 2022).

Aunque no ahondamos en la percepción que su madre tenía de lo que podría implicar para la joven Beatriz, es importante decir que su mamá no se oponía a que ella estudiara, así que en este sentido no había una limitante. Quizá la percepción de lo complicado que puede ser sostenerte del arte era lo que hacía que su madre buscara alejarla de esta tarea, sin embargo, esta es una mera suposición.

La función orientadora de las RS<sup>8</sup> de acuerdo con Abric (2001) plantea que esta “*produce igualmente un sistema de anticipaciones y expectativas*” (p. 8), como cuando al nacer una niña las personas llegan a conocerla y los regalos son en tonos rosado por ser niña, o se les perforan los lóbulos de las orejas porque es niña. Aplicado al campo de la animación y específicamente a las creadoras entrevistadas en este proyecto, tenemos la experiencia de Guadalupe Soler cuando se tocó el tema de las expectativas al convertirse en madre:

Es bien chistoso, porque yo veía que siempre te va a juzgar la gente, incluso desde que entré a estudiar diseño y luego a trabajar en animación; por ello una vez me dijo mi papá: ‘es que cómo voy a decirle a la gente que tú trabajas haciendo caricaturas’, y yo: ‘pues así lo dices, ¿no?, yo no estoy robándole a nadie’. La familia es a veces muy así, o el hecho de cuando empecé a vivir sola le causaba ruido a la familia, o el momento en el que decidí ser madre soltera, también era ‘cómo que vas a ser madre soltera. Entonces siempre hay que lidiar con la opinión de los demás, siempre alguien te va a juzgar (G. Soler, comunicación personal, 2 de febrero de 2022).

De acuerdo con Abric (2001) en esta función de las RP “La existencia de una representación de la situación previa a la interacción misma hace que en la mayoría de los casos ‘los juegos están hechos de antemano’, las conclusiones son planteadas antes incluso de que inicie la acción” (p. 8). Guadalupe se enfrenta todo el tiempo a esto pues, recordemos que aunque siempre ha trabajado, salió de Orizaba a Puebla de la mano de su entonces compañero, lo cual se espera en un entorno tradicional de una mujer adulta, pero cuando ella decide permanecer en Puebla se le cuestiona porque, de nuevo, lo que se esperaría es que al quedar “desamparada” regrese con sus padres. Ni que decir cuando decidió ser madre soltera, pues esto, para una familia que tiene claro lo

---

<sup>8</sup> Acrónimo de Representaciones Sociales.

que “debe ser” la vida de una mujer, es totalmente disruptivo, y lamentablemente Lupilu<sup>9</sup> no solo se ha enfrentado a los cuestionamientos por parte de su entorno familiar. Me gustaría rescatar una experiencia que refleja otro aspecto de los mandatos sociales.

Me pasó algo bien chistoso el año pasado en el Día de la Familia, que de parte de su escuela nos pidieron mandar una foto de nuestra familia. Entonces Bru [su hijo] y yo nos tomamos una foto y la enviamos, e hicieron una mega presentación con todas las fotos y la única que no salía era la nuestra. Y todas las demás fotos eran mamá, papá e hijos; y entonces te duele, porque terminamos de ver el video y Bru me dijo: ‘¿por qué nuestra foto no salió?’, y eso duele, el cómo la gente determina que familia es mamá, papá e hijos, cuando la familia está conformada de diferentes tipos” (G. Soler, comunicación personal, 2 de febrero de 2022).

Lupilu comparte que cuando le planteó a la directora la situación, esta le mencionó que había un error en el formato, pero ¿por qué no le fue notificada con antelación para que reenviara el archivo? Para ella era importante no dejar pasar la omisión pues le dolió ver la desilusión de su hijo por no salir en el video, pero no era su intención discutir con la profesora. Todas las personas libramos diferentes retos en el día a día; sin embargo, historias como estas me hacen cuestionar si las instituciones educativas no tienen protocolos o no están sensibilizadas ante la diversidad de familias que existen.

### ***Aquí todos somos amigos***

En 2020 MUMA organizó un Workshop que consistía en la realización de cuatro cortometrajes con equipos liderados por mujeres. La capacitación corrió a cargo de diferentes artistas especializados en distintas áreas, los cuales compartieron su conocimiento de manera gratuita para facultar a los integrantes de los equipos para realizar su cortometraje.

---

<sup>9</sup> Nombre artístico de Guadalupe Soler, @lupilusoler

En repetidas ocasiones se ha dicho que el ambiente en la industria de la animación es muy amigable, es decir, que el conocimiento se comparte de manera indiscriminada en tanto tengas curiosidad, apertura para preguntar y disposición para recibirlo. Confirmando totalmente esto, pues a lo largo de mi trayectoria, he constatado cómo el equipo siempre se apoya. He estado en producciones en las que el director de arte organiza grupos para compartir material o tutoriales que sirvan para optimizar los tiempos de producción, mientras que nos fortalecen como artistas, pero ¿qué pasa cuando se trata de la ascensión a puestos con mayor responsabilidad?

La mejor ruta que tienen las personas para llegar a un puesto de mayor responsabilidad es sin duda el desempeño durante su trayectoria, esto también dependerá del tamaño y situación del estudio que esté produciendo, los proyectos que tenga en proceso de realización y el presupuesto, en el sentido de si pueden contratar a alguien nuevo que tenga experiencia en otros proyectos o si ascienden a alguien que trabaja dentro.

Rosa María Campos comenzó su trayectoria dentro de la industria en 1995, recordemos que inició como animadora, y en entrevista refiere que cuando entró a *Ánima Estudios* en 2002, descubrió que su pasión real era el arte. Es un hecho que cuando inicias en un área, la práctica en ella será fundamental para obtener maestría, es probable que esa sea la razón por la que hasta 2006 ella obtuvo la Dirección de Arte de *El Chavo animado* (Mar & Cabello, 2006). La producción de dicha serie duró varios años (Campos, 2012), en 2014 ocupó el mismo cargo en *El chapulín colorado* (Mar & Cabello, 2015) y más tarde, en 2018, desempeñó este mismo rol en el largometraje *Al filo de la Frontera* (Mar, 2018).

Una diferencia abismal ocurre con Andrés Couturier, el director con más largometrajes registrados en el conteo de Río Imparable, pues entró a *Ánima Estudios* en 2002 y al año siguiente estaba estrenando la primera película de este siglo titulada *Magos y Gigantes*

(Couturier & Sprowls, 2003). Si bien se trató de una codirección, es destacable su posición en una etapa tan temprana de su trayectoria, pues podemos ver a través de su perfil en el portal *LinkedIn* que inició como ilustrador y animador en 2001.

En ambos casos podemos observar que el recorrido para los agentes sociales en el campo de la animación ha sido muy distinto. Y entonces me pregunto, si es un ambiente tan amigable, ¿cuáles son los motivos para asignar la tarea de director a una persona y no a otra? Sobre todo, cuando tenemos diferencias como las expuestas con sus trayectorias.

En el caso de HuevoCartoon considero evidente que al ser ellos los fundadores del estudio, dueños de la marca y guionistas de todas las historias que han producido, infiero que es una suerte de negocio familiar en donde no ha habido apertura para contar historias distintas con nuevos directores. Me parecería prudente que, al momento de aplicar a apoyos para desarrollo de proyectos, estos aspectos fueran motivo de consideración para otorgar o no los subsidios, aunque recordemos que lo que hace que pueda mantenerse una industria es que sea rentable, y sabemos que dos de sus películas están consideradas entre las 30 más taquilleras de la historia del cine nacional.

Hasta aquí reitero que en la industria somos muy amigables, pero noto que nuestra amistad tiene límites, pues los porcentajes de participación recopilados en la *tabla 1* muestran el sesgo en la participación femenina en los roles importantes en la producción. De ahí la importancia de, como se menciona en el artículo “Documentalistas mexicanas y representaciones sociales de género: de objetos a sujetos cinematográficos”:

Remontar los discursos heteronormativos, propios de la industria cinematográfica, expresa la necesidad urgente de una mayor producción de filmes creados y dirigidos por mujeres; en buena medida, ello puede dar cuenta de la equidad de oportunidades en el

ámbito de la construcción de representaciones sociales singulares (Medina Cuevas & Gutiérrez Domínguez, 2022, p. 170).

### *Techo de Cristal*

Este término se refiere a los mandatos que no se nombran, pero existen dentro de las diferentes organizaciones imposibilitando a las mujeres a participar en puestos de liderazgo dentro de las mismas:

El “techo de cristal” es todavía un desafío muy grande para las mujeres en México, dado que aún persiste la cultura patriarcal androcéntrica, la cual deriva en una discriminación de género. Esto incide en que a muchas mujeres se les obstaculice el acceso a cargos superiores. En la actualidad ya no resultan válidos los pilares que apuntalaban el “techo de cristal”. Como la falta de capacidad intelectual de las mujeres, los estereotipos de género donde persiste la creencia de que determinadas características son propias de las mujeres y hombres, las dificultades que encuentran las mujeres graduadas para acceder a los primeros lugares de la carrera académica (Camarena Adame & García Batiz, 2018, p.342).

En el campo de la animación es claro este techo de cristal, al menos en esos 23 años de producciones, pues como ya hemos dicho, no ha habido ninguna mujer mexicana desarrollándose como directora en ningún largometraje animado.

Existen diferentes tipos de cristales para las mujeres dentro de las industrias, otro de ellos son las ***paredes de cristal*** (IMCO, 2023), concepto que da nombre a la baja participación de mujeres en áreas consideradas tradicionalmente para hombres. En este caso podríamos pensar en el rol de la producción ejecutiva, donde de 149 hombres dentro de este puesto, hay 29 mujeres, lo

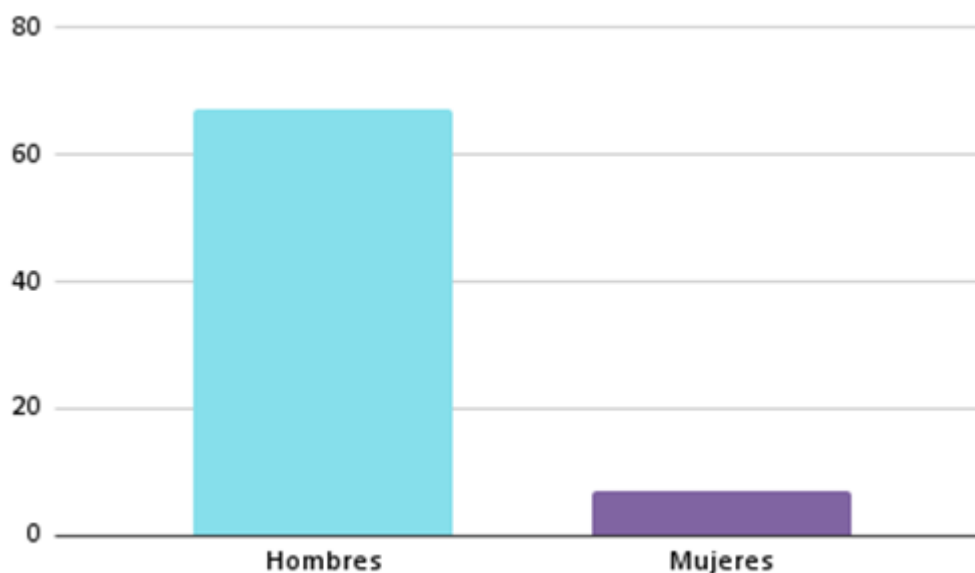
que da un 19.5% de total. Esto podría generar la falsa idea de participación, pero no es la suficiente como para considerarse igualitaria.

Anaí Tirado tiene un cargo importante dentro del estudio en que colabora, sería interesante saber cuántos de los estudios activos en la actualidad tienen una figura similar y si hay otras mujeres desarrollando su talento en ellos.

El caso de Lili Chin, Patricia García Peña, Fernanda Rizo, Rosa María Campos, Yollitzi Ruiz y Magdalena Vázquez, todas directoras de arte en diferentes largometrajes, representan solo un 9.5% de participación femenina contra un 90.5% de participación masculina.

### Gráfico 18

*Participación de mujeres en la Dirección de Arte en largometrajes de 2003 a 2023*



Nota. De 74 veces que se ha abierto esta plaza 67 ha sido ocupada por hombres y 7 por mujeres. Adaptación de los resultados de Tabla 1.

Otro concepto importante es el **acantilado de cristal** (IMCO, 2023), este se refiere a las empresas que están en un momento de crisis y nombran a una mujer en un puesto de liderazgo, lo cual las expone a un mayor riesgo de fracaso. Respecto a esta idea podríamos considerar dentro

del campo de la animación el caso de Rosa María Campos en la producción del largometraje *Al Filo de la frontera* (Mar, 2018), ya que tuvo muy poco tiempo para realizar esta producción de principio a fin.

Entonces, cuando el director me dijo: oye, es que yo quiero que tú hagas la dirección de arte, me dijo –sí, Rosa, eres la única que lo va a lograr en esos meses conmigo–. Porque él y yo habíamos trabajado en conjunto tanto en *El Chavo*, como en *El Chapulín*. Entonces, él sabía que en poco tiempo yo lo iba a hacer. Fuera como fuera, lo iba a hacer, y él confiaba en mi trabajo, o sea, tampoco es que dije: “ay, pues, va a ser algo súper sencillo, algo así, bien mal hecho, algo”, no, él sabía que yo iba a lograr algo que se viera bien (R. M. Campos, comunicación personal, 25 de febrero de 2022).

Es importante tener en cuenta que Rosa tenía la ventaja de haber participado en 2 series televisivas de animación, con ritmos muy apretados de producción, lo cual le daba una idea clara de la estrategia que podría implementar para resolver este proyecto en tiempo y forma.

Afortunadamente para el estudio y para ella como artista, la producción se logró concluir en la fecha prometida con un look bastante digno, sin embargo, es de llamar la atención que pese a su gran desempeño en todos los proyectos, Rosa María dejara de colaborar de manera formal dentro del estudio en 2019.

Cabe destacar que para estos puestos no hay una convocatoria como tal, y aunque la manera de acceder es, como dije antes, a través de la trayectoria que cada una tenemos dentro de los espacios, en este caso fue el director quien pidió que ella fuera su directora de arte, pues ambos habían trabajado en *El chavo animado* (Mar & Cabello, 2006) y *El Chapulín Colorado* (Mar & Cabello, 2015).

### *¿Estoy lista para esta misión?*

En otro momento de esta tesis compartí el terror que me había dado la propuesta de Mariana Suárez de dirigir el arte de *El camino de Xico* (Cabello, 2020). Una de las cosas que ella me compartió al momento de su propuesta fue que había hablado con Jorge Carrera (Director de Arte de las leyendas y que en ese momento se encontraba dirigiendo *Escuela de Miedo* (Aguilar, 2020) una producción en 3D) respecto a quién podría dirigir, dado que él estaba muy ocupado con ese proyecto. Me contó que ambos llegaron a la conclusión de que podía ser yo porque tenía ya una trayectoria dentro del campo de la animación y un tiempo trabajando para el estudio. Como mencioné anteriormente, para mí no había posibilidad de rechazar esa dirección porque, por un lado me emocionaba, aunque jamás había caído en cuenta de cuánto tiempo llevaba dentro de la industria ni que ese sería el siguiente paso después de tanto trabajo. Puede sonar mediocre, pero nunca pensé en una dirección, pues me gustaba tanto lo que hacía que jamás vi que podía llegar a otros lados. Entonces acepté con todos los nervios y el terror que mi cabeza estaba creando con los peores escenarios de fracaso, así que concreté una cita con mi terapeuta y comencé a trabajar en estos 2 espacios.

El **síndrome de la impostora** se ha vuelto muy popular en los últimos años porque se ha detectado como una causa que frena el crecimiento de las mujeres, al no sentirse preparadas para desempeñar ciertas tareas, por lo que no se postulan para ciertas vacantes. Sin embargo, a través de mi experiencia y lo que he escuchado de las mujeres a las que entrevisté, efectivamente esta sensación habita a algunas pues comienzan a preguntarse si son capaces o no de hacer determinadas tareas, pero nunca han dicho que no. En este momento, dadas las entrevistas que he realizado, puedo decir que, efectivamente, a todas nos habita esta sensación de inseguridad y que, pese a que en algunas ocasiones nos desborda, una vez que alguien nos ofrece la tarea, ese voto de confianza, ninguna lo ha rechazado. Todas nos hemos aventado al ruedo con miedo pero

haciendo lo mejor que se puede de acuerdo con nuestras posibilidades, tanto temporales como creativas. Lo cierto es que, en nombre de la verdad, no hemos postulado para los puestos, sino más bien, nos han sido ofrecidos y nosotras los hemos enfrentado con valentía y pasión.

Cabe mencionar que, si bien los roles de liderazgo fueron una propuesta, nuestra inserción a la industria fue por voluntad propia. A continuación, presento parte de la recuperación de las voces de las creadoras consagradas que entrevisté:

“yo sentía **pánico**, él vio mis ilustraciones tipo manga” *Guadalupe Soler*

“yo iba **asustada** por el ambiente en un estudio de animación, ..., “*Guadalupe Soler*

“Como todos los artistas nos **sentimos que no completamos nada**... y siempre estamos en esta búsqueda de llenar más este conocimiento, yo **los veía súper masters** y ellos decían que les faltaba, entonces imagínate cómo me sentía” *Rosa María Campos*

“era una **presión** muy grande para mí el no haber pasado por esos procesos” *Rosa María Campos*

“**no estoy segura** de que, si lo haya hecho bien, hablo de liderar como tal, sin embargo, cuando lo veía terminado decía lo logramos...” *Rosa María Campos*

“Llevé lo que tenía en ese entonces, dibujos, ilustraciones, **no sé si vieron un potencial**” *Karla Ruiz*

“Creo que pude dedicarme a otro departamento, pero **me dio miedo** ver lo que hacen los demás”  
*Karla Ruiz*

“Creo que **tendemos mucho a compararnos con los demás** entonces cuando llegas y ves a alguien que tiene 5 años de experiencia... **te autosaboteas**” *Karla Ruiz*

A esto me refiero con las sensaciones que experimentan las creadoras, justamente ellas son la prueba fehaciente de que, a pesar de experimentarlas, se han mantenido firmes dentro del campo de la animación. En este sentido, la función orientadora ha jugado un papel importante, pues todas poseían un capital cultural y en algunos casos simbólico, es decir, evidencias de lo que habían aprendido a través de su formación, ya sea de forma autodidacta o académica. Con base en

ello la **función orientadora jugó un papel** importante en el sentido de ubicarlas dentro del espacio para decidir qué estrategias iban a emplear para permanecer dentro del campo de la animación.

En junio de 2022 participé en un taller del portal *Mujeres Talentosas*, un espacio en el que se dedican a facultar a mujeres en diferentes áreas del conocimiento. En ese momento la tallerista Mariana Galindo, abogada, ingeniera ambiental y docente, entre otras varias actividades, nos invitaba a reflexionar lo patriarcal de este concepto, incluso a compararlo con una relación heterosexual violenta en la que el hombre le dice a la mujer que si no sale, o no trabaja, o no realiza ciertas actividades, es porque ella no ha querido, aunque en realidad cuando esta tiene la intención de hacer cosas distintas, siempre se presentan trabas. En ese momento me pareció descabellada su reflexión, sin embargo, a través del tiempo he ido digiriendo un poco más lo que Mariana nos planteaba y no me parece tan alejado de la realidad.

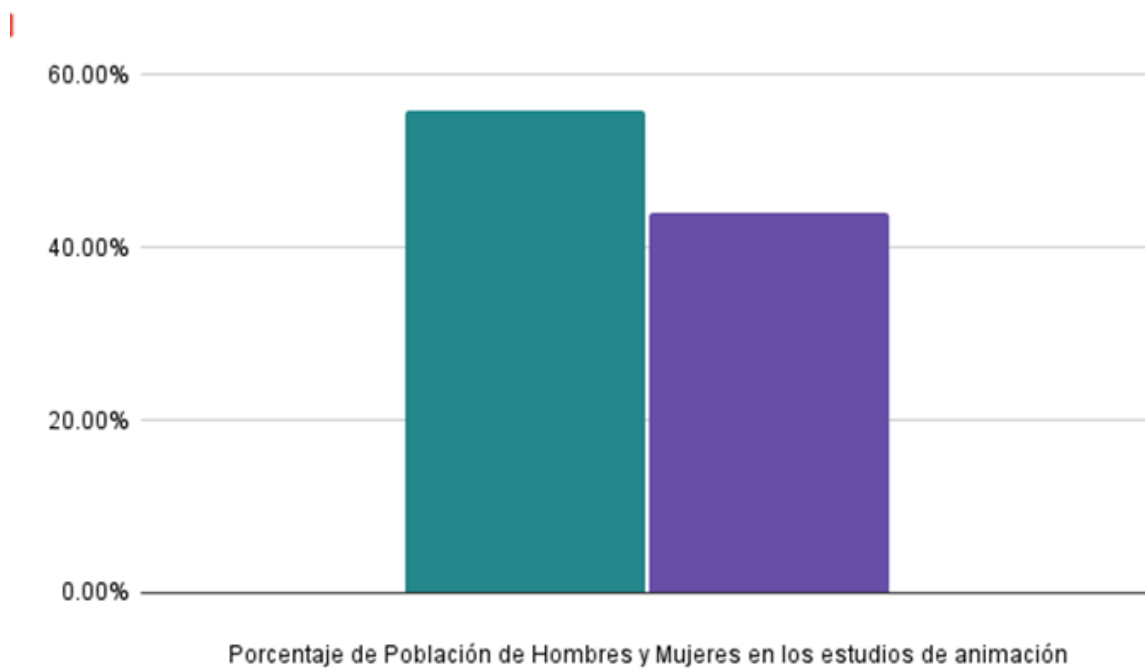
Como mencioné anteriormente, a las mujeres a las que entrevisté durante este proyecto, cuando se les ha ofrecido cierto cargo, jamás dijeron que no, incluida yo, aunque en el proceso tuvieran este ir y venir de sensaciones respecto a su capacidad, que además es algo tan humano. Cuando reflexionamos este tema con otras personas en diferentes industrias, experimentan lo mismo, y en este sentido conecto con Mariana, pues si las personas experimentamos eso, independientemente de nuestro género, ¿por qué se le atribuiría solo a la mujer como limitante de su participación dentro de los diferentes espacios en los que colabora?

Una iniciativa que desde sus inicios ha buscado dismantelar este precepto es MUMA, creando una red apoyo a través de entrevistas a mujeres dentro de la industria en diferentes partes del mundo, que concreta entrevistas con artistas como Fernanda Frick, Ana Ramírez, Madeleine Treviño, entre otras, además de brindar capacitaciones a través de su *workshop* de cortometraje y guión. El trabajo de estas mujeres es invaluable para el fortalecimiento de las mujeres que buscan integrarse a la industria y las que están dentro.

La encuesta de 2022 de MUMA, reporta que los estudios de animación tienen en promedio un 55.92 % de hombres y un 44.08 % de mujeres. En este estrato de equipo no me parecen tan disparados los números como las gratificaciones que encontramos una vez que se llega a los puestos de liderazgo, recordemos que esos puestos normalmente no están sujetos a convocatoria, es la trayectoria del artista, su desempeño y quien esté encargado de asignar, el que determina quien accede a estos roles.

### Gráfico 19

#### *Participación de mujeres y hombres en estudios de animación*



Nota. Resultados de la encuesta 2022 de MUMA. Elaboración personal.

En el coloquio del año 2023 de la MAIYT preguntaron cómo abonaba mi participación dentro del comité de MUMA a Río Imparable.

Primeramente, tener la posibilidad de interactuar con más mujeres que están por formar parte de la industria, conocer sus necesidades, reafirmar que esas mujeres necesitan verse

representadas y conocer a quienes han logrado las cosas que ellas quieren. Como maestrante es importante tener contacto con el entorno, vivirlo.

Es innegable la importancia de reconocer nuestro potencial, de caminar seguras de nuestro talento y de sentirnos satisfechas de nuestro portafolio de trabajo, pero, sobre todo, de sabernos merecedoras de acceder a puestos bien remunerados. En este sentido, destaca la importancia de subsanar la deuda histórica que tiene la industria fílmica no sólo con el género[1] sino con la sociedad al coartar las diferentes alternativas que las nuevas creaciones aportan (Medina Cuevas & Gutiérrez Domínguez, 2022, p. 190).

Desafortunadamente, esto no es exclusivo de las artistas con experiencia, pues pese a la profesionalización de la industria, las mujeres jóvenes que están por incursionar en el campo adolecen esta situación al egresar de las diferentes instituciones.

### *Si me apuro, ¡me da tiempo!*

De seis entrevistadas, cinco manifestaron que se desempeñan profesionalmente en otro campo además del de la animación, en cuatro de estos casos, ello ocurre porque su sustento no es suficiente para solventar todos los gastos de su día a día. Lo que pasa cuando una industria no provee del sustento suficiente a sus integrantes, es que estos tienen que recurrir a otras esferas. Si bien todas tienen que ver con sus talentos, por ejemplo, el caso de Carmen Álvarez quien trabajaba como texturizadora dentro de una empresa de videojuegos y cuyo trabajo extra era dentro de un estudio de animación, además de tener su empresa en la que proveía de diferentes servicios audiovisuales, no tenía un trabajo constante ni se podía dar el lujo de cerrar dada la inestabilidad de la industria (C. Álvarez, comunicación personal, 8 de marzo de 2022).

En el caso de Anaí, aunque su ingreso base es suficiente y no depende de su trabajo extra para resolver su día a día, este tiene la función desempeñar sus pasiones, la fotografía y la

docencia que son actividades que la mantienen y la revitalizan en cuanto a que compartir el conocimiento así como el contacto con los alumnos le significa un crecimiento personal, pues a través de ellos conoce las maneras de pensar de otras generaciones con las que no necesariamente se relaciona dentro del estudio (A. Tirado, comunicación personal, 23 de enero de 2023).

En la situación de Guadalupe, su trabajo extra tiene que ver con la escultura, que le ha apasionado siempre, y con la ilustración, la cual está directamente relacionada con el trabajo que hace día a día y se ha convertido en su *expertise*. Carmen y Guadalupe tienen dependientes económicos y una jornada laboral además de sus 2 trabajos, esto impacta directamente en el desempeño de cada una de sus áreas.

Un día mi mamá reflexionaba sobre los aspectos positivos que ha traído el feminismo para las mujeres en la actualidad. Me comparte que el feminismo ha incrementado el trabajo de las mujeres, haciendo que cuando llegan de trabajar se pongan con la tarea de los niños y las actividades relacionadas con su crianza y en algunos casos a las actividades del hogar. Me pareció interesante su reflexión porque aunque no es mi caso, he visto como mis compañeras que tienen hijos cumplen siempre con el rol de lo que se espera de una madre, ya que la crianza de sus hijos en la mayoría de los casos corre a cargo de ellas, y es a este punto al que se refería a mi mamá. No hay una libertad económica como tal, puesto que en varios casos sus ingresos están destinados a la colaboración de la manutención de sus pequeños, esta situación es denominada como **pisos pegajosos** (IMCO, 2023).

Por otro lado, la esfera profesional es demandante y ellas se ven expuestas a constantes actualizaciones, no solo en los procesos sino también en el software que ocupan para desempeñar sus tareas dentro de las producciones. Como manifiesta Guadalupe, este tipo de demandas laborales impactan incluso en el descanso, pues refiere que llegó a dormir solo 4 horas al día, lo

que le provocó una crisis nerviosa que derivó en atención médica y la recomendación de dormir por lo menos 8 horas. Para ella ha sido toda una ruta de adaptación recuperar el sueño y llegar a dormir 7 horas. Al momento de la entrevista manifestó que ese era el límite máximo de horas que podía dormir, pues en ese momento su cuerpo todavía no estaba propenso a las horas recomendadas debido a la rutina a la que se había expuesto por años, siendo el sostén de su hijo y de su madre quién le ayuda a cuidarlo mientras ella está trabajando.

En el artículo “La doble Jornada de Trabajo y el Concepto de Doble presencia”, de Susana Cubillos y Angélica Monreal, se rescata este concepto planteando el conflicto entre trabajo familia y su impacto:

Como factores de la familia que afectan el trabajo los resultados señalan: presencia de niños, pareja con trabajo con sobretiempo frecuente, enfermos crónicos, deudas y otros estresores no laborales. La falta de apoyo social en la empresa y la injusticia organizacional favorece el conflicto trabajo-familia y el aumento del riesgo para la salud. Los resultados de la investigación en efectos sobre la salud relacionados con CTF encuentran problemas de salud física y mental que incluyen aumento de consumo de sustancias (especialmente alcohol), mayor estrés psicológico, mayor frecuencia de depresión y otras afecciones mentales (Cubillos & Monreal, 2019, p. 20).

Actualmente algunos empresarios se cuestionan el compromiso de los artistas respecto a su trabajo, aquí cabría una reflexión de ambos lados, y es qué tan responsables se están haciendo los primeros de cuestiones como *la curva de aprendizaje*<sup>[2]</sup>. Desafortunadamente existen prácticas laborales en las que se les paga a los artistas por asignación aprobada, lo que significa que un empleado va a cobrar por su trabajo hasta que el supervisor del proyecto dé por terminada la obra. Esto implica la espera del dinero por el que trabajó durante la cantidad de días que le haya

tomado resolver la asignación para ser recibido en su cuenta de banco, lo cual no solo genera tensión por gastos que tiene que cubrir, sino también que tenga que buscar otro empleo que compense monetariamente dicha espera, la cual dependerá de cuánta carga de trabajo tenga el supervisor o supervisores en caso de haber más de 1.

Personalmente, puedo añadir que trabajé en un proyecto con esta modalidad en la que llegué a cobrar 1,000 pesos por 2 asignaciones aprobadas en 15 días. Esto es impactante si además le sumamos que algunos supervisores no están capacitados para tratar con un grupo a distancia, pues el trabajo en equipo implica siempre un trato respetuoso con el artista, involucrando habilidades sociales básicas como empatía, y cuando esto faltó provocó en mí no solo una inestabilidad económica sino también emocional afectando directamente mi desempeño.

Cuestionar el compromiso de los artistas hacia los proyectos implica un examen de conciencia como empleador. Es necesario reflexionar que si la nómina que estoy cubriendo semanal, quincenal o mensualmente de un equipo está resultando en \$3,000.00 mxn y tengo 12 artistas activos, es obvio que algo está pasando, adquirir además el compromiso de indagar un poco con mi equipo encargado de área y ver qué está fallando, pues como estudio ello también impacta en los avances de producción. Afortunadamente, de las 6 mujeres entrevistadas solo 1 era la que estaba en esta dinámica de pago por asignación, sin embargo esta es una práctica cada vez más común que se suma al trabajo por honorarios.

Las mujeres vamos cargando todas estas experiencias y preocupaciones en nuestras cuerpos<sup>[3]</sup> que se sienten cansadas, en momentos sin aparente justificación y otras a consecuencia de las largas jornadas de trabajo. De ahí mi interés por saber lo que las cuerpos de estas mujeres guardan. Desafortunadamente, una exploración de mapeo corporal lleva tiempo del que yo no disponía al realizar estas entrevistas, sin embargo, para mí era importante conocer las

historias que tenían guardadas y las habían llevado hasta ese punto dentro de su trayectoria. Mi sorpresa fue que conocí profundamente a las mujeres ante mí con las que había compartido el espacio laboral. Saberlas humanas, dolientes, es algo que marcó definitivamente el trayecto de Río imparables. Cada una tiene diferentes experiencias que las han llevado a tomar la decisión de incursionar en el campo de la animación, y las motivaciones que las hacen permanecer en este espacio social es que el arte las salva, pues es el medio de expresión que las rescata de cosas que pueden no ser tan agradables al tiempo que les permite tener un ingreso.

El objetivo de esta línea de tiempo y de este recordatorio de su trayectoria, es la reapropiación de su historia y el reconocimiento de sí mismas, lo que comenzará a marcar la diferencia. Personalmente repelo el término *empoderamiento* por considerarlo algo inmediato, entiendo lo coloquial del concepto y el porqué de su uso, sin embargo, considero más importante aún la apropiación y valoración de nuestras habilidades, de nuestra historia como artistas, no para los demás. Es en parte el porqué estas ilustraciones no aparecen en este documento, pues mi objetivo con ellas es el reconocimiento de su historia. Si bien es cierto que las tengo como documentos que respaldan esta investigación, los relatos son tan íntimos que prefiero resguardarlos.

Las historias nos habitan, lo que nos han dicho de nosotras impacta directamente en cómo nos desarrollamos, de ahí la importancia de reconocernos, de vernos como artistas y como personas que merecen ser vistas. Estamos tan acostumbradas a las sombras que algunas ni siquiera ambicionamos ver la luz, hasta que alguien nos recuerda que tenemos la capacidad para salir y compartir lo que sabemos hacer.

## Conclusiones

El año pasado, mientras dirigía el servicio para latín titulado “elefanta”, un compañero me preguntaba si consideraba correcto el proceder de la productora, pues se había ocupado de que los puestos de liderazgo fueran llevados por mujeres. Mi respuesta fue un rotundo sí, pues a diferencia de él yo sabía que las mujeres involucradas no solo éramos minoría, sino que también lo había vivido, ya había hecho en ese entonces la reflexión de que no había directoras de largometrajes de animación a lo largo de la maestría. Mientras platicaba con mi profesora de estadística, llegamos a la conclusión de que era importante e imperante empezar a emparejar el suelo que representan nuestros espacios sociales. Este documento es una evidencia de las diferencias entre géneros y la manera en la que participamos de la industria que nos apasiona y hemos elegido nutrir.

Aunque quizá a quien no ha habitado esta diferencia le puede parecer un exceso dedicar más de 100 páginas y 2 años de vida en una investigación, para quien lo ha vivido, hacerlo solo representa una búsqueda de justicia por las omisiones sufridas en la historia de esta industria. Que no haya nombres de mujeres en el registro de esta industria antes del 2000, o que sean muy pocas las mujeres reconocidas, nos da una prueba de la importancia de este tipo de documentos y de todas las iniciativas que pugnan por visibilizar el trabajo que fortalece una industria que se está estableciendo a paso firme.

Así que si quieres conocer de qué va este proyecto, cómo está constituido este documento o qué te vas a llevar de él si lo revisas, tienes que saber que conocerás una síntesis realizada a través de la atenta escucha de las historias de quienes se han atrevido a formar estudios para generar empleos. Encontrarás testimonios de las personas que han trabajado incansablemente, en ocasiones a costa de sus propios sueños para cumplir y hacer tangible el de los demás, y cómo la suma de estos esfuerzos han logrado una secuencia de 23 años de largometrajes animados. En

este momento no sé si pueda compararse con otras industrias, como la farmacéutica o la automotriz, sin embargo, sí puedo decir que al analizar la historia de esta y su recorrido, esta da cuenta de que al día de hoy la gente que ha conformado ese sector se ha ocupado de diversificarse, de poner candados y evitar situaciones como las que ocurrieron en décadas anteriores. Errores como el tiempo en el que depender de una maquila derrumbó y extinguió la producción nacional, o de solo hacer películas que reflejen nuestra identidad porque también eso extinguió la industria en el pasado. Estás ante un documento que es el *test* que junta las voluntades de muchas personas por contar esta historia de 23 años de animación a través de esfuerzos en conjunto. En este momento, en el que la industria goza de tanta diversidad en proyectos audiovisuales, es prudente poner atención en el sesgo que hay en llevar a la pantalla otras visiones, que dicho sea de paso conforman el 50% de la población en México y no solo porque así lo dice el INEGI, sino porque el otro 50% de la población que se dedica a estudiar estas áreas se está perdiendo al participar de esta industria. Es por eso que es importante poner atención ahora que hemos logrado una diversificación de productos teniendo series, largometrajes, cortometrajes y medimetrajes, pues es preciso diversificar las perspectivas dentro de la industria de animación en México.

## REFERENCIAS

- Aguilar Pérez, E. I. (2022). *MATLALCUÉYETL Y ZEATONALY: ANIMACIÓN STOP-MOTION EN LA LENGUA NÁHUATL COMO MATERIAL VISUAL EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA DE SAN MIGUEL CANOA PUEBLA*. BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA.
- Aguilar Pérez, E. I. (Director). (s.f.). *Matlalcueyetl y Zeatonaly* [Animación Stopmotion; Cortometraje]. S/D.
- Aldrete, P., Schnaas, M., Romandía, J., & Uriegas, M. Á. (Directores). (2015). *La increíble historia del niño de piedra* [Animación; Largometraje].
- Arnaiz Núñez, R. (Director). (2007, noviembre 1). *La leyenda de la Nahuala* [Animación].
- Bourdieu, P. (1994). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*.
- Campos Baigts, J. E. (2022, agosto 5). La evolución de la animación en México. *revista925taxco*.  
<https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2022/08/05/laevolucion-animacion-mexico/>
- Carrera, C. (Director). (2017, agosto 31). *Ana y Bruno* [Animación]. Corazón Films.
- Ceceña Castro, R. (2019). *DIAGNÓSTICO SOBRE LA PRODUCCIÓN DE CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO: 2014-2018* [BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA].  
<https://repositorioinstitucional.buap.mx/items/690e799d-8854-408a-ac03-bc8b12fe6dce>
- Corral, C. (Director). (2016). *Amor, nuestra prisión* [Animación, Stopmotion; Cortometraje]. FONCA.
- Couturier, A., & Sprowls, E. (Directores). (2003). *Magos y Gigantes* [Animación 2D; Largometraje].  
 Ánima Estudios.

*Documento sin título—Documentos de Google.* (s. f.). Google Docs. Recuperado 23 de abril de 2024,

de

[https://docs.google.com/document/u/0/d/1qLGpOAC3jV61I7VruF4fmBj6k0YgKmP1Gn0MjvM-teM/edit?usp=embed\\_facebook](https://docs.google.com/document/u/0/d/1qLGpOAC3jV61I7VruF4fmBj6k0YgKmP1Gn0MjvM-teM/edit?usp=embed_facebook)

Estrada, J. (Director). (2011, noviembre 4). *La Revolución de Juan Escopeta* [Animación].

Favilli, E. (2020). *Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes* (Vol. 3). Planeta.

*FCUOM2023\_Dossier (1920 x 1080 px).* (s. f.). Canva. Recuperado 23 de abril de 2024, de

<https://www.canva.com/design/DAGDR0Wnnzw/auVaiVQeyWLOWCuwz7Xy6w/edit>

García, R. (2000). *El conocimiento en construcción*. Gedisa.

García-Peña, A. L. (2016). *De la historia de las mujeres a la historia del género*. 11.

Hablar y visibilizar la violencia de género, también es combatirla. (2021, noviembre 25). *Gaceta*

UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/hablar-y-visibilizar-la-violencia-de-genero-tambien-es-combatirla/>

Hernández Sampieri, R., & Fernández-Collado, C. F. (2014). *Metodología de la investigación* (P.

Baptista Lucio, Ed.; Sexta edición). McGraw-Hill Education.

Iconoclasistas. (2015). *Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos*

*territoriales de creación colaborativa* (2a ed). Tinta Limón.

IMCO. (2024, marzo 5). *Datos por la igualdad* [IMCO.org.mx]. [https://imco.org.mx/datos-y-](https://imco.org.mx/datos-y-propuestas-por-la-igualdad/)

[propuestas-por-la-igualdad/](https://imco.org.mx/datos-y-propuestas-por-la-igualdad/)

lorio, D. (2014). El uso de técnicas gráficas en investigaciones sobre representaciones sociales. *Anuario de Investigaciones*, XXI, 177-185.

Kong, A. (2017, 07). Todas las películas de animación mexicanas [Https://www.alexkong.mx/]. *Alex Kong al blog*. <https://www.alexkong.mx/todas-las-peliculas-de-animacion-mexicanas/>

Llorente, A. (2021, marzo 8). Día de la Mujer: Qué es el «efecto Matilda» que invisibiliza a las mujeres en la ciencia. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55990900>

Luna, M. (2022, abril 24). Eric Goldberg asegura que Disney volverá a la tradicional animación en 2D. *Tomatazos*. <https://www.tomatazos.com/noticias/732240/Eric-Goldberg-asegura-que-Disney-volvera-a-la-tradicional-animacion-en-2D#:~:text=En%202013%20se%20cerr%C3%B3%20oficialmente,de%20baile;%20adem%C3%A1s%20de%20algunos>

Mar, A., & Cabello, E. (Directores). (2006). El chavo [Serie]. En *El chavo animado*.

Mar, A., & Cabello, E. (Directores). (2015). El chapulín colorado [Serie]. En *El chapulín colorado*.

Mar, A., & Sandoval, I. (Directores). (2005). *Imaginum* [Animación 2D; Largometraje]. Ánima Estudios.

Musker, J., & Clements, R. (Directores). (2009, diciembre 11). *La princesa y el sapo* [Animación 2D; Largometraje]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Musker, J., & Clements, R. (Directores). (2019). *Moana: Un Mar de Aventuras* [Animación; Largometraje]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplina Manifiesto* (1.<sup>a</sup> ed.).

OIE. (s. f.). Entrevistas en profundidad guía y pautas para su desarrollo. *oei.int*.

[https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic\\_guia\\_entrevistas.pdf](https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic_guia_entrevistas.pdf)

Pérez, A. (Director). (s/f). *Mi amigo el Sol* [Animación].

Piaget, J. (2000). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Booket.

Rivapalacio, G., & Rivapalacio, R. (Directores). (2006). *Una película de huevos* [Animación 2D; Largometraje]. Huevocartoon.

Rivero, E. (Director). (2020). *Un disfraz para Nicolás* [Animación].

Romero Bello, M. (2020). *Mujeres del anime. Cultura, representación y participación* [BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA]. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/15716>

Sánchez Carmona, L. (2018). Las matrices o tablas de doble entrada: Una aplicación práctica en las investigaciones de diseño. *Delo métodos y las maneras*, 3, 107-112.

Silva, J., Barrientos, J., & Espinoza-Tapia, R. (2003). *UN MODELO METODOLÓGICO PARA EL ESTUDIO DEL CUERPO EN INVESTIGACIONES BIOGRÁFICAS: LOS MAPAS CORPORALES*. 37.

Skarbnik, J. (Director). (s.f.). *Hasta Pronto* [Animación Stopmotion; Cortometraje]. S/D.

Uriegas, M. Á. (Director). (2018, mayo 25). *El Ángel en el Reloj* [Animación].

Aldrete, P., Schnaas, M., Romandía, J., & Uriegas, M. Á. (Directores). (2015). *La increíble historia del niño de piedra* [Animación; Largometraje].

Álvarez, C. (2022, marzo 8). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Carmen Álvarez* [En línea].

Álvarez, I., & Pastor, H. (Directores). (2021). *Salvar al árbol* [Animación; Largometraje]. FILMAX.

AMIT, & Mujeres con Ciencia. (s. f.). *Anexo, No More Matildas*.

[https://www.nomorematildas.com/pdf/encartes/Anexo\\_NoMoreMatildas.pdf](https://www.nomorematildas.com/pdf/encartes/Anexo_NoMoreMatildas.pdf)

Arnaiz Núñez, R. (Director). (2007, noviembre 1). *La leyenda de la Nahuala* [Animación].

Arnaiz Núñez, R. (Director). (2009). *Nikté* [Animación 2D; Largometraje]. Animex.

Arnaiz Núñez, R. (2023, abril 18). *Entrevista a Ricardo Arnaiz Núñez Fundador de Animex Producciones* [Online].

Arnaiz Núñez, R., & Kunkel, M. (Directores). (2016). *El Americano The Movie* [Animación 3D; Largometraje]. Animex / Boxel.

Athernack, J. (Director). (1919). *El rompecabezas de Juanillo* [Animación; Cortometraje]. Excelsior.

Aurrecochea, J. M. (2004). *El Episodio perdido. Historia del cine Mexicano de Animación*. Cineteca Nacional.

Aurrecochea, J. M. (2012). Cine Mexicano de Animación. *Diccionario de Directores del Cine Mexicano*. [diccionariodedirectoresdelcinemexicano.com/ensayos/cine-mexicano-de-animacion-1927-2006-juan-manuel-aurrecochea/](http://diccionariodedirectoresdelcinemexicano.com/ensayos/cine-mexicano-de-animacion-1927-2006-juan-manuel-aurrecochea/)

Aurrecochea, J. M. (s.f.). Category: Caricaturistas. *Archivo Tomás Montero*. <https://archivotomasmontero.org/index.php/category/caricaturistas/>

Barbany, J. (2015, noviembre 19). "La falta de referentes es una de las principales causas de que haya pocas mujeres en el sector" [Página WEB]. <https://stemwomen.eu/la-falta-de-referentes-es-una-de-las-principales-causas-de-que-haya-pocas-mujeres-en-el-sector/>

Calderón, L. (2018, diciembre 2). *La distribución en México; del negocio a la pantalla*.

<https://www.excelsior.com.mx/funcion/la-distribucion-en-mexico-del-negocio-a-la-pantalla/1282104>

Campos Baigts, J. E. (s. f.). *La evolución de la animación en México*. 05/08/2022.

<https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2022/08/05/laevolucion-animacion-mexico/#:~:text=Athernack%2C%20es%20considerado%20como%20uno,%E2%80%9CExcelsior%E2%80%9D%5B6%5D.>

Campos, R. M. (2022, febrero 25). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Rosa María Campos*

[En línea].

CANACINE. (2018, diciembre 7). *Películas Animadas 2000 – 2018*. CANACINE.

<https://canacine.org.mx/peliculas-animadas-2000-2018/>

CANACINE. (2023). *TOP 30 PELÍCULAS MEXICANAS MÁS TAQUILLERAS EN LA HISTORIA*.

<https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http%3A%2F%2Fcanacine.org.mx%2Fwp-content%2Fuploads%2F2022%2F01%2FTop-30-peli%25CC%2581culas-mexicanas-ma%25CC%2581s-taquilleras-de-la-historia.xls&wdOrigin=BROWSELINK>

Castellanos, A. (Director). (2017). *Poliangular* [Animación; Cortometraje]. IMCINE.

Ceceña Castro, R. (2019). *DIAGNÓSTICO SOBRE LA PRODUCCIÓN DE CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO: 2014-2018* [BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA].

<https://repositorioinstitucional.buap.mx/items/690e799d-8854-408a-ac03-bc8b12fe6dce>

Cid, A. (2022, marzo 3). *Entrevista a Adriana Cid, Mokiki animation* [En línea].

- Designare. (s. f.). Estudios Mexicanos de Animación, VFX y Post-Producción. *Designare*.
- García, A. (Director). (2009). *A MARTIAN CHRISTMAS* [Animación 2D; Mediometrage]. Ánima Estudios.
- García Batiz, M. L., Vallez Salas, B. E., & Luna Morales, M. E. (2015). *¿Legitimidad o reconocimiento? Las investigadoras del SIN. Retos y propuestas*. La Biblioteca. [http://humanidades.uagro.mx/inicio/images/sni\\_retospropuestas\\_15%20-%20MASMA.pdf](http://humanidades.uagro.mx/inicio/images/sni_retospropuestas_15%20-%20MASMA.pdf)
- Hagerman, C., & Villalobos, J. (Directores). (2022). *Home Is Somewhere Else* [Animación; Largometraje]. Coproducción México-Estados Unidos; Brinca Taller de Animacion, Shine Global.
- Herrera, B. (Director). (2010). *Ponkina* [Animación; Cortometraje]. BL Cartoon.
- Herrera, B. (2022, marzo 3). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Beatriz Herrera* [En línea].
- Iñigo, L. (Director). (1986). *Jorobita* [Animación; Cortometraje].
- Juan Jose Arevalo Reyes (Director). (2019, marzo 10). *Historia de la Animacion México*. <https://www.youtube.com/watch?v=R5IQEecjqT8>
- López, G. (2022, febrero 25). *Entrevista Genaro López cofundador de Fotosíntesis Media* [Online].
- Mar, A. (Director). (2018). *Al filo de la Frontera* [Animación; Largometraje]. Doble García /Ánima.
- Mar, A., & Cabello, E. (Directores). (2015). El chapulín colorado [Serie]. En *El chapulín colorado*.
- Milic, L., & McConville, Y. (2006). *The animation producer's handbook* (Primera). McGraw-Hill Education.

- Miquel, P. (1991). *Entrevista a Pierre Bourdieu. La educación, la sociología, el gusto y la dominación masculina* [Canal argentino Encuentro]. <https://www.youtube.com/watch?v=gbJzGJZ5H6U>
- Mondragón, A., Medina, S., & Castellanos, A. (2023, agosto 11). *Entrevista a CASIOPEA* [Comunicación personal].
- Motta Sánchez, C. (Director). (2009). Historia de la animación en México (4) [Programa]. En *Un recorrido por la animación*. <https://mediacampus.cuaieed.unam.mx/node/773>
- Rivapalacio, G., & Rivapalacio, R. (2018, marzo 11). *Conoce a los creadores de HuevoCartoon* [Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=bktfPnmm5nM&t=156s>
- Rivapalacios, G., & Rivapalacios, R. (2018, marzo 11). *FUERA DE FOCO «Conoce a los creadores de HuevoCartoon»* [Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=bktfPnmm5nM&t=156s>
- Ruiz, F. (Director). (1976). *Los tres Reyes magos* [Animación; Largometraje]. CFA-Ruiz, CINSA, CONACINE.
- Ruiz, K. (2022, febrero 11). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Karla Ruiz* [En línea].
- Salario Promedio / Director de animación / guadalajara 2024. (s.f.). *Salary explorer*. <https://www.salaryexplorer.com/es/average-salary-wage-comparison-guadalajara-animation-director-t1590j18872>
- Salmón, L. P. (2022, septiembre 27). *Entrevista a Luis Patricio Salmón cofundador de Mighty Animation* [Online].
- Sánchez, G. (Director). (1976). *Y si eres mujer* [Animación; Cortometraje].

Sifuentes, N., & Pimentel, C. (Directores). (2015). *Selección Canina* [Animación 3D; Largometraje]. Animex.

Soler, G. (2022, febrero 2). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Guadalupe Soler* [En línea].

Tirado, A. (2021). *Aún te espero*. Gato Negro Ediciones.

Tirado, A. (2023, enero 23). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Anaí tirado* [En línea].

ToonBoom. (2021, mayo 20). Mighty Animation [Https://www.toonboom.com/es/mighty-animation]. ToonBoom. <https://www.toonboom.com/es/mighty-animation>

Uriegas, M. Á. (Director). (2018, mayo 25). *El Ángel en el Reloj* [Animación].

Vergara, A. (Director). (1935). *Paco perico en premiere* [Animación 2D; Cortometraje]. Producciones AVA.

<https://www.youtube.com/watch?v=ObyQ8mlhaEg#:~:text=Paco%20Perico%20en%20Premier%20%2D%20YouTube,primeras%20animaciones%20hechas%20en%20M%C3%A9xico>.

Vergara, A. (Director). (1937). *Los 5 cabritos y el lobo* [Animación 2D]. AVA-Color. <https://www.youtube.com/watch?v=uuQSljmv6Ko>

Wilkis, A. (2004). *APUNTES SOBRE LA NOCIÓN DE ESTRATEGIA EN PIERRE BOURDIEU*. 2(3), 118-130.

Abric, J.-C. (s. f.). *Prácticas Sociales y Representaciones* (2001.<sup>a</sup> ed.).

Aguilar, L. (Director). (2020). *Escuela de Miedo* [Animación 3D; Largometraje]. Anima Estudios.

Álvarez, C. (2022, marzo 8). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Carmen Álvarez* [En línea].

- Camarena Adame, M. E., & García Batiz, M. L. (2018). EL TECHO DE CRISTAL EN MÉXICO. *La ventana. Revista de estudios de género*, V(47), 312-339.
- Campos, R. M. (2012, agosto 9). *Rosa María Campos/ Directora de Arte* [Youtube].  
<https://www.youtube.com/watch?v=Z5F7sXZv1Gk>
- Campos, R. M. (2022, febrero 25). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Rosa María Campos* [En línea].
- Couturier, A. (Director). (2003). *Magos y Gigantes* [Animación 2D]. Ánima Estudios.
- Cubillos, S., & Monreal, A. (2019). La doble Jornada de Trabajo y el Concepto de Doble. *Gaceta de Psiquiatría Universitaria*, 15(1), 17-27.
- Herrera, B. (2022, marzo 3). *Río Imparable, entrevista personal creadoras: Beatriz Herrera* [En línea].
- IMCO. (2023, junio 30). Glosario de mujer en la economía. *IMCO Centro de investigación en política pública*. <https://imco.org.mx/glosario-mujer-en-la-economia/>
- Lamas, M. (Director). (2007, agosto). *Marta Lamas en Grandes Maestros.UNAM (primera sesión 1* (Vol. 1) [Conferencia]. <https://www.youtube.com/watch?v=7Z2WCe-GJy0>
- Latorre, R., Robledo, P., & Nieto, N. (2019). REPRESENTACIONES SOCIOCULTURALES DE GÉNERO EN ESTUDIANTES SECUNDARIOS/AS Y VIOLENCIAS DE GÉNERO EN LA ESCUELA. *Última Década*, 52, 3-24.
- Mar, A., & Cabello, E. (Directores). (2006). El chavo [Serie]. En *El chavo animado*.

Medina Cuevas, M. del S., & Gutiérrez Domínguez, L. F. (2022). Documentalistas Mexicanas Y Representaciones Sociales. *Opción*, 38(28), 168-196.

Ruiz, K. (2022, febrero 11). *Río Imparable*, entrevista personal creadoras: Karla Ruiz [En línea].

Soler, G. (2022, febrero 2). *Río Imparable*, entrevista personal creadoras: Guadalupe Soler [En línea].

Tirado, A. (2023, enero 23). *Río Imparable*, entrevista personal creadoras: Anaí tirado [En línea].

---

[1] Simbolización de la diferencia sexual (Lamas, 2007)

[2] el tiempo que le toma a un artista adaptarse al estilo visual de los proyectos

[3] Palabra feminista que significa “cuerpo que resiste”

**ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>Figura 1</b> Etapas en la historia de la animación.....	36
<b>Figura 2</b> Imagen del Estudio.....	39
<b>Figura 3</b> Imagen de los colaboradores del Estudio .....	41
<b>Figura 4</b> Imagen de los colaboradores del Estudio .....	42
<b>Figura 5</b> Publicaciones Mujeres en la Mira, primera y segunda temporadas.....	43
<b>Figura 6</b> Campo / Espacio de juego.....	47
<b>Figura 7</b> Campo de la Animación .....	50

**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico 1 Tendencia en Líderes de Estudios en la Industria Audiovisual.....	62
Gráfico 2 Directorxs de largometrajes estrenados de 2003 a 2023.....	65
Gráfico 3 Participación de las mujeres en la dirección de largometrajes realizados de 2003 a 2023 .....	66
Gráfico 4 Número de películas dirigidas por hombres.....	67
Gráfico 5 Óperas primas financiadas .....	68
Gráfico 6 Participación de mujeres en la realización de guiones de largometrajes .....	71
Gráfico 7 Participación de mujeres en el rol de Productor .....	73
Gráfico 8 Participación de Mujeres en la Producción ejecutiva .....	74
Gráfico 9 Participación de mujeres en la Producción de línea.....	75
Gráfico 10 Participación de las mujeres en la Dirección de arte .....	77
Gráfico 11 Participación de las mujeres en la Dirección de animación .....	85
Gráfico 12 Participación de las mujeres en la Dirección de composición.....	88
Gráfico 13 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN MÁS USADAS.....	93
Gráfico 14 PRESENCIA DE DIRECTORAS EN CORTOMETRAJES.....	93
Gráfico 15 Número de participaciones en el área de Producción .....	96
Gráfico 16 Participantes de la Producción ejecutiva.....	97
Gráfico 17 Participantes de la Producción de línea .....	97
Gráfico 18 Participación de mujeres en la Dirección de Arte en largometrajes de 2003 a 2023 ...	104
Gráfico 19 Participación de mujeres y hombres en estudios de animación .....	109

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Puestos importantes dentro de una Producción.....	64
Tabla 2 Películas más taquilleras en la historia del cine en México.....	69
Tabla 3 Puestos importantes dentro de una producción y sus participantes.....	92