



**BUAP**

Facultad de Ciencias de la Comunicación

**DIAGNÓSTICO SOBRE LA  
PRODUCCIÓN DE CINE DE  
ANIMACIÓN EN MÉXICO: 2014-2018**

**Tesis para obtener el grado de Maestría  
en Comunicación Estratégica**

**Presenta**  
RICARDO CECEÑA CASTRO

**Directora de tesis**  
Dra. Mónica Medina Cuevas

**Asesores:**  
Dra. Verónica Vázquez Valdés  
Dr. Iván Deance Bravo y Troncoso  
H. Puebla de Z. Octubre del 2019

*Con profundo amor y agradecimiento a mis padres, Margarita Castro y Ricardo Ceceña, por ser los cimientos en los que construimos todos los días. A mis queridos hijos, Atzelbi, y Ricardo por ser el motivo principal de mi esfuerzo, verlos crecer es la mejor recompensa. A su mamá Claudia Cortés por compartir batallas con el apoyo de siempre.*

*A mis hermanitas, Matzayani y Magaly por ser las principales promotoras de mi crecimiento. A toda mi familia gracias por su comprensión y apoyo incondicional a un proyecto que ha representado esfuerzo, ausencia y sacrificio.*

*Al comité tutorial: encabezado por la Dra. Mónica Medina, que tuvo la difícil labor de darle orden a mis ideas; a los Doctores Verónica Vázquez, Iván Deance y al Mtro. Alejandro Jiménez Arrazquito por tener siempre la mejor disposición en el acompañamiento académico.*

*A compañeros y amigos: a la Mtra. Rosario Carrera por la necesaria presión y sus valiosas aportaciones; a la Dra. Paola Eunice Rivera por su acertada orientación; a los Mtros. César Cepeda y José Luis Hernández "Chepe"; por las facilidades otorgadas para las entrevistas.*

*A la Mtra. Sheng-li Chilián, por la oportunidad otorgada y la encomienda. Ahora podemos decir: misión cumplida.*

*A las instituciones que facilitaron recursos y espacios para la formación: Facultad de Ciencias de la Comunicación de la BUAP, Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales de la BUAP y CONACYT.*

*A todos, gracias infinitas por ayudarme a concluir esta compleja y gratificante labor.*

## ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b> .....	1
Índice de tablas.....	3
Índice de figuras.....	4
Índice de graficas .....	4
Introducción .....	5
Justificación.....	8
Pregunta de Investigación .....	9
Objetivo General .....	9
Objetivos Específicos.....	9
Alcances y limitaciones.....	10
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	12
Antecedentes de la animación y el cine .....	12
1.1. Nacimiento de la animación.....	13
1.2. La animación en México.....	15
1.3. Etapas históricas de la animación en México. ....	19
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	28
Referencias teóricas del cine de animación .....	28
2.1. Múltiples expresiones de la animación .....	28
2.2. Géneros cinematográficos.....	36
2.3. Tipos de animación .....	41
2.4. La producción de animación .....	44

2.5. La animación desde la mirada de la comunicación estratégica.....	46
2.6. Aproximación al concepto de calidad en la producción .....	49
CAPÍTULO 3 .....	53
Diseños de investigación: cine de animación.....	53
3.1 Metodología de investigación .....	53
3.2. Tipología de la investigación .....	55
3.3. Diseño del instrumento de investigación .....	56
3.4. Análisis de la información .....	59
CAPÍTULO 4 .....	68
Diagnóstico .....	68
4.1. Etapa I: Análisis del macroentorno .....	68
4.2. Etapa II: Características y procesos de la estructura del cine de animación .....	76
4.3. Etapa III: Propuesta de comunicación estratégica conforme a los procesos de servicio en el cine de animación .....	81
CONCLUSIONES .....	88
REFERENCIAS .....	103
ANEXOS EN CD.....	106
ANEXO I - INSTRUMENTO .....	106
ANEXO II. ENTREVISTAS A EXPERTOS .....	106
ANEXO III. CATEGORIZACIÓN DE DATOS.....	106

## Índice de tablas

Tabla 1 Etapas históricas de la animación: 1824-1945 .....	21
Tabla 2 Etapas históricas de la animación: 1946-1970 .....	23
Tabla 3 Estadísticas de películas animadas del 2000 al 2019, CANACINE .....	26
Tabla 4 Comparativo de definiciones de la animación .....	34
Tabla 5 Definiciones e ideas comparativas de la animación.....	35
Tabla 6 Categorías en el material audiovisual .....	37
Tabla 7 Tipología del Cine.....	38
Tabla 8 Géneros del Cine.....	40
Tabla 9 Acciones estratégicas .....	47
Tabla 10 Entrevistados expertos en la animación .....	59
Tabla 11 Guía de parámetros para identificar la calidad en el cine de animación en México.....	63
Tabla 12 Macroentorno PEST del cine de animación.....	70
Tabla 13 Jerarquización por dimensión operativa de la productora de animación .....	79
Tabla 14 Análisis de Indicadores .....	84
Tabla 15 Niveles de acción para el ámbito de la calidad. ....	85

### **Índice de figuras**

Figura 1 Etapas de la animación mexicana desde la óptica de Rodríguez Bermúdez	24
Figura 2 Procesos de la producción cinematográfica	45
Figura 3 Síntesis metodológica del diseño de investigación	58
Figura 4 Diagrama de subsistemas	76
Figura 5 Mapeo de públicos de la productora de animación	80
Figura 6 Diagrama de flujo de producción animada	82
Figura 7 Momentos de verdad en la exhibición de un cortometraje animado	83

### **Índice de graficas**

Gráfica 1 Películas mexicanas realizadas entre 2014-2018	25
Gráfica 2 Películas mexicanas realizadas entre 2014-2018	25
Gráfica 3 Años de experiencia en el área de animación	60
Gráfica 4 Calificación de la situación general de la industria del cine de animación en México	61
Gráfica 5 Calidad del cine de animación en México	62
Gráfica 6 Identificación con las audiencias	64
Gráfica 7 Problemas principales al realizar una producción animada	65
Gráfica 8 Competencia del cine de animación mexicano	66

## **Introducción**

La presente investigación considera como objeto de estudio al cine de animación, como una forma de expresión que además de entretener a través de imágenes en movimiento e historias de fantasía; es capaz de comunicar conceptos y mensajes de manera eficiente a las audiencias que disfrutan de éste formato, desde edades infantiles hasta etapas adultas. Para hacerla realidad, se requiere de una conjunción multidisciplinaria de habilidades y sensibilidades artísticas que se materializan en un proceso complejo. El resultado impacta al tocar los sentidos del espectador, provoca emociones y evoca experiencias. Por tanto, la animación responde a diversos propósitos; educativos, sociales, tecnológicos, publicitarios, económicos o de entretenimiento. Al mismo tiempo, ofrece un área de oportunidad laboral y desarrollo financiero de amplio alcance.

La tesis se estructura en cuatro capítulos; en el Capítulo 1 se presentan los antecedentes históricos que conducen al estado actual de la industria de la animación, sus principales acontecimientos e incursión social. Lo anterior con la finalidad de establecer la existencia de la industria y ubicar sus principales características.

En el Capítulo 2 se hace mención a las referencias teóricas de distintos autores de acuerdo a sus perspectivas sobre un mismo tema: la industria de la animación, así

mismo, se analizan sus aportaciones que describen los conceptos y definiciones que respaldan la investigación. Para la construcción del marco teórico se revisaron los siguientes documentos: El episodio perdido, de Juan Manuel Aurrecochea (2004); Animación: una perspectiva desde México, de Manuel Rodríguez Bermúdez (2007) y Cuentos y Recuentos animados, de Luis Gabriel Vázquez Hernández (2015). Todos editados por la UNAM. Se encontraron muchos manuales sobre el proceso técnico y el uso de software especializado, pero faltan estudios que reflexionen sobre el fenómeno, sobre su calidad y problemáticas comunes, así como sobre sus creadores, sus métodos y la aportación a la construcción de la identidad cultural de un país.

En el Capítulo 3 se integra la metodología utilizada en el desarrollo de la tesis, basada en un paradigma cualitativo, también conocido como interpretativo, fenomenológico, naturalista o etnográfico; y cómo fue tratada la obtención de información. Basado en una muestra no probabilística de expertos tal como lo refiere Hernández, Fernández, Baptista (2014) se eligió a trabajadores de estudios que han realizado largometrajes y cortometrajes animados de las ciudades de Puebla y Ciudad de México. Todos los entrevistados tienen como mínimo 5 años de experiencia en actividades de dirección, producción y animación.

En el Capítulo 4, se despliega el diagnóstico acompañado de la propuesta de comunicación estratégica para, finalmente, dar paso a las conclusiones a partir de los resultados. Las conclusiones revelan problemáticas recurrentes a las que se enfrentan los realizadores. Por un lado, señalan aspectos muy puntuales de la producción que impactan en la calidad del producto final, se observa la necesidad de la especialización y



la experiencia desde la concepción hasta la finalización de un proyecto. El trato desigual de los exhibidores, así como la falta de procesos documentados para la realización, las pocas opciones de financiamiento y lo efímero de algunas casas productoras hablan de un sector que se mantiene en la incertidumbre laboral.

## **Justificación**

La poca demanda de producciones animadas nacionales ocasiona una industria estancada y no competitiva, con un alto índice de incertidumbre y dependiente casi en su totalidad, de recursos gubernamentales. Al mismo tiempo, son insuficientes las oportunidades de empleo limitando el desarrollo de ésta multidisciplinaria forma de arte. Aunque es una industria muy activa en el segmento de la publicidad, no lo es así en el segmento del largometraje en donde se observa la falta de experiencia y especialización en el producto final. Las inconsistencias en la calidad del producto se traducen en una desventaja ante las producciones norteamericanas que mantienen una presencia constante en las salas de cine en México.

En países como Estados Unidos Canadá, Francia o España, se han consolidado los trabajos sobre animación gracias a los apoyos del gobierno y la iniciativa privada; a diferencia de México que no ha logrado el éxito esperado en este campo, pese a los esfuerzos de los creadores de animación debido a que las casas productoras se disuelven después de su primera película y como consecuencia, la industria animada nacional no compite en recaudación con las producciones extranjeras que se exhiben en el país. Según Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2018), la industria creativa representa el 3% del Producto Interno Bruto (PIB), aunque no se precisa que parte de ese porcentaje corresponda a la animación se identifica que es un sector de ingresos importante.

El potencial que exhibe la industria de animación ha conseguido la atención de instituciones universitarias que han abierto carreras afines en los últimos años para la

profesionalización de dicha actividad. Por lo que se requiere investigación que facilite referentes históricos, teóricos, prácticos y estratégicos, que permitan el talento creativo y comunicacional, así como los propósitos que confieren a esta dimensión.

Por lo que es necesario diagnosticar las causas que provocan dicha problemática y a la que se enfrentan los realizadores de cine de animación, para detectar áreas de oportunidad que permitan encaminar estrategias comunicativas que amplíen el alcance del cine de animación en diversos sectores.

De esta forma, está dirigido al público que disfruta de producciones animadas, a las nuevas generaciones de animadores que actualmente se forman en instituciones universitarias, así como a profesionales y especialistas que buscan una industria que genere los recursos suficientes para seguir existiendo.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cuáles son los problemas de calidad técnica y de contenido que afectan a la producción de cine de animación en México, desde la óptica de sus realizadores?

### **Objetivo General**

Diagnosticar la problemática sobre la calidad técnica y de contenido que enfrentan las producciones de cine de animación en México.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar criterios de calidad que lleven a mejores procesos en la producción de cine de animación en México.

- Determinar factores internos y externos que impactan en la producción de cine de animación en México.

### **Alcances y limitaciones**

Para el presente estudio se ha acotado el objeto de estudio a **Cine de Animación** de las últimas décadas destinadas a exhibirse en salas de cine. Indistintamente la técnica empleada (tradicional 2D, digital 3D o *stop motion*). En su modalidad de largometraje (más de una hora de duración) que ha sido realizada en territorio nacional. Aunque el cortometraje (hasta 30 minutos de duración) también es considerado cine de animación, para la presente investigación sólo servirá de referencia histórica porque es el paso previo hacia el largometraje.

Debido al actual número de producciones en el país, el presente estudio se ha delimitado a entrevistas en la ciudad de Puebla, en Guadalajara y la ciudad de México. Así mismo, no pretende reflejar las tendencias en animación a nivel mundial, pero si un acercamiento a la problemática que enfrentan las organizaciones de cine animado en el país.

Existen varios aspectos involucrados en la situación: la calidad, las audiencias, la distribución, el financiamiento, promoción y espacios de exhibición, entre otros. Por tanto, se desarrolla desde el tema de la calidad y sus procesos. Es relevante para las nuevas generaciones de animadores y creadores que actualmente se están formando en instituciones universitarias, así como para trabajadores del segmento creativo que

requieren de una industria rentable y audiencias ávidas de productos relacionados con el entretenimiento y el arte.

En el actual diagnóstico se aborda el objeto de estudio y su problemática bajo una perspectiva sistémica destacando un estado del arte que confirma la existencia de la animación mexicana desde los años cincuenta a la fecha, un análisis del entorno y los factores que impactan a la producción del cine animado, el conocimiento de la problemática que enfrentan los realizadores de cine animado en nuestro país y la identificación de parámetros que impacten positivamente a los procesos de realización de una obra animada.

**“La memorialización de la animación moderna en México es un acto de justicia y esperanza para una labor ingrata, solitaria y mayormente invisible dentro de nuestras fronteras.”**

**Guillermo Del Toro**

## **CAPÍTULO 1**

### **Antecedentes de la animación y el cine**

En el presente capítulo, se hace referencia a los acontecimientos históricos que dan origen a la industria del cine de animación y que permiten el desarrollo de esta moderna forma de arte en México. Se mencionan cinco etapas importantes que sirven de contexto a la situación actual de la producción mexicana y sus problemáticas. Los autores revisados han sido cineastas y animadores que se han dado a la tarea de escudriñar en archivos históricos en la búsqueda de los primeros registros de esfuerzos de animación en México en su gran mayoría olvidados o desconocidos. Dichos hallazgos, editados por la UNAM, constituyen los únicos documentos bibliográficos encontrados en la materia y que acercan a un panorama complejo y casi invisible para la sociedad, pero que debe ser actualizado y retroalimentado por los que, ahora, forman parte del medio.

Los primeros ejemplos de animación en la historia se dan previos a la invención del cinematógrafo, desde entonces, ambas disciplinas han estado estrechamente relacionadas compartiendo el lenguaje cinematográfico y los recursos tecnológicos. Pero al mismo tiempo han establecido características propias que bifurcan sus caminos.

“La animación ha constituido un aspecto significativo del cine a lo largo de su historia un aspecto que ha provocado, informado y respondido a cada una de las innovaciones técnicas en la producción.” Andrew Chong, (2010).

### **1.1. Nacimiento de la animación.**

El cine y la animación han estado vinculados desde su origen, y la prueba irrefutable es que ambos se sustentan en el principio de la persistencia de la visión, mismo que dio a conocer Peter Mark Roget en 1824. Desde entonces ambas disciplinas se han complementado para madurar en dos rubros: primero, para el desarrollo de los instrumentos ópticos y tecnológicos capaces de reproducir el movimiento, (como el Praxinoscopio en 1877 o el trascendente invento de los Lumière en 1895) y segundo, para madurar una forma de expresión artística con un lenguaje propio.

En el ámbito precinematográfico, con los conocimientos y experiencias que otros investigadores realizaron, los hermanos Lumière desarrollaron a fines de 1894 una innovación que patentaron el 13 de febrero de 1895, para posteriormente presentarla el 22 de marzo, en una sesión de la *Société d'Encouragement à l'Industrie Nationale* y finalmente se proyectó al público el 28 de diciembre en el sótano del Grand-Café del boulevard de los Capuchinos 14, de la ciudad de París, capital del siglo XIX. Gracias a una eficiente campaña de publicidad, el sistema Lumière recorrió Europa.

El sistema llegó a México un año después, organizando la primera función de cine el 6 de agosto de 1896 ante el presidente Porfirio Díaz y su familia política, los Romero Rubio, en el Castillo de Chapultepec, residencia oficial de los mandatarios de ese entonces. (Rodríguez, 2011, p.41)

Giannalberto Bendazzi ha denominado a los pioneros de la animación como paleoanimadores. Entre los nombres más trascendentes son: Émile Reynaud (1848-1917). Inventor del praxinoscopio, patentado en 1877, en donde aplicó sus conocimientos de óptica y mecánica. Con una serie de transformaciones se convirtió en el teatro óptico que en realidad era un proyector. La imagen que se conseguía era proyectada en una pantalla para ser disfrutada por un número mayor de espectadores. Bendazzi considera a este hecho como el inicio del cine de animación. (Rodríguez, 2011, p. 50). James Stuart Blackton (1875-1941). Joven caricaturista de origen británico que en colaboración con Thomas Alva Edison hicieron una de las primeras películas que se acerca a la animación. Edison filmó a Blackton mientras dibujaba un retrato. Lo cual significó la iniciación de Blackton en el cine. (Rodríguez, 2011, p. 55)

Blackton y su socio Albert E. Smith fundaron en marzo de 1906 la compañía Vitagraph. En poco tiempo dicha compañía se convirtió en la más exitosa del momento gracias a su película filmada cuadro por cuadro *The Haunted Hotel*. Émile Cohl (1875-1938). Considerado por varios autores como el padre de la animación, nació en París en 1875. Su primera película fue *Fantasmagorie*, la cual estrenó el 17 de agosto de 1908 en el Théâtre du Gimanse, con gran éxito por sus novedosas aportaciones. Dedicado al



trabajo con verdadera pasión, produjo entre 1908 y 1923 más de quinientos cortos, entre películas animadas, de acción en vivo y de efectos especiales.

George Méliès (1861-1938). Como diría Bendazzi: "Ver hoy una película de Méliès es como ver una película de animación [...] sin la animación" (Rodríguez, 2011, p.63). Ilusionista, gran maestro del espectáculo, alquimista del efecto cinematográfico, es el empresario que descubre la potencialidad del cine como un medio de entretenimiento.

En ese momento histórico, las fronteras entre el cine y la animación se observaban difusas. Lo que hizo Émile Reynaud o Émile Cohl por la animación, fue un eslabón más en la evolución de lo que más tarde sería el cine. Y de la misma manera, la forma en que experimentó George Méliès con el cine inspiró a los animadores a experimentar técnica y creativamente para sorprender a la audiencia.

## **1.2. La animación en México**

La llegada del cinematógrafo a México fue durante el Porfiriato (1896), siendo el mismo Porfirio Díaz y su familia los primeros espectadores del revolucionario invento. A principios del siglo XIX en Norteamérica, Winsor McCay marcaba la pauta de la animación en el mundo. En México los intentos por animar llegaron años más tarde de la mano de un par de caricaturistas de la prensa. Salvador Pruneda y Juan Arthenack incursionan en la animación como un paso natural del oficio de la historieta. Pero pasarían varios años más para que se emprendieran esfuerzos importantes en este campo.

Hay registros de que, en 1805 un alemán de nombre Andrew Oehler muestra en la ciudad de México proyecciones similares a las que se estaban haciendo en París. La finalidad de este espectáculo era causar terror en el público haciéndoles creer que eran testigos de un espectáculo sobrenatural. El impacto fue tan fuerte en los espectadores, y habiendo aun residuos de la inquisición en el pensamiento, que el espectáculo fue suspendido por las autoridades después de la segunda función y su propietario encarcelado. Tuvo que demostrar que se trataban de efectos ópticos y mecánicos para que pudiera ser liberado e inmediatamente abandonó el país. Sin embargo, varios años después artistas y cineastas se sienten seducidos por lo que se estaba haciendo en Estados Unidos en materia de animación de personajes. Rodríguez Bermúdez (2011) comenta:

Fue un paso natural el que los creadores de comic pasaran al cine de animación, llevando toda la narrativa de la imagen impresa a la imagen en movimiento. Sería el caso de Winsor McCay y James Stuart Blackton, los pioneros de la animación cinematográfica en Estados Unidos. Ejemplo de este fenómeno de retroalimentación serían las adaptaciones de Superman, Batman, Popeye, Dick Tracy, Swamp. Y en México podemos mencionar a Salvador Pruneda, que de caricaturista se convirtió en animador durante los 30s. De la misma manera el primer largometraje de animación mexicano: Los Supersabios (1974) fue una adaptación de una historieta de Germán Butze de los años cincuenta, y los ejemplos más recientes con los personajes de Trino y El Fisgón en la producción El Santos contra La Tetona Mendoza. (p.45)

Durante 1921, El Universal y Heraldo de México impulsan el desarrollo de caricaturistas mexicanos, para sustituir las tiras norteamericanas que frecuentemente no llegaban a tiempo. La aceptación del público fue mayor al encontrar una amplia identificación con los personajes y sus temas. Irene Herner señala en su libro Mitos y

monitos: historietas y fotonovelas como pioneros de la historieta a Salvador Pruneda, creador de Don Catarino, Hugo Tlghman, con Mamerto y sus conciencias y a Juan Arhenack, autor de Adelaido el conquistador y Don Prudencio y su Familia. También se menciona a Andrés Audiffred, con el señor pestaña y a Carlos Neve. Hasta donde se sabe, sólo Pruneda y Arthenack intentaron realizar películas animadas. (Rodríguez, 2011, p.49)

Para entender lo que ha pasado en México es importante acercarse a autores que han iniciado un esfuerzo documental y que son ya historiadores de la animación nacional. Nombres como Juan Manuel Aurrecoechea o Manuel Rodríguez Bermúdez, facilitaron antecedentes y en algunos casos, rescataron material fílmico que se encontraba olvidado y perdido en lugares como la Cineteca Nacional.

En México surge el interés por el cine de animación en los años 30's con la llegada de los primeros cortometrajes norteamericanos; el conejo Oswald y Mickey Mouse de Walt Disney, El Gato Felix entre otros. Los primeros esfuerzos están fuertemente influenciados por los ejemplos anteriores. En 1927 Miguel Acosta realiza los primeros cortos animados que tenían una duración aproximada de 30 seg. Más tarde, Salvador Pruneda realiza Don Catarino en 1934 y Alfonso Vergara funda producciones AVA que haría La premiére de Paco Perico, El tesoro de Moctezuma, entre otros. En 1952, Richard K. Tompkins al frente de Dibujos Animados de México, consiguió un contrato para hacer doce cortometrajes animados para una compañía estadounidense. Este hecho sienta el precedente de colaboración con una empresa norteamericana misma

que ofreció capacitación con animadores de experiencia y que logró un producto aceptable, aunque tenía la finalidad de contrarrestar la influencia ideológica soviética.

Más adelante, en 1957, se crean los estudios Val-Mar de Jesús Martínez y Gustavo Valdés quienes lograron un acuerdo con Producers Associates of TV, de la ciudad de Nueva York, para la producción de varias series infantiles para televisión. Por lo que se tuvo que crear otra productora mexicana; Gamma Productions que realizaron las series de Rocky y Bullwinkle, Dudley do right, Cuentos de hadas resquebrajados, Mr. Peabody, Fabulas de Esopo, Hopity-Hop entre otros. Desgraciadamente la empresa cerró de manera repentina después de 10 años de trabajo.

En 1961 inicia el estudio Producciones Omega de Fernando Ruiz, que es también un nombre importante en la animación nacional. Consiguió una beca para estudiar animación en la Universidad de California en Los Ángeles y pudo trabajar en una película de Disney: La espada en la piedra (1963). Y más tarde, ya de regreso en México realiza el primer largometraje animado mexicano Los tres reyes Magos (1974).

Otro ejemplo que confirma la existencia de la industria en el país cuando los hermanos Cantón (César y Ángel), a principios de los setenta, fundan Kinemma y obtienen un contrato con Hanna-Barbera para realizar las series Los Picapiedra, Los Súper amigos, Jossy y las melódicas, Scooby-Doo y para otras alrededor de otras cincuenta series durante diez años y la compañía creció. La misma empresa realizaría en 1979: Los Supersabios, de Gremán Butze, largometraje con poca promoción, pero bien aceptada por el público.

También se desarrollan en la animación, artistas atípicos como Dominique Jonard que llegó a México en 1977, para una pequeña estancia que se prolongó indefinidamente. Jonard se estableció como maestro de pintura en la Casa de Cultura de Campeche y desarrolló proyectos de animación con niños de comunidades marginadas, indígenas o con pequeños de los barrios populares de la frontera norte. Posteriormente, realizó 24 cortos para TV con niños de las escuelas de Morelia. En 1990, desarrolla el proyecto *Animación de tres cuentos purépechas* en Pátzcuaro. Además de varios cortos más, cómo Rarámuri (1994), cuento creado por niños tarahumaras que ganó el Ariel a la mejor animación en 1995.

De las escuelas de educación superior, La Universidad Iberoamericana (UIA) ha aportado por medio de sus egresados en el terreno de la animación nacional. Son egresados de esta institución Carlos Carrera, José Luis Rueda, Guillermo Rendón, Emilio Watanabe, Enrique Navarrete, Jaime Cruz y Jorge Villalobos. Y años atrás, fue quién otorgó la beca a Fernando Ruiz para estudiar animación en el extranjero. Cabe mencionar que muchos de ellos han complementado su formación con estudios de cine o de animación en el extranjero.

### **1.3. Etapas históricas de la animación en México.**

Es importante identificar las etapas de la animación y visualizar los acontecimientos más destacables. Rodríguez Bermúdez en su libro "Animación, una perspectiva desde

México" divide a la animación en 4 etapas. La primera abarca de 1930 a 1944, la segunda comprende de 1945 a 1973, la tercera de 1974 a 1993 y la cuarta de 1994 a 2001 que se convierte en un acontecimiento, porque se realizaron obras animadas que fueron distinguidas en los certámenes más importantes de cine a nivel Mundial.

Obras como *El Héroe* (1993) de Carlos Carrera y *Hasta los Huesos* (2001) de René Castillo pusieron la atención mundial en lo que se estaba haciendo en el país. Y en la última reedición del libro antes mencionado se añade una quinta etapa, misma que es reseñada por Victor Ugalde (debido a que Rodríguez Bermúdez fallece en el 2004 a causa de un cáncer fulminante) y que comienza en el 2003 con la primera producción de Ánima Estudios que se llamó *Magos y gigantes* de los empresarios Fernando de Fuentes y Fernando Pérez Gavilán, seguida por las producciones de los hermanos Riva Palacios con la serie *Una película de huevos* y la producción Poblana de Animex, *La leyenda de la Nahualla* dirigida por Ricardo Arnaíz. En todos estos casos ya se trata de largometrajes que cumplen con un ciclo de exhibición en las salas de cine y que es hasta este momento que se pueden establecer comparativos con la competencia y observar la aceptación de las audiencias.

Otro recuento histórico sobre la animación en México corre a cargo de Luis Gabriel Vázquez Hernández con el libro: *Cuentos y Recuentos animados, panorama de la animación mexicana 2000-2012*, y que viene a complementar el recuento con producciones más recientes.

**Tabla 1. Etapas históricas de la animación: 1824-1945**

	1824-1894	1895 - 1910	1911 - 1920	1921 - 1930	1931 - 1945
<b>EVENTOS TECNOLÓGICOS</b>	<p><b>1824.</b> Peter Mark Roget publicó <i>Persistence of Vision with Regard to Moving Object</i></p> <p><b>1867.</b> Zootropo.</p> <p><b>1877.</b> Praxinoscopio.</p> <p><b>1868.</b> Flip book. (Richard Williams, 2002)</p>	<p><b>1895.</b> Los hermanos Lumiere exhiben <b>Train Arriving at Station</b></p> <p><b>1896.</b> La primera función de cine en México para Porfirio Díaz y su familia. (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1915.</b> Max Fleischer inventa la rotoscopia. (Isaac V. Kerlow, 2004)</p>	<p><b>1927.</b> The Jazz Singer, la primera película con sonido. (Isaac V. Kerlow, 2004)</p>	
<b>ANIMACIÓN INTERNACIONAL</b>	<p><b>1892.</b> Emile Reynaud presenta la primera proyección de una animación en París con su <b>Teatro óptico.</b> (Richard Williams, 2002)</p>	<p><b>1896.</b> James Stuart Blackton <b>Humorous Phases of Funny Faces.</b></p> <p><b>1908.</b> Émile Cohl <b>Fantasmagorie.</b> (Richard Williams, 2002)</p>	<p><b>1911.</b> Winsor McCay: <b>Little Nemo.</b></p> <p><b>1914.</b> Winsor McCay: <b>Gertie The Dinosaur.</b></p> <p><b>1918.</b> Winsor McCay: <b>The Sinking of the Lusitania.</b> (Isaac V. Kerlow, 2004)</p>	<p><b>1928.</b> Disney: <b>Steamboat Willie.</b></p> <p><b>1929.</b> Disney: <b>The Skeleton Dance</b> by Ub Iwerks.</p> <p><b>1930.</b> Los hermanos Fleischer: <b>Betty Boop.</b> (Isaac V. Kerlow, 2004)</p>	<p><b>1933.</b> Fleischer: <b>Popeye the Sailor.</b></p> <p><b>1937.</b> Disney: <b>Snow White and the Seven Dwarfs.</b></p> <p><b>1939.</b> Los hermanos Fleischer: <b>Gulliver's Travel and Felix the Cat.</b></p> <p><b>1940.</b> Disney: <b>Pinocchio and Fantasia.</b></p> <p><b>1941.</b> Disney: <b>Dumbo.</b></p> <p><b>1941.</b> <b>Superman</b>, la serie animada.</p> <p><b>1942.</b> Disney: <b>Bambi.</b></p> <p><b>1943.</b> Disney: <b>Saludos Amigos.</b></p> <p><b>1945.</b> Disney: <b>The Three Caballeros.</b> (Isaac V. Kerlow, 2004)</p>
<b>ANIMACIÓN EN MÉXICO</b>			<p><b>1919.</b> Juan Arthenack realiza una secuencia animada en la que un personaje desplaza unas letras para formar la palabra Excelsior. (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1927.</b> Miguel Acosta, primeras películas animadas con duración de 30 seg. Realiza más de 200. (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1934.</b> Salvador Pruneda: <b>Don Catarino.</b> cortometraje</p> <p><b>1935.</b> Alfonso Vergara (producciones AVA): <b>La première de Paco Perico, El tesoro de Moctezuma, La cucaracha, Las posadas.</b></p> <p><b>1937.</b> Alfonso Vergara (producciones AVA): <b>Los cinco cabritos y el lobo, La vida de las abejas</b></p> <p><b>1943.</b> Manuel M. Moreno (CARICOLOR): <b>Me voy de cacería.</b> (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>

Tabla 1 Etapas históricas de la animación: 1824-1945

**Tabla 2. Etapas históricas de la animación: 1946-1970**

	1946-1949	1950 - 1959	1960 - 1965	1966 - 1969	1970	
<b>EVENTOS TECNOLÓGICOS</b>			1962. Ivan Sutherland en el MIT inventa el <b>Sketchpad</b> . Sistema que permitía dibujar en el ordenador. <i>(Isaac V. Kerlow, 2004)</i>			
<b>ANIMACIÓN INTERNACIONAL</b>	1949. Disney: <b>The adventures of Ichabod an Mr. Toad</b> . <i>(Isaac V. Kerlow, 2004)</i>	1950. Disney: <b>Cinderella</b> 1951. Disney: <b>Alice in Woonderland</b> 1953. Disney: <b>Peter Pan</b> 1955. Disney: <b>Lady and the Tramp</b> . 1959. Disney: <b>Sleeping Beauty</b> . <i>(Isaac V. Kerlow, 2004)</i>	1960. Warner Bros. <b>The Bugs Bunny Show</b> . Serie animada . (Televisión) 1960. Hanna Barbera: <b>The Flintstones</b> . Serie animada de 166 episodios. (Televisión) 1961. Hanna Barbera: <b>Top Cat</b> . Serie animada . (Televisión) 1961. Disney: <b>One Hundred and One Dalmatians</b> 1963. Disney: <b>The Sword in the Stone</b> . 1965. La navidad de Charlie Brown debuta en TV. <i>(Isaac V. Kerlow, 2004)</i>	1967. Disney: <b>The Jungle Book</b> . 1967. Hanna Barbera: <b>The fantastic Four and Shazzan</b> episodios de TV. 1967. Marvel Comic's: <b>Spiderman</b> episodios de TV 1968. George Dunning: <b>The Yellow Submarine</b> . 1969. B. Melendez: <b>A Boy Named Charlie Brown</b> . 1969. Hanna Barbera: <b>Scooby Doo Where are you</b> . Episodios de TV 1969. NBC: <b>The Pink Panther Show</b> . Episodios de TV. <i>(Isaac V. Kerlow, 2004)</i>	1971. Ralp Bakshi: <b>Fritz the Cat</b> . 1973. Warner Bros. y Hanna-Barbera: <b>Charlotte's Web</b> . 1978. Ralp Bakshi: <b>The Lord of the Rings</b> 1979. Hayao Miyazaki: <b>The Castle of Cagliostro</b> . <i>(Isaac V. Kerlow, 2004)</i>	<b>Continúa en la siguiente pág.</b>



ANIMACIÓN EN MÉXICO	<p><b>1947.</b> Caricaturas Animadas de México: <b>Noticiero cómico</b></p> <p><b>1949.</b> Caricaturas Animadas de México: <b>El diablo no es tan diablo.</b> (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1952.</b> Richard Tompkins: <b>Manolín torero.</b></p> <p><b>El canto de la sirena. Fue por lana. Maíz para las masas. ¡Cambio de música, maestro!. Toma y daca. La ardilla con su sombrilla.</b> Cortometrajes de 8 minutos.</p> <p><b>1957.</b> VAL-MAR: <b>El cucaracho.</b></p> <p><b>1957.</b> Nace Gamma Productions que maquila las series estadounidenses: <b>Rocky y sus amigos, Dudley, Cuentos de hadas resquebrajados, Los Beagles, Profesor Hoopy, Hoopity-Hop, Waldo y el Oso Fillmore, Mr. Peabody, Tuzas a go-go, Las fábulas de Esopo,</b> entre otras. (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1960.</b> Fernando Ruiz : <b>El duende y yo.</b> Mezcla de animación y acción viva</p> <p><b>1961.</b> Nace Producciones Omega de Fernando Ruiz</p> <p><b>1965.</b> Adolfo Garnica: <b>¡Viva la muerte!.</b> (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1968.</b> Fernando Ruiz: <b>El deporte clásico.</b></p> <p><b>1969.</b> Antonio Gutierrez: <b>Memín Pinguín.</b> (Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>	<p><b>1970.</b> Gerardo Garza. <b>Cristo en Blue Jeans</b></p> <p><b>1970.</b> CCC: <b>La Oveja negra y otras fábulas</b></p> <p><b>1970.</b> Kinemama realizó las series de Hanna-Barbera durante 10 años.</p> <p><b>1972.</b> Juan Ramón Arena: <b>Juárez</b></p> <p><b>1972.</b> Carlos Sandoval: <b>Los supermachos</b></p> <p><b>1974.</b> Fernando Ruiz: <b>Los tres Reyes Magos.</b> Largometraje.</p> <p><b>1979.</b> <i>Los Supersabios, de Germán Butze.</i> Kinemama Largometraje</p> <p>(Rodríguez Bermúdez, M. 2011)</p>
---------------------	--	--	--	--	---

Tabla 2 Etapas históricas de la animación: 1946-1970

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Kerlow (2004), Williams (2002), Wells (2009) y Rodríguez (2011).

**Figura 1. Etapas de la animación mexicana desde la óptica de Rodríguez Bermúdez**

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Rodríguez (2011).

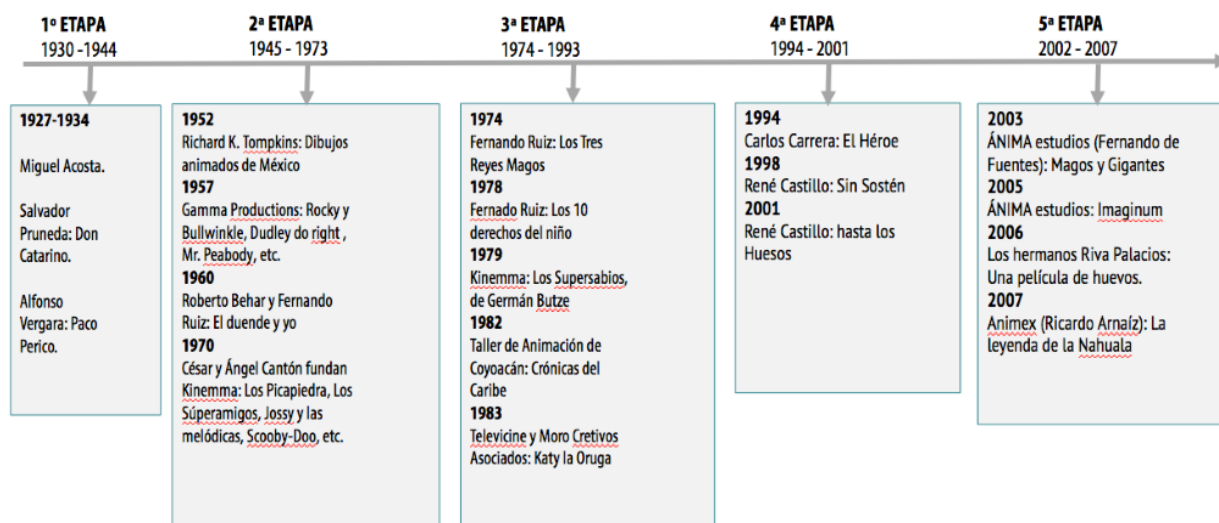
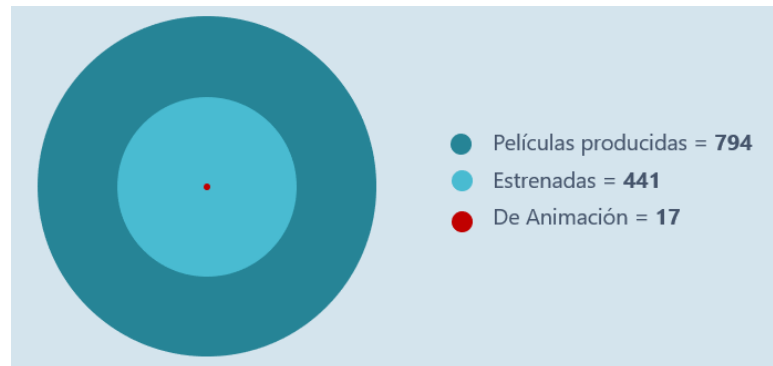


Figura 1 Etapas de la animación mexicana desde la óptica de Rodríguez Bermúdez

La información proporcionada en dichos documentos; permite la comprensión de la actual situación de la animación en México. Ahora bien, las cifras actuales pueden ser revisadas en los anuarios estadísticos del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) y de la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica (CANACINE) que se encargan de llevar el recuento de las producciones que actualmente se encuentran en exhibición en las salas de cine. De dichos materiales, se han tomado los datos correspondientes al intervalo del 2014 al 2018 para diagnosticar el panorama nacional y tener datos duros que revelen la problemática de la producción del cine animado.

### Gráfica 1. Películas mexicanas realizadas entre 2014-2018

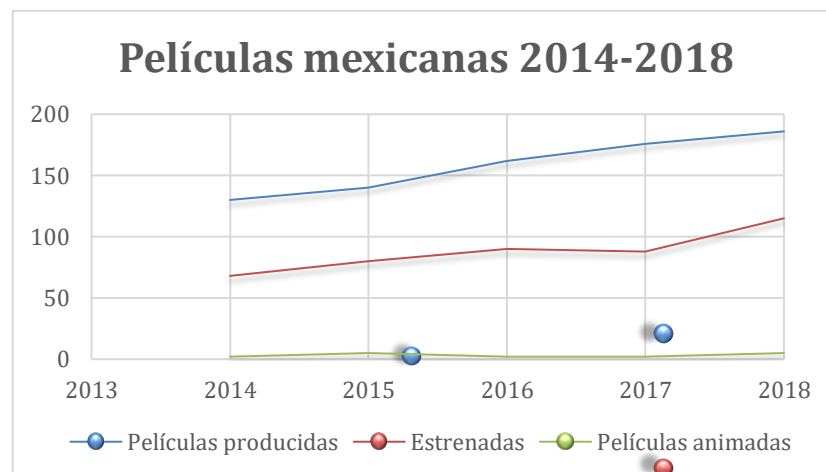


Gráfica 1 Películas mexicanas realizadas entre 2014-2018

Fuente: Anuario Estadístico del Cine Mexicano IMCINE y CONACULTA (2014-2018)

Del 2014 al 2019 se produjeron 794 películas en México de las cuales 441 llegaron a las salas de cine y de estas, sólo 17 fueron animadas, es decir, la producción de cine animado en dicho intervalo representó el 2% del total de la producción de cine nacional. Se exhibieron 2 películas animadas en el 2014, 6 en el 2015, 2 en el 2016, 2 en el 2017 y 5 en el 2018

### Gráfica 2. Películas mexicanas realizadas entre 2014-2018



Gráfica 2 Películas mexicanas realizadas entre 2014-2018

Fuente: Anuario Estadístico del Cine Mexicano IMCINE y CONACULTA (2014-2018)

En la gráfica anterior se observa que el número de películas animadas en contraste con el número de películas “acción viva” producidas. De especial interés para el presente diagnóstico; es conocer el recuento total de las producciones animadas mexicanas del 2001 al 2018 con los indicadores de ingreso acumulado en la taquilla y la asistencia de las audiencias a las salas de cine que se presenta a continuación.

**Tabla 3. Estadísticas de películas animadas del 2000 al 2019, CANACINE**

RANGO	PELÍCULA	FECHA DE ESTRENO	SEMANAS EN EXHIBICIÓN	INGRESOS ACUMULADOS EN MÉXICO (\$)	ASISTENTES ACUMULADOS
15	Ana y Bruno	31/08/2018	12	21,335,236	503,109
12	Ahi Viene Cascarrabias	26/07/2018	12	22,917,962	503,253
27	El Angel en el Reloj	25/05/2018	8	4,221,763	91,440
11	Marcianos vs Mexicanos	09/03/2018	6	26,155,520	656,885
5	La Leyenda del Charro Negro	19/01/2018	11	100,848,993	2,408,475
36	La Leyenda de la Nahuala (re:2017)	10/11/2017	2	217,928	5,382
17	Isla Calaca	14/09/2017	13	18,913,362	489,257
6	La Leyenda del Chupacabras	21/10/2016	11	100,106,252	2,593,419
28	El Americano	22/01/2016	13	2,371,878	64,253
39	Papagiorgio El grande	25/12/2015	1	1,690	48
9	Don Gato El Inicio de la Pandilla	30/10/2015	7	54,105,750	1,471,288
1	Un Gallo con Muchos Huevos	20/08/2015	11	167,808,502	4,131,013
32	Selección Canina	24/04/2015	6	1,492,970	33,443
30	La Increíble Historia del Niño de Piedra	17/04/2015	14	1,685,461	40,666
14	Guardianes de Oz	10/04/2015	8	21,828,180	542,615
7	La Leyenda de las Momias de Guanajuato	30/10/2014	10	92,252,814	2,332,013
37	Joyfluid	05/06/2014	3	14,943	611
38	El Callejon de los Sueños	27/12/2013	1	2,229	87
29	El Secreto del Medallon de Jade	06/09/2013	26	1,962,062	49,927
19	El Santos vs La Tetona Mendoza	30/11/2012	13	12,495,914	287,181
31	Gaturro	27/04/2012	22	1,500,181	37,512
21	Zbaw Mejores Amigos	16/03/2012	15	9,762,986	214,706
35	La Revolucion De Juan Escopeta	04/11/2011	28	514,117	13,203
8	La Leyenda de la Llorona	21/10/2011	27	55,416,479	1,414,125
4	Don Gato y su Pandilla	16/09/2011	19	112,250,685	2,595,664
22	Heroes Verdaderos	24/09/2010	21	8,536,979	231,652
20	Brijes	16/09/2010	18	12,131,523	234,714
34	Huevos en Corto	03/09/2010	2	683,255	9,320
33	Boogie, el aceitoso	05/03/2010	14	791,319	18,913
25	AAA - La película	22/01/2010	13	7,138,165	184,346
18	Nikte	17/12/2009	26	17,261,054	433,992
3	Otra Película de Huevos y Un Pollo	20/03/2009	16	113,588,002	3,095,106
13	El Agente 00-P2	13/02/2009	18	22,573,142	653,518
26	Los campeones de la lucha libre	17/10/2008	7	5,213,928	147,687
10	La Leyenda de la Nahuala	01/11/2007	16	42,242,637	1,164,806
2	Una Película de Huevos	20/04/2006	13	142,347,787	3,994,361
24	Imaginum	19/08/2005	14	7,849,769	240,349
23	Magos Y Gigantes	19/11/2003	19	8,323,329	271,456

Tabla 3 Estadísticas de películas animadas del 2000 al 2019, CANACINE

Fuente: Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica, 2019

Cabe destacar que la película mexicana con mayor desempeño en la taquilla y en audiencia fue “Un gallo con muchos huevos” (Riva Palacio, 2015) que logró recaudar casi 168 millones de pesos y 4 millones de asistentes. Sin embargo, la producción norteamericana “Coco” (Unkrich, 2017) llegó a recaudar 1,132 millones de pesos sólo en el territorio mexicano, con una asistencia de 24 millones de personas (Estadísticas CANACINE). Lo que contrasta y revela un desequilibrio de fuerzas que pareciera dejar fuera de competencia a la producción en México.

Con el panorama expuesto en el capítulo 1; se esclareció el desarrollo de los antecedentes históricos a nivel internacional y nacional, y que han dado origen a la industria del cine de animación y permitido esta moderna forma de arte en México. En el siguiente capítulo se procede a describir los conceptos que permitan consolidar el tema de investigación.

**“La animación me permite dar poderes mágicos a las cosas... En otras palabras, uso la animación como medio de subversión.”**

**Jan Svankmajer**

## **CAPÍTULO 2**

### **Referencias teóricas del cine de animación**

Después de presentar la evolución histórica del cine de animación en México y dejar constancia de la difícil situación que enfrenta ante una competencia desigual; es necesario abordar conceptos teóricos que permitan un mayor entendimiento del fenómeno de la animación, su clasificación dentro de los géneros cinematográficos y la manera en que se relaciona con su entorno, para puntualizar el diagnóstico de sus condiciones desde la óptica de la comunicación estratégica.

#### **2.1. Múltiples expresiones de la animación**

¿Qué se entiende por animación? la mayoría de las personas tiene referencias para llegar a una idea más o menos consensuada. Pero se corre el riesgo de cometer omisiones

cuando no se toma en cuenta el alcance y la influencia que tiene en múltiples aspectos de la vida diaria, mismos que van desde el entretenimiento hasta la educación. Se piensa que el concepto de animar es el simple hecho de mover objetos estáticos y esta forma de expresión sólo se asocia al público infantil, sin embargo, es una visión limitada tomando en cuenta sus múltiples expresiones en el entorno. ¿Cómo definir la animación cuando su evolución mantiene en constante cambio los paradigmas de su realización?, ¿Cómo clasificarla?, ¿A qué se refiere el término producción de animación? Las bases están en los de textos de reconocidos animadores e investigadores que se exponen a continuación.

Del latín *anima* que significa alma, se diría que animar es dotar de vida o dar alma a algo. Pero aún es un concepto muy abierto y ambiguo. Por la variedad de técnicas y fines a los que sirve actualmente la animación debe revisarse bajo el enfoque clásico cinematográfico y bajo la óptica de los nuevos medios de comunicación (internet, simuladores, infografías educativas, videojuegos, etc.), mismos que transforman la forma de concebir y realizar animación.

Rodríguez (2001) hace un breve repaso por las definiciones empezando con la de La Asociación de Cine de Animación (ASIFA) que la definía hace más de 30 años:

Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por vez primera cuando son proyectados en la pantalla. (p.28)

Giannalberto (1978), autor e historiador con una extensa obra sobre animación que plantea la diferencia entre cine de animación y cine verdadero:

Por cine de animación se debe entender por principio una creación cinematográfica realizada imagen por imagen, el "cine verdadero" es el resultado de un análisis mecánico por medio de la fotografía de sucesos similares a aquellos que serán restituidos en la pantalla, mientras que el cine de animación es el resultado de una colaboración de instrumentos y técnicas diversas y diferentes del registro automático. En una película de animación, los sucesos tienen lugar por primera vez en la pantalla. (p.29)

Paul Wells (1998) en su conocido libro *Understanding Animation*, recopila conceptos de varios maestros animadores, entre ellos: "Norman McLaren, destacado animador canadiense que dice: La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el arte del movimiento dibujado. Lo que sucede entre los fotogramas es más importante que lo que existe en cada fotograma." (p.10). Es decir, la animación es el arte de manipular los espacios invisibles entre fotograma y fotograma. También expone la teoría de los Animadores de la escuela Zagreb, en la antigua Yugoslavia en la cual destacan los aspectos estéticos y filosóficos del arte. Ellos sugieren que animar es dar vida y alma a un diseño, no a través de la copia, sino a través de la transformación de la realidad. (Wells, 1998, p.11)

Aunque reconocen la importancia del aspecto técnico, buscan enfatizar el aspecto creativo. Y se oponen al tipo de animación creado por Disney que, según Wells, es representación realista acorde a como se hace el cine de referente real o *live action*. En este punto cabe la afirmación del cineasta checo y animador surrealista Jan Svankmajer:

La animación me permite dar poderes mágicos a las cosas. En mis películas muevo muchos objetos, objetos reales. De pronto el contacto cotidiano con las cosas a las que la gente está acostumbrada adquiere una nueva dimensión y de esta manera, hace dudar de la realidad. En otras palabras, uso la animación como medio de subversión. (Wells, 1998, p.11)



En esta visión se destaca las posibilidades del animador para redefinir, transgredir o aceptar la realidad desafiando los conceptos ortodoxos. Este principio podría ser la base de los efectos visuales, ejemplificado muy bien por el trabajo de los pioneros del cine como Georges Méliés y los primeros animadores como J. Stuart Blackton, Emile Colh and Winsor McCay.

En el libro *Fundamentos de la animación*, también de Paul Wells cita a Liz Faber y Helen Walters diciendo que la animación “ocupa el espacio intermedio entre la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico”. Con esta afirmación hace referencia a la animación como un arte interdisciplinario. También cita a Gene Deitch, animador y director estadounidense nominado a un premio Oscar, que propone una definición más técnica: “La animación consiste en fases creadas individualmente y en acciones imaginadas registradas de modo que parezcan moverse cuando se muestran a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del ojo humano”. (Wells, P. 2009: 7)

Una definición similar es la que incluye el maestro y animador mexicano Vázquez (2015) en el libro *Cuentos y Recuentos Animados* donde define a la animación como: “La representación ficticia de movimiento y, por ende, de vida, a través de imágenes fijas secuenciadas (que pueden ser dibujos, fotos de objetos reales, o imágenes compuestas por computadora), que se reproducen consecutivamente a cierta velocidad para crear dicha ilusión, gracias al fenómeno de la persistencia retiniana”.

Uno de los pioneros en México del arte digital y que fue durante varios años director de producción en Walt Disney company, Isaac V. Kerlow comenta: "Animar es darle vida a un objeto inanimado, imagen o dibujo. La animación es el arte del movimiento expresado con imágenes que no provienen directamente de la realidad. La ilusión del movimiento es lograda al mostrar rápidamente varias imágenes fijas- o cuadros- en secuencia" (Kerlow, 2004, p. 269).

Finalmente, Andrew Chong autor contemporáneo del tema, en su libro *Animación Digital* establece:

El principio básico de la animación puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida. La animación, por lo tanto, puede definirse como un arte moderno que ha desarrollado constantemente una forma de expresión innovadora relacionada con otras formas artísticas y a la vez ha cambiado las fases de la cultura y la sociedad. La animación está indisolublemente relacionada con la modernidad en todas sus formas (Chong 2010: 8,15)

En su definición Chong entra en el terreno de la comunicación y cultura al plantear que la animación es capaz de provocar cambios en la sociedad. Un elemento poco explorado por los autores clásicos que se han concentrado en el aspecto técnico de la realización, pero es innegable la influencia que ejerce difundiendo, promoviendo, explorando e influenciando temas claves de la sociedad. Partiendo de las definiciones anteriores e incluyendo los aspectos técnicos, artísticos y comunicativos, se recopilan los siguientes conceptos sobre animación.

- Es una secuencia de imágenes.
- Utiliza el principio de la persistencia de visión o retiniana.

- Genera la ilusión de movimiento.
- Planea o configura previamente el movimiento.
- Transmite la sensación de vida, es decir, transmite credibilidad.
- Reinterpreta o transgrede la realidad.
- Utiliza variedad de técnicas plásticas, fotográficas o digitales para representar un producto de la imaginación o visión de la realidad.
- Es capaz de transmitir información y generar una manifestación estética.

De acuerdo con lo anterior, la acción de mover un simple objeto por medios mecánicos o herramientas digitales no es suficiente, debe tener objetivos claros y apelar a la credibilidad en la recreación de vida, dentro de una propuesta artística y comunicativa.

**Tabla 4. Comparativo de definiciones de la animación**

<p>Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen... El cine de animación <b>crea imágenes</b> por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por vez primera cuando son proyectados en la pantalla. <b>(Asociación de Cine de Animación –ASIFA- años 70's)</b></p>	<p>Por cine de animación se debe entender por principio una <b>creación cinematográfica</b> realizada imagen por imagen, el "cine verdadero" es el resultado de un análisis mecánico por medio de la fotografía de sucesos similares a aquellos que serán restituidos en la pantalla, mientras que el cine de animación es el resultado de una colaboración de instrumentos y técnicas diversas y diferentes del registro automático. En una película de animación, los sucesos tienen lugar por primera vez en la pantalla. <b>(Giannalberto Bendazzi, 1978)</b></p>	<p>La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el <b>arte del movimiento dibujado</b>. Lo que sucede entre los fotogramas es más importante que lo que existe en cada fotograma" <b>(Norman McLaren, 1987)</b></p>	<p>Animar es dar vida y alma a un diseño, no a través de la copia, sino a través de la <b>transformación de la realidad</b>. <b>(Holloway, 1972)</b></p>
--	---	--	--

<p>La animación consiste en <b>fases creadas individualmente y en acciones imaginadas</b> registradas de modo que parezcan moverse cuando se muestran a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del ojo humano. <b>(Gene Deitch, 2003)</b></p>	<p>Animar es darle vida a un objeto inanimado, imagen o dibujo. La animación es el <b>arte del movimiento expresado con imágenes</b> que no provienen directamente de la realidad. La ilusión del movimiento es lograda al mostrar rápidamente varias imágenes fijas- o cuadros- en secuencia. <b>(Isaac V. Kerlow, 2004)</b></p>	<p>El principio básico de la animación puede definirse como <b>un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida.</b> La animación, por lo tanto, puede definirse como un <b>arte moderno que ha desarrollado constantemente una forma de expresión innovadora</b> relacionada con otras formas artísticas y a la vez ha cambiado las fases de la cultura y la sociedad. La animación está indisolublemente relacionada con la modernidad en todas sus formas. <b>(Andrew Chong, 2010)</b></p>	<p>La <b>representación ficticia de movimiento y, por ende, de vida, a través de imágenes fijas secuenciadas</b> (que pueden ser dibujos, fotos de objetos reales, o imágenes compuestas por computadora), que se reproducen consecutivamente a cierta velocidad para crear dicha ilusión, gracias al fenómeno de la persistencia retiniana. <b>(Vázquez Hernández, 2015)</b></p>
--	---	---	---

Tabla 4 Comparativo de definiciones de la animación

**Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de otros autores

En el cuadro cinco, se señalaron los conceptos o ideas más relevantes de cada autor con respecto a la animación. A manera de síntesis una definición integral e interpretada queda de la siguiente manera: Animación es una secuencia de imágenes, previamente planificada, que al reproducirse por medios mecánicos o digitales transmite la percepción de vida y es capaz de reinterpretar la realidad. Es realizada a través de; técnicas plásticas, fotográficas o digitales y transmite información o genera una manifestación estética o lúdica. Su exhibición es por medio de salas de cine, medios audiovisuales analógicos o digitales.

Es pertinente mencionar que si se compara el concepto anterior con la definición de obra cinematográfica o película descrita en la Ley Federal de Cinematografía se encontrarán muchas similitudes:

ARTICULO 5.- Para los efectos de esta Ley, se entiende por película a la obra cinematográfica que contenga una serie de imágenes asociadas, plasmadas en un material sensible idóneo, con o sin sonorización incorporada, con sensación de movimiento, producto de un guion y de un esfuerzo coordinado de dirección, cuyos fines primarios son de proyección en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces y/o su reproducción para venta o renta. Comprenderá a las nacionales y extranjeras, de largo, medio y cortometraje, en cualquier formato o modalidad. Su transmisión o emisión a través de un medio electrónico digital o cualquier otro conocido o por conocer, serán reguladas por las leyes de la materia. (Ley Federal de Cinematografía).

<b>Tabla 5. Definiciones e ideas comparativas de la animación</b>			
<b>Interpretación</b>	<b>Ley Federal de Cinematografía</b>	<b>Ideas similares</b>	<b>Análisis</b>
Animación es una secuencia de imágenes, previamente planificada, que al reproducirse por medios mecánicos o digitales transmite la percepción de vida y es capaz de reinterpretar la realidad. Es realizada a través de; técnicas plásticas, fotográficas o digitales y transmite información o genera una manifestación estética o lúdica. Su exhibición es por medio de salas de cine, medios audiovisuales analógicos o digitales.	Se entiende por película a la obra cinematográfica que contenga una serie de imágenes asociadas, plasmadas en un material sensible idóneo, con o sin sonorización incorporada, con sensación de movimiento, producto de un guion y de un esfuerzo coordinado de dirección, cuyos fines primarios son de proyección en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces y/o su reproducción para venta o renta. Comprenderá a las nacionales y extranjeras, de largo, medio y cortometraje, en cualquier formato o modalidad. Su transmisión o emisión a través de un medio electrónico digital o cualquier otro conocido o por conocer, serán reguladas por las leyes de la materia. (Ley Federal de Cinematografía).	Secuencia de imágenes/ serie de imágenes asociadas  Reproducción por medios mecánicos o digitales/ plasmadas en un material sensible idóneo  Transmite la percepción de vida y es capaz de reinterpretar la realidad/cuyos fines primarios son de proyección	La animación debe interpretarse en su esencia como un fenómeno de arte en movimiento, por su impacto en las emociones y mensajes que evoca.

*Tabla 5 Definiciones e ideas comparativas de la animación*

**Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la Ley Federal de Cinematografía.

## **2.2. Géneros cinematográficos**

La necesidad de clasificar la obra animada desde la cinematografía lleva consigo el estudio de los géneros cinematográficos los cuales; permiten al espectador auto-definirse de acuerdo a los gustos y preferencias personales. El estudio de los géneros cinematográficos se deriva del estudio de los géneros literarios y cada uno ha creado sus propios postulados y objetos de estudio. Altman (2000) dice: El término género es un concepto complejo de múltiples significados:

- El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
- El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de los distribuidores y exhibidores;
- El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público.

Sánchez Noriega (2002) establece una primera clasificación de los textos audiovisuales:

**Tabla 6. Categorías en el material audiovisual**

<p><b>Soporte y el medio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinematográficos</li> <li>• Televisivos</li> <li>• Videográficos</li> <li>• Multimedia o digital</li> </ul>	<p><b>Formato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Película profesional 35 mm. y 70 mm.</li> <li>• Película semiprofesional 16 mm.</li> <li>• Sub-estándar de 8 mm.</li> </ul>
<p><b>Duración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortometraje (menos de media hora.)</li> <li>• Mediometraje (entre 30 y 60 min.)</li> <li>• Largometraje (Más de 60 min.)</li> </ul>	<p><b>Objetivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Películas comerciales</li> <li>• Industrial y publicitaria</li> <li>• Pedagógicas</li> <li>• Experimental</li> <li>• De autor o de arte</li> </ul>
<p><b>Estilo y la estética</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• filmes de los pioneros</li> <li>• Expresionista</li> <li>• Neorrealistas, etc.</li> </ul>	<p><b>Adecuación a la realidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cine de ficción o narrativo (argumental)</li> <li>• no narrativo (documental)</li> <li>• docudrama y abstracto</li> </ul>
<p><b>Materia audiovisual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cine mudo y cine sonoro</li> <li>• <b>cine de animación y cine de referente real</b></li> <li>• cine en blanco y negro y cine a color</li> </ul>	<p><b>Tipo de producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Películas de estudio</li> <li>• Serie B</li> <li>• Comerciales</li> <li>• Independientes</li> <li>• De aficionado, etc.</li> </ul>
<p><b>Estructura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Películas de historia única</li> <li>• De episodios</li> <li>• De historias convergentes</li> </ul>	<p><b>El origen del guión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Periodístico</li> <li>• Teatral</li> <li>• Operístico</li> <li>• Novelístico</li> <li>• Secuelas y remakes</li> </ul>
<p><b>Calificación por edades y el público</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infantil</li> <li>• Adolescente</li> <li>• Etc.</li> </ul>	

*Tabla 6 Categorías en el material audiovisual*

**Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Sánchez (2002).**

El presente estudio no pretende hacer una lista con todos los géneros, podría ser una actividad muy extensa porque dentro de cada uno, hay múltiples variantes y ciclos. Pero para contextualizar el tema de estudio (la animación) se utiliza la tipología que propone Sánchez (2002) basada en una distinción entre: formato, categoría y género.

**Tabla 7. Tipología del Cine**

<p><b>Formatos cinematográficos.</b> Clasificación en función de la forma artística. Se establecen las siguientes parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cine mudo / cine sonoro</li> <li>• <b>Cine de animación / cine de referente real (o acción viva)</b></li> <li>• Cine figurativo / cine no figurativo, (también llamados concreto / abstracto)</li> <li>• Cine argumental / documental</li> </ul>
<p><b>Categorías supra genéricas.</b> Aspectos del proceso de creación relevantes para el resultado estético del filme y se sitúan en un nivel posterior de los formatos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La duración:</b> cortometraje, medimetraje, largometraje</li> <li>• <b>La finalidad:</b> comercial, publicitario, experimental, de arte</li> <li>• <b>El proceso de producción:</b> cine comercial de estudio, serie B, independiente, institucional, etc.</li> <li>• <b>Origen del guion:</b> adaptaciones novelísticas, teatrales, remakes, historias reales, etc.</li> <li>• <b>La estructura:</b> películas de episodios, historias paralelas, obras corales, etc.</li> </ul>
<p><b>Géneros cinematográficos.</b> Divididos en géneros <b>canónicos, híbridos e intergéneros.</b> Se caracterizan por la especialización de su contenido narrativo, es decir, se categorizan según las expectativas, según la época, según los temas o ciclos y según el tratamiento.</p> <p>Pueden ser denominados géneros, especializaciones y subgéneros o ciclos.</p> <p>Se muestran ejemplos en la siguiente tabla.</p>

*Tabla 7 Tipología del Cine*

**Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Sánchez (2002)**



**Tabla 8. Géneros del Cine**

Canónicos		
Género	Subgénero	Especialización
Drama	Melodrama Romance Histórico Político Social Biográfico Religioso...	Amores imposibles Amor y muerte Desamor y separación Familias en crisis Racismo y derechos humanos Biografía de artistas, aventureros o celebridades...
Comedia	Burlesco, slapstick Screwball Comedia romántica Humor negro Intelectual Picaresca...	Sainete Familiar Parodias Encuentro casual Familiar Con niños...
Western	Histórico Psicológico Proindios Crepuscular Spaghetti western...	Conquista del Oeste Indios Cuatreros Western Latino (El Zorro) ...
Musical	Comedia musical Melodrama con canciones...	Baile Opereta Conciertos...
Terror	Licantropía Vampirismo Satanismo Gore Sucesos paranormales...	Psicópatas Muertos vivientes Casas embrujadas Asesinos seriales...
Fantástico	Fantasías históricas Héroes y animales mitológicos Metáforas futuristas...	Brujas, magos y héroes medievales Invasiones del espacio Superpoderes...
Aventuras y acción	Piratas y aventuras marinas Capa y espada Artes marciales Acción espectacular...	Espionaje Fugas y persecuciones Deportivas...
Criminal	Cine negro Thriller, suspenso Policíaco...	Intriga psicológica Mafia Asesinos seriales...

Bélico	Drama bélico Pacifista...	Guerras mundiales Guerras contemporáneas...
<b>Híbridos</b>		
Comedia dramática, De romanos (drama histórico + aventuras) aventuras Kolossal (drama histórico, bíblico o actual + aventuras) aventura o drama) Cine de propaganda (bélico, político o criminal + drama) trágico)		Comedia musical, Catástrofes (drama + Ciencia ficción (fantástico + Esperpento (comedia + drama
<b>Intergéneros</b>		
	Mundo del cine Cine de mujeres Homosexualidad	Películas de carreteras Cine de profesionales Erótico...

Tabla 8 Géneros del Cine

**Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Sánchez (2002).

La animación siempre se ha considerado parte del cine, ambos comparten puntos en común, se complementan. Pero también cada uno ha desarrollado sus técnica, aplicación y lenguaje propio. El término cine de animación (utilizado en la presente clasificación) sirve para ubicar su genealogía, pero no hay que olvidar que ahora la animación se utiliza en una amplia gama de tecnologías y contextos, algunos ya ajenos al cine. Por ejemplo, banners publicitarios en web, redes sociales o las aplicaciones para dispositivos móviles y videojuegos.

En el Tabla 8: Géneros del cine, se explica que el cine de animación no es un género sino un formato que está constituido por categorías y que, puede abordar cualquier género temático. El autor considera que el cine de animación cualquiera que sea el procedimiento, desde el dibujo tradicional a la plastilina o la infografía tienen un formato distinto a las que se basan en la captación fotográfica del pro fílmico. Algunos animadores pueden coincidir parcialmente, como el español Antonio Navarro que dice

que la animación no es un género sino una técnica. Aunque actualmente son varias las técnicas utilizadas para hacer animación.

“La animación también puede ser clasificada por géneros atendiendo aspectos semánticos (cómo los temas o tramas en común) y aspectos sintácticos (como la estructura de la trama, de la narración, la relación entre personajes o el montaje de imagen y sonido)” (Altman, 1987, p. 32).

### **2.3. Tipos de animación**

Las producciones animadas que llegan a las salas de cine se trabajan bajo 4 técnicas que coloquialmente son llamadas Animación 2D, Stop-motion, Animación 3D y Técnica mixta, a continuación, se describe cada una de ellas para su familiarización.

**Animación 2D.** También denominada tradicional, fue la técnica original de los primeros animadores, las primeras películas de Disney son un ejemplo. Consiste en una sucesión de dibujos trazados a mano que se exhiben a una constante de 24 cuadros por segundo, por lo que se requieren demasiados dibujos para un producto terminado. La principal característica es que se trabajan, únicamente, 2 dimensiones físicas (base y altura). En algunos casos los dibujos son trazados sobre acetatos y así mover sólo algunas partes de la escena mientras que otras permanecen estáticas (el escenario, por ejemplo), con la finalidad de agilizar el proceso de producción y reducir tiempos de elaboración, a esto se le conoce como *Cel animation*, y por razones obvias otros la llaman animación limitada.

Actualmente este tipo de animación se realiza de manera digital utilizando software especializado como *Harmony* de *Toon Boom*, *Flash*, *Animate* o *After Effects* de

*Adobe* entre otros. Es muy utilizada para series de TV o transmitir mensajes en redes sociales. La mayoría de los largometrajes animados mexicanos han sido realizados en esta técnica.

**Animación Stop-motion.** Modalidad que se logra al fotografiar objetos y personajes articulados fabricados en la realidad. El efecto se logra cuando el animador mueve el objeto de manera gradual a lo largo de cada fotografía. La técnica permite muchas posibilidades artísticas al utilizar meticulosos artesanos en la fabricación de los escenarios y personajes. Un buen ejemplo es la película *El extraño mundo de Jack* de Tim Burton y Henry Selick.

Cuando los personajes son fabricados en arcilla o plastilina, se le da el nombre de Claymation. El cortometraje "Hasta los huesos" de René Castillo es un gran ejemplo. El animador Checo Jan Svankmajer es un referente mundial de la animación experimental con arcilla.

Las posibilidades de experimentación de dicha técnica han sido aprovechadas por varios artistas mexicanos que han creado cortometrajes de alto valor artístico, que han llamado la atención y ganado premios en varias partes del mundo. Curiosamente aún no hay largometrajes mexicanos en Stop-motion. Pero recientemente, Guillermo del Toro anunció en Guadalajara que va a apoyar a varios proyectos de este tipo que están en producción.

**Animación 3d.** También denominada *CGI animation (Computer-Generated Imagery)*, es la técnica más reciente de animación y es posible gracias al avance de la tecnología informática para simular entornos tridimensionales de manera virtual. La primera película animada en 3D fue la famosa *Toy Story* de 1995 y desde entonces los avances en los procesadores de las computadoras han permitido mejorar exponencialmente la calidad de las imágenes para imitar la realidad. Las películas 3D simulan el espacio real porque manejan las 3 dimensiones físicas (base, altura y profundidad) y hacen complicados cálculos para representar el comportamiento de la luz sobre los objetos y texturas logrando un aspecto fotorrealista en sus imágenes. Para lograr un producto así se requieren varios procesos especializados: El modelado y programación de personajes (*modeling and rigging*), la texturización, la animación, la iluminación y el render (salida final).

En México se han hecho varios esfuerzos en el campo 3D, pero la mayoría no han logrado la aceptación de las audiencias. La primera película mexicana fue *Joyfluid* de Alejandro Rodríguez Huerta y que además desarrolló tecnología propia para su realización, pero sólo logró reunir a 611 personas en la sala de cine. Sin embargo, en este rubro, también se encuentra la producción animada mexicana más exitosa en taquilla, *Un gallo con muchos huevos* de los hermanos Riva Palacios y que han encontrado en la tecnología 3D una apuesta comercial con posibilidades de éxito.

Las producciones estadounidenses han logrado un nivel de especialización en el segmento del CGI, a un grado tal, que al día de hoy la industria mexicana tiene pocas posibilidades de competir en igualdad de condiciones.

**Técnica mixta.** Cada vez más producciones animadas hacen uso de varias técnicas 2D y 3D para contar historias de manera exitosa. Cuando se hace de manera adecuada ni siquiera se llega a apreciar la mezcla. Películas como *El Principito* de Mark Osborne han logrado el objetivo. Reafirmando la naturaleza multidisciplinaria de la animación y abriendo sus posibilidades artísticas y comunicativas.

#### **2.4. La producción de animación**

La producción es el desarrollo, la formulación y la concreción de ideas para genera una obra cinematográfica, facilitando los recursos económicos, coordinando al personal (artístico y técnico), equipo e instalaciones, herramientas y materiales necesarios para su realización (Orozco, Taibo, Paredes, 2015, p.19). De manera coloquial se usa el término Producción para hacer referencia a la fabricación de una película, ya sea de animación o acción viva, incluyendo todos sus procesos; los cuales son la preproducción, la producción y la post producción.

La palabra productora se utiliza para identificar a la organización que tiene el equipo y los medios para crear un producto fílmico y se llama Productor a la persona que provee los medios y recursos para lograrlo. El productor está a cargo de los aspectos financieros, técnicos y artísticos de la realización. Es el responsable legal y beneficiario de los derechos de explotación. El productor ejecutivo no tiene derechos sobre la

película, pero debe conciliar entre las posibilidades económicas, las expectativas del director, las de la productora y las necesidades del crew.

Coprodutor es la persona física o jurídica que comparte responsabilidades y los derechos vinculados a la producción. Puede ser un canal de televisión o una empresa vinculada a la producción. Productor asociado puede ser un inversionista que participa por su cuenta, pero no necesariamente interviene en la ejecución. (Orozco, Taibo, Paredes, 2015, p.21). Tomando como base el Manual básico de producción cinematográfica de Martha Orozco y Carlos Taibo editado por la UNAM, el CCC y el IMCINE, y adaptándolo a una producción 3D, se ilustran los siguientes procesos.

**Figura 2. Procesos de la producción cinematográfica**

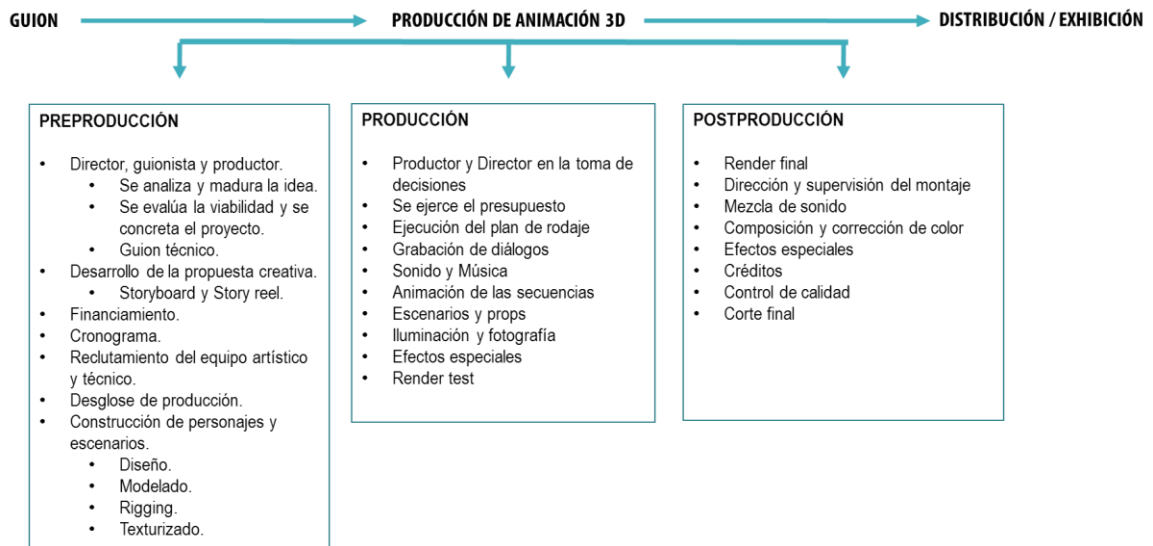


Figura 2 Procesos de la producción cinematográfica

**Fuente: Elaboración propia a partir de datos basados en Orozco, Taibo, Paredes, (2015).**

## **2.5. La animación desde la mirada de la comunicación estratégica**

La problemática puede ser abordada desde varios enfoques; administrativos, técnicos, socioculturales, de control de calidad, etc. y todos, a su vez, deben ser complementarios y no excluyentes. Es aquí donde entra en juego la Comunicación Estratégica que funciona como un eficaz catalizador de los procesos. “El pensamiento estratégico es el germen de nuestra acción estratégica y debe iniciarse entendiendo la realidad ya que sobre ella será la actuación estratégica que se derive de dicho pensamiento.” (Garrido y Mintzberg, 2019, p.5). La estrategia funciona para distintos fines en los que se requiera la obtención de algo; objetivos, metas, resultados, ganar una competencia entre otros, Mintzberg, Ahlstrand y Lampel (2013) apuntan a través de diferentes escuelas las contribuciones y limitaciones de los procesos de estrategia: diseño (concepción), planificación (formal), posicionamiento (analítico), empresarial (visionario), congnotiva (mental), aprendizaje (emergente), poder (negociación), cultural (colectivo), ambiental (reactivo), configuración (transformación) asimismo describen que:

no es una de esas palabras que, inevitablemente, se definen de una manera, pero se usan de otra. La estrategia es un patrón, es decir coherencia de conducta en el tiempo. [...] Todas las estrategias del mundo real deben ser en algún sentido una combinación de ambos tipos: ejercer el control a la vez que se fomenta el aprendizaje. En otras palabras, es necesario que formen además de ser formuladas. [...] los estrategas efectivos las combinan de manera que se vean reflejadas las condiciones inmediatas, en particular la capacidad de pronosticar junto con la necesidad de reaccionar ante sucesos inesperados. (p.27)



**Tabla 9. Acciones estratégicas**

<b>Acción estratégica</b>	<b>Ventaja</b>	<b>Desventaja</b>
<b>1. Establece una dirección</b>	Señalar el rumbo de la organización	Puede servir como anteojera para ocultar los posibles peligros
<b>2. Concentra el esfuerzo</b>	Promueve la coordinación de actividades	Corre el riesgo de incrustarse demasiado en la trama de la organización
<b>3. Define a la organización</b>	Proporciona a la gente un método sintetizado para entender su organización y para distinguirla de otras	Puede implicar simplificarla en exceso de modo que se pierde la rica complejidad del sistema
<b>4. Proporciona consistencia</b>	Es necesaria para reducir la ambigüedad y proporcionar orden	Puede tener un efecto de distorsión

*Tabla 9 Acciones estratégicas*

**Fuente: Elaboración propia a partir de datos obtenidos de Mintzberg, Ahlstrand y Lampel (2013)**

La estrategia en tanto permite múltiples ventajas su dimensión depende de la realidad principalmente en la que se debe comprender el contexto a través de diferentes elementos, por lo que aplicada en distintos sectores favorece las relaciones. Se requiere anticipar los escenarios futuros para lo cual la estrategia cumple una función indispensable, al mismo tiempo quienes generan estrategias deben tener tanto conocimiento teórico-práctico como les sea posible y ser sensibles expertos

observadores del todo. Intuición, análisis, relaciones, síntesis, escenarios y actores, pragmática, táctica y logística deben fusionarse para ello.

Para el presente estudio se emplean las aportaciones de Paul Capriotti (2009) y su modelo de análisis estratégico de los públicos vinculados a la organización y de Daniel Scheinsohn (2011) y su modelo de intervención desde la Comunicación Estratégica.

Daniel Scheinsohn (2011) en su modelo define a la Comunicación Estratégica como un método de gestión para articular las comunicaciones tácticas en el marco de una estrategia que las engloba. El modelo establece 4 niveles de acción:

- **Estratégico:** Los objetivos, los fines, saber dónde se está y hacia donde se está yendo.
- **Logístico:** Aproximación cognoscitiva a la empresa para orientar los recursos.
- **Táctico:** Empleo de los medios a utilizar.
- **Técnico:** Maniobras operacionales mediante las herramientas tácticas.

De esta manera, la problemática se aborda bajo un paradigma sistémico, complejo y contingente, centrado en las causas y efectos conectados entre sus componentes. En una primera revisión los componentes son:

- Un sistema, la productora de animación;
- un suprasistema, conformado por otras organizaciones similares y audiencias;
- un microsistema, conformado por las disciplinas técnicas y artísticas que convergen en el producto.

- un macrosistema al que se conectan todos y tiene que ver con la distribución y exhibición. Por tal razón los efectos a lo largo del proceso son permeables a todos los niveles y se afectan mutuamente.

Cuando se habla de la perspectiva sistémica se refiere a la forma en que cualquier organización se conecta con su entorno y acciona en consecuencia. Lo anterior es abordado por *La Teoría de sistemas* (Kast, F.; Rosenzweig, J., 1998) que considera a la organización como un sistema abierto y viviente. Un sistema en constante interacción con su entorno y que está integrado de cinco subsistemas:

1. Subsistema filosófico (De metas y valores). Se conjuntan los objetivos explícitos e implícitos de la organización.
2. Subsistema técnico. Es el conocimiento requerido para el desempeñar las tareas, incluyendo las técnicas y la tecnología.
3. Subsistema estructural. Las formas en que las tareas de la organización están divididas. El flujo de trabajo y las líneas de mando.
4. Subsistema administrativo. Fija objetivos, desarrolla planes estratégicos y operativos y establece procesos de control.
5. Subsistema psicosocial. Incluye la motivación, posiciones, funciones y relaciones, dinámicas de grupos y los sistemas de influencia.

## **2.6. Aproximación al concepto de calidad en la producción**

La calidad de las producciones animadas es una de las principales preocupaciones del realizador. La capacidad de una producción cinematográfica para cumplir con las

expectativas de su audiencia determina su éxito. De acuerdo con la Real Española (RAE) la calidad se define como propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor. Desde la anterior definición se establecen dos elementos importantes; las características de algo, que para el caso que nos ocupa sería la producción animada, y por otro lado, la evaluación de dichas características permitirían definir un valor. Ambos aspectos sujetos a la subjetividad del receptor final.

La necesidad de certidumbre en la evaluación de calidad nos lleva a buscar definiciones de otros autores. Duque Oliva (2005) en una revisión puntual de varias definiciones, incluye la siguiente:

La calidad se refiere no sólo a productos o servicios terminados, sino también a la calidad de los procesos que se relacionan con dichos productos o servicios. La calidad pasa por todas las fases de la actividad de la empresa, es decir, por todos los procesos de desarrollo, diseño, producción, venta y mantenimiento de los productos o servicios (Imai, 1998, p 10).

Se mencionan dos tendencias: La calidad objetiva y la calidad subjetiva. La primera es bajo la óptica del productor y la segunda es la percepción del consumidor. Duque Oliva (2005) explica que, según Vásquez *et al.* (1996), la calidad objetiva se refiere a la eficiencia y por ello se usa en actividades que permitan ser estandarizadas (control estadístico de la calidad), mientras que la calidad subjetiva se obtiene a través de la determinación y el cumplimiento de las necesidades, deseos y expectativas de los clientes. Por tal razón se puede inferir que el productor tiene la necesidad de hacer mediciones de calidad para cumplir con las expectativas de la audiencia o receptor final. Las mediciones se desempeñan de manera distinta cuando se habla de un producto, que podría incluir el número de defectos que tenga o la duración de sus materiales, por

ejemp. A cuando se mide un servicio que, debido a su intangibilidad, la medición será subjetiva.

En su obra de 1998 Parasuraman et al. (1985) anotan el problema de la no existencia de medidas objetivas, por lo cual la percepción es la medida que más se ajusta al análisis. Las percepciones son las creencias que tienen los consumidores sobre el servicio recibido. (Duque, 2005, p. 68).

Con el tiempo se han establecido varios modelos de evaluación de calidad, de los cuales destacan el modelo nórdico planteado por Grönroos (1984) y el modelo americano, también denominado SERVQUAL, propuesto por Parasuraman, Zeithaml y Berry (1985).

Grönroos habla de "los momentos de verdad como resultado de la interacción entre la producción y el consumo. Establece la calidad técnica (qué se da) y la calidad funcional (cómo se da) ambas relacionadas con la imagen corporativa para llegar a la calidad percibida.

El modelo SERVQUAL establece cinco dimensiones a medir: Confianza, Fiabilidad, Responsabilidad, Garantía y Tangibilidad. Y plantea que la percepción de calidad es la diferencia entre lo esperado y lo percibido. Duque (2005).

Para el caso que nos ocupa y de acuerdo el entendimiento del proceso de producción de una obra animada, existen aspectos técnicos que pueden responder a criterios objetivos como los recursos empleados, infraestructura, números de fotogramas realizados, técnica de animación, música, complejidad del rigging, número de procesos, etc. Y por otro lado aspectos conceptuales que deben ser aterrizados bajo la visión de un director que entienda a su receptor final. En otras palabras, el entender la manera en que

se mide la calidad de un producto o servicio nos da elementos que pueden aplicarse a nuestro objeto de estudio, de ahí la importancia de conocer la óptica del realizador para establecer dimensiones de calidad medibles en la percepción y en la tangibilidad.

Por tal motivo, el presente estudio no pretende concluir en la construcción de un modelo de medición de calidad para una producción animada, pero si poner elementos relevantes que puedan aportar criterios de apoyo para el realizador.

Hasta el momento se han expuesto conceptos y definiciones básicas que permitirán desarrollar un análisis de la problemática del cine de animación desde un modelo de Comunicación Estratégica, mismo que tendrá la misión de organizar la información de la cual se desprendan acciones tácticas sugeridas orientadas a optimizar los procesos de producción de cine animado.

En el siguiente capítulo se aborda la metodología de la investigación utilizada en el presente estudio, reuniendo opiniones de expertos en el tema a través de entrevistas semiestructuradas y que arrojan información relevante para la construcción de soluciones.

**“Serán las nuevas generaciones de cineastas animadores, las que llenen las salas cinematográficas del país con grandes producciones de una temática tan rica y extensa como lo es México, porque existe un público deseoso de reconocerse a sí mismo en la pantalla.”**

**Manuel Rodríguez Bermúdez**

## **CAPÍTULO 3**

### **Diseños de investigación: cine de animación**

A continuación, se presentan los elementos metodológicos que permiten el diseño de la investigación, la aplicación del instrumento, la recopilación de la información obtenida y la técnica de análisis para la obtención de resultados.

#### **3.1 Metodología de investigación**

Actualmente existen tres tipos de métodos o enfoques: cualitativo, cuantitativo y mixto. Los dos primeros emergieron para sustentar la investigación científica durante el siglo XX, se centran en estudios sistemáticos, empíricos y críticos; es a partir de ambos que se

crea un tercero, el método mixto impulsado desde hace más de 10 años. Los tres métodos tienen sus ventajas, pasan por fases similares y relacionadas entre sí, sin embargo, es importante aclarar que cualquier enfoque que se elija resulta apropiado siempre y cuando se tengan presentes los objetivos de la investigación, es decir, lo que es necesario alcanzar y comprobar.

Según Martínez, (2004, p. 66) para la solución del problema independientemente del enfoque que se trate existen dos “centros fundamentales de actividad”; el primero, recoge toda la información necesaria y suficiente para el alcance de los objetivos y el segundo, estructura esa información en un todo coherente y lógico. Existen técnicas cualitativas como la entrevista, historia oral, técnicas proyectivas, análisis semiótico, grupo de discusión, entre otras; al respecto Rosado (2003, p.9) señala que los métodos inductivos:

Se inscriben en las acciones que no buscan reproducir las relaciones existentes, sino la producción de cambios con base en los conocimientos relevantes que definan sus acciones; con enfoque más social, generan los conocimientos necesarios que definan las acciones adecuadas que están en la línea de las transformaciones, a fin de lograr un desarrollo integrado conjuntamente con los sujetos de estudio.

El presente estudio está basado en el paradigma cualitativo, también conocido como interpretativo, fenomenológico, naturalista o etnográfico. “La perspectiva cualitativa puede definirse como aquella que busca comprender las cualidades de un fenómeno respecto a las percepciones propias de los sujetos que dan lugar, habitan o intervienen ese fenómeno”. (Orozco, 2015). Esta técnica facilita un dialogo continuo entre el investigador y la parte a estudiar como lo plantea Hernández (2014) “existen



varias realidades subjetivas construidas en la investigación, las cuales varían en su forma y contenido entre individuos, grupos y culturas. Por ello el investigador cualitativo parte de la premisa de que el mundo social es relativo y sólo puede ser entendido desde el punto de vista de los actores estudiados.

### **3.2. Tipología de la investigación**

La obtención de datos viene, por un lado, de fuentes documentales, para conocer la evolución histórica de la animación. Y fuentes vivas, al registrar las opiniones de expertos en la realización en la materia. Por tal motivo, la extensión se centra en trabajadores de estudios de animación de las ciudades de Puebla y México que han realizado cortometrajes y largometrajes animados.

El control de variables es no experimental y se desprenden del proceso de la producción y las formas empíricas en que se mide la calidad del cine de animación. El nivel de análisis define a la investigación como descriptiva y no estructurada con la implementación de entrevistas semiestructuradas, para detectar tópicos que no se contemplaron en el diseño inicial de la misma. Todo apunta a un trabajo proyectivo porque la información se interpreta mediante criterios relacionados con la calidad percibida del producto final, con técnicas de baja inferencia. En la dimensión temporal; es un estudio actual con obtención de datos transversal en un análisis estático de datos y abarcando un intervalo de tiempo del 2014 al 2018.

Es así como se llega a una investigación aplicada para la obtención de resultados diferentes de los cognoscitivos. Del tipo diagnóstica o de evaluación, que muestra la situación del fenómeno y aporta elementos para la toma de decisiones de los

involucrados. El desarrollo de la actual investigación pone sobre la mesa el panorama al que se enfrentan los realizadores del cine de animación en México y los obstáculos a los que enfrentan en su labor.

### **3.3. Diseño del instrumento de investigación**

El instrumento utilizado se diseñó para diagnosticar la situación actual, retos y obstáculos a la que se enfrentan los realizadores durante la producción del cine de animación en México. El propósito es recopilar información que, permita establecer la percepción general de la situación de la industria del cine de animación nacional en la mente del realizador y la conciencia del mismo de las rutas que se deben explorar para mejorar las condiciones actuales. El universo analizado y conforme al método cualitativo seleccionado; son animadores que cumplen con los siguientes criterios:

1. Mexicanos
2. Pertenecientes a las ciudades de Puebla y México con experiencia en el ramo de al menos 5 años
3. Que hayan participado y realizado cortometraje y largometraje animados

Se optó por el esquema de entrevista semiestructurada, y se estableció una guía que permite la espontaneidad del entrevistado, tomando como base los siguientes tópicos:

- Percepción sobre la situación actual de la industria,
- Parámetros de calidad en la producción de una obra animada,
- Identificación con sus audiencias,

- Competitividad de las obras animadas,
- Retos y áreas de oportunidad,
- Financiamiento

**Figura 3. Síntesis metodológica del diseño de investigación**

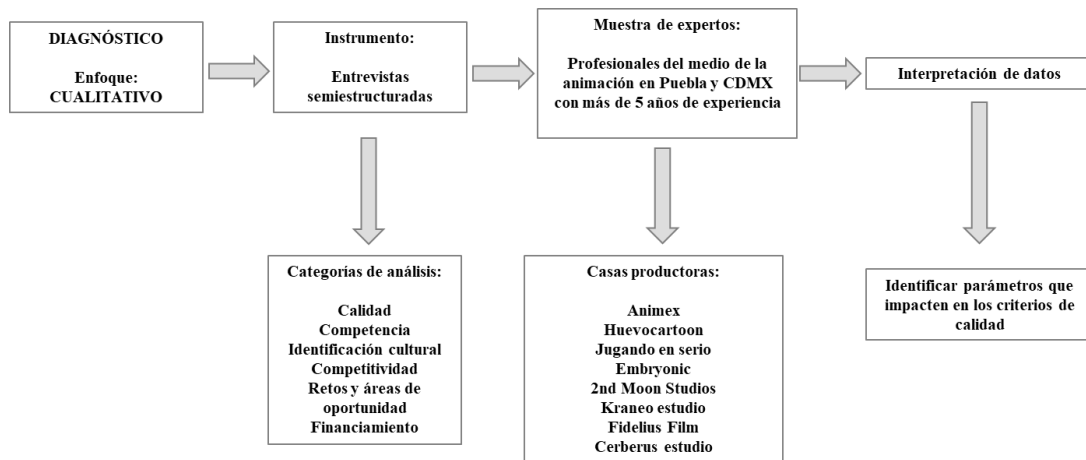


Figura 3 Síntesis metodológica del diseño de investigación

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 10. Entrevistados expertos en la animación**

<i>Entrevistado</i>	<i>Actividad o puesto</i>
1. Aragón, Oscar	Animador / Director
2. Arcéo, Verónica	Productora de Animex
3. Arnaiz, Ricardo	Director de Animex y de películas animadas
4. Becerra, Jorge	Animador 3D / 2nd moon studios
5. Cepeda, César	Animador stop motion y diseño de producción / Kraneo estudio
6. Coyotl, José Luis	Tipógrafo - Créditos de cine
7. Ferreira, Edino	Diseñador de personajes para Disney Channel
8. Goded, Yuria	IMCINE, subdirección de cortometraje
9. Hernández, Mayra	Animadora mexicana en "Loving Vincent"
10. Prior, Rogelio	Productor Financiamiento para cine animado
11. Quiróz, Rafael	Productor Embryonic
12. Rivapalacios, Rodolfo	Director Huevocartoon
13. Rojas, Hugo	Animador 2D / Docente ARPA-BUAP

<b>14. Sifuentes, Nathan</b>	Animador Fidelius Film
<b>15. Tellez Ibarra Luis,</b>	Director y animador Stop motion
<b>16. Villar, Gabo</b>	Diseño Sonoro / 2nd moon studios
<b>17. Villarreal, Luis Manuel</b>	Animador y Director de animación 2D en "Jugando en serio"

---

*Tabla 10 Entrevistados expertos en la animación*

**Fuente: Elaboración propia**

Es importante aclarar que a pesar de que la investigación se inclinó por el método cualitativo a través de una guía de entrevista, fue posible aplicar también como parte del diagnóstico y conforme a los mismos tópicos, un instrumento de cuestionario piloto a 5 preguntas con opciones de respuestas y que, permitió la obtención de datos duros confiables, así mismo, refuerza la información obtenida en los resultados.

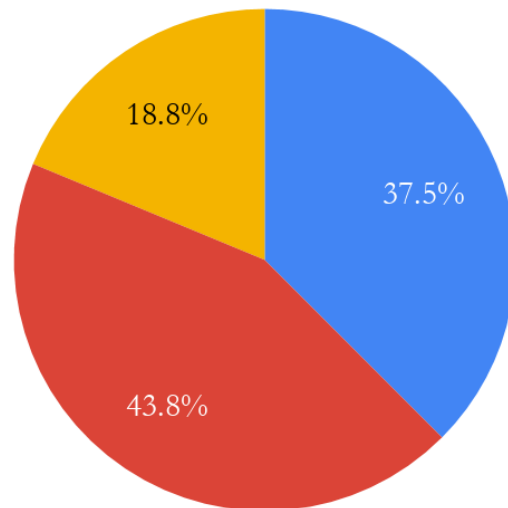
### **3.4. Análisis de la información**

A continuación, se muestran los datos más relevantes de las entrevistas aplicadas. Es parte de este apartado presentar el análisis detallado de los datos obtenidos en la guía de entrevista y el cuestionario piloto.

#### **Gráfica 3. Años de experiencia en el área de animación**

¿Cuántos años de experiencia lleva involucrado en el área de la animación?

- De 11 a 15 años
- Más de 15 años
- De 6 a 10 años

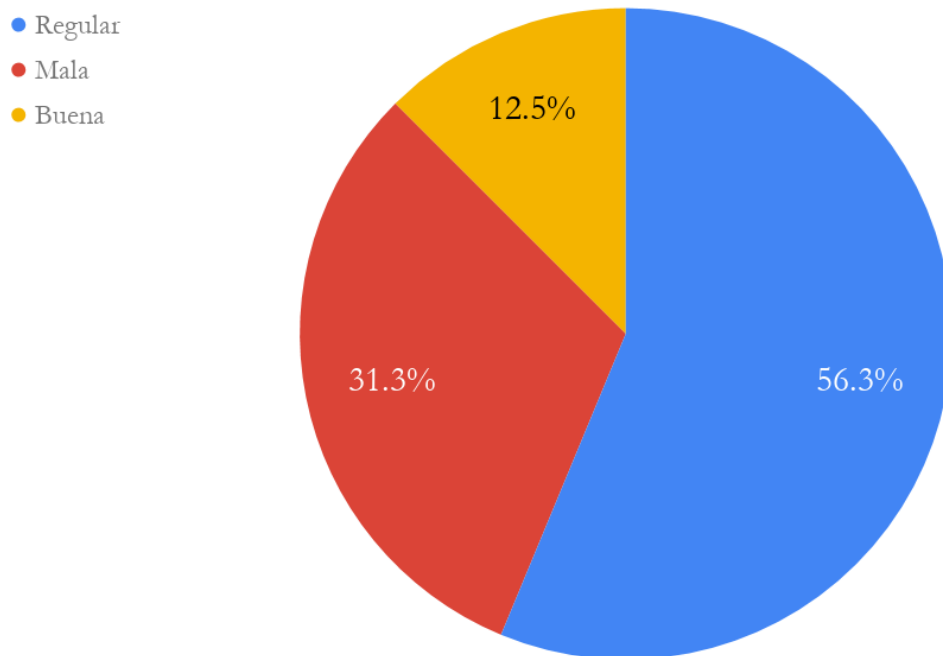


Gráfica 3 Años de experiencia en el área de animación

En la gráfica anterior, se puede identificar que los porcentajes más altos indican que son expertos en el área de animación, lo que coincide con el tópico: la experiencia en el entrevistado. Al respecto al cuestionar el tiempo de experiencia en el área de animación, adquiere relevancia desde el enfoque estratégico, porque el impacto de un animador con más de 10 años en el campo a diferencia de uno de menos de cinco años tiene que ver con los recursos que utiliza o de los que se vale para incrementar la calidad del producto y la garantía de los resultados, los tiempos más eficientes, una planeación asertiva, entre otras ventajas.

#### **Gráfica 4. Calificación de la situación general de la industria del cine de animación en México**

¿Cómo calificaría la situación general de la industria del cine de animación en México?.

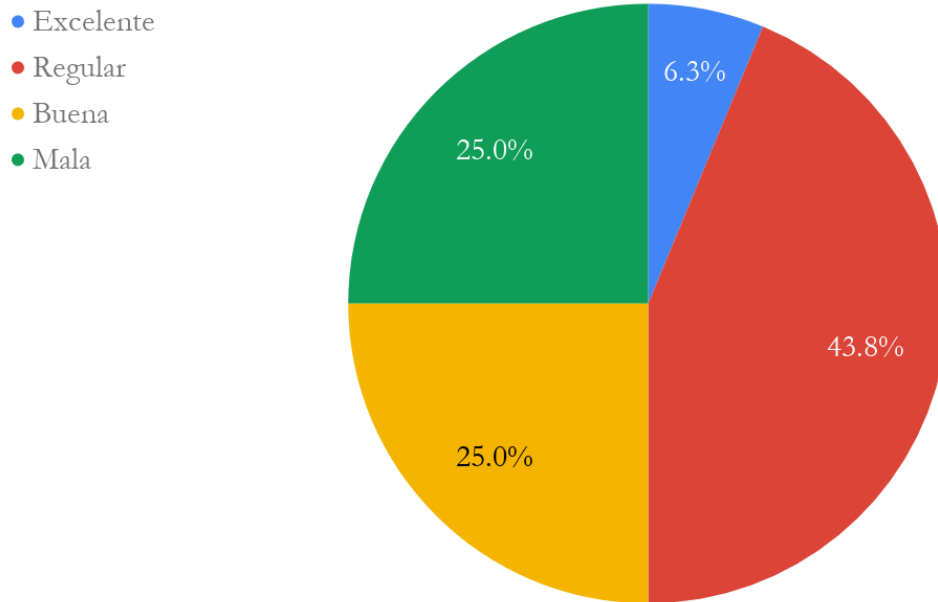


Gráfica 4 Calificación de la situación general de la industria del cine de animación en México

La industria del cine de animación en México conforme a los resultados; permite observar que la respuesta más sobresaliente es regular, es decir, en México faltan elementos o herramientas de apoyo que faciliten su impacto en la industria del cine de animación. En un porcentaje diferente los entrevistados tienden a indicar que la situación en general les parece mala.

### Gráfica 5. Calidad del cine de animación en México

Recuento de ¿Cómo calificaría la calidad del cine de animación en México?



Gráfica 5 Calidad del cine de animación en México

En la gráfica 7, la calificación en términos de calidad proyecta que el cine de animación en México ha sido mala o regular, en contraste un porcentaje mínimo indica que la calidad es excelente. Para determinar su respuesta con un mismo enfoque y en un sentido objetivo se les presentó a los entrevistados la guía de parámetros, misma que se presenta a continuación.

**Tabla 11. Guía de parámetros para identificar la calidad en el cine de animación en México**

Entrevistado	Desde su experiencia ¿Cuáles debieran ser los indicadores de calidad en una película animada?
Verónica Arcéo	1. Definir segmento, 2. Historia
Gabo Villar	1. Historia, 2. Cómo me la vas a contar



<b>Rogelio Prior</b>	1. Historia (Guion), 2. La forma de contarla, 3. Animación fluida, 4. Actuación
<b>Oscar Aragón</b>	1. Historia, 2. La producción
<b>Jorge Becerra</b>	1. Historia, 2. La ejecución
<b>Hugo Rojas</b>	1. Historia
<b>Rafa Quiróz</b>	1. Método de producción, 2. Acting (credibilidad), 3. Que sean competitivos
<b>Nathan Sifuentes</b>	1. Historia
<b>José Luis Coyotl</b>	1. Diseño de producción
<b>Edino L. Ferreira</b>	1. Un buen guion, 2. saber ajustarse al presupuesto, 3. un buen director
<b>César Cepeda</b>	1. Historia 2. Ejecuciones técnicas
<b>Yuria Goded</b>	1. Historia, 2. La duración, 3. La técnica
<b>Luis Tellez Ibarra</b>	1. Guion, 2. Animación, 3. Dirección de arte (vestuarios), 4. Diseño de producción y 5. Fotografía
<b>Luis Manuel Villarreal</b>	1. Historia, 2. El arte (el impacto visual), 3. Calidad de la producción
<b>Ricardo Arnaiz</b>	1. La historia, 2. El desarrollo, 3. Guion, 4. Equipo humano de trabajo
<b>Rodolfo Riva Palacio</b>	1. El guion es la clave. 2. El director debe estar muy preparado, 3. el rigging, la iluminación, entre otros aspectos técnicos

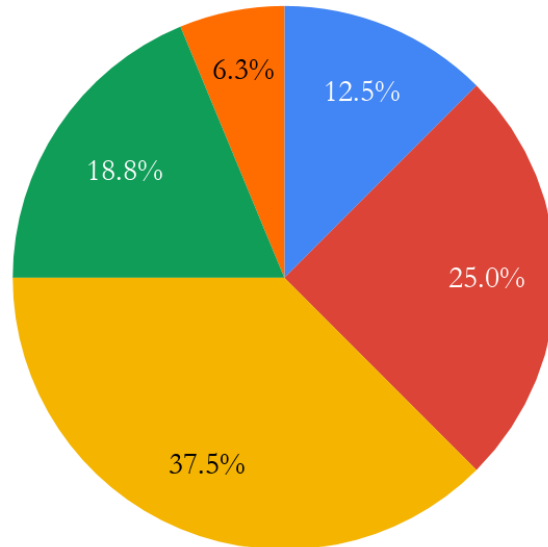
Tabla 11 Guía de parámetros para identificar la calidad en el cine de animación en México

**Fuente:** Elaboración propia a partir de datos obtenidos del estudio realizado entre octubre del 2017 a octubre del 2018

### Gráfica 6. Identificación con las audiencias

Recuento de ¿ Qué tan identificados están las audiencias con el cine de animación mexicano?

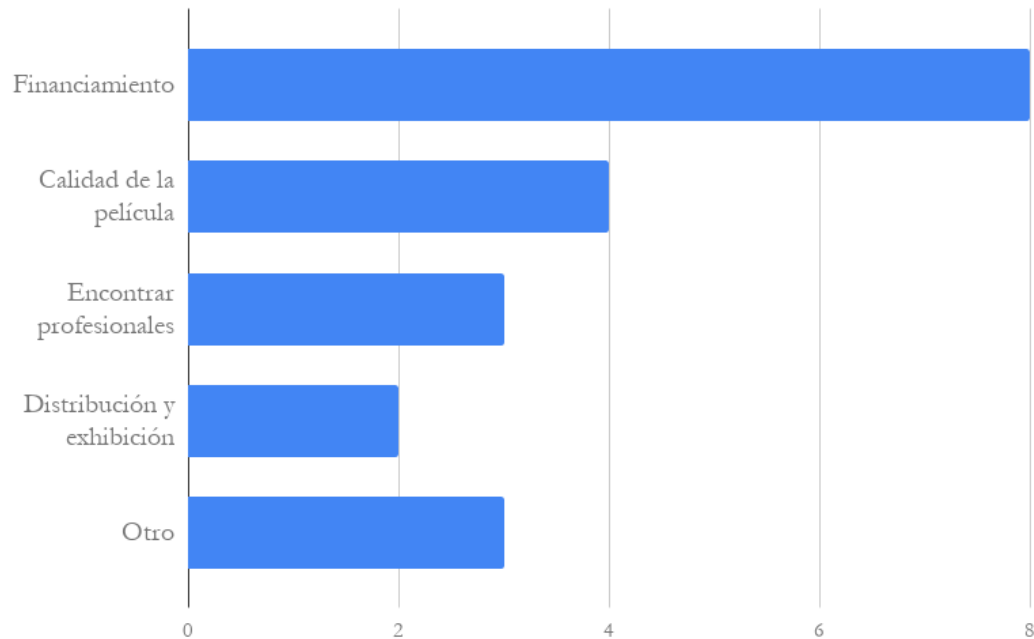
- Muy identificados
- Poco identificados
- Identificados
- No se sienten identificados
- No lo sé



Gráfica 6 Identificación con las audiencias

Con respecto a la identificación con las audiencias en el tema de cine de animación. La gráfica refleja que un 40% de los entrevistados consideran que las audiencias con el cine de animación mexicano están identificadas, mientras que un 13.3% suman a que están muy identificados, y solo un 6.7% no saben.

**Gráfica 7. Problemas principales al realizar una producción animada**



*Gráfica 7 Problemas principales al realizar una producción animada*

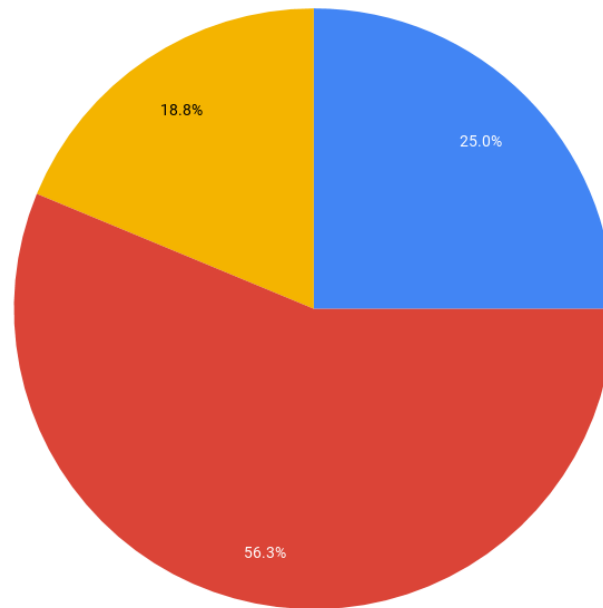
La gráfica muestra 4 coincidencias en las respuestas, las que más repitieron los entrevistados con respecto a los principales problemas para realizar una producción animada. En primer lugar, el financiamiento, posteriormente la calidad de la película y en tercer lugar encontrar profesionales debidamente capacitados, casi a la par con algún otro problema de entre los cuales especificaron lo siguiente:

- Siempre son operas primas
- Siempre se hacen producciones de cero, no se consolidan equipos
- La infraestructura y procesos de producción muy largos
- Corrupción
- La creatividad

### Gráfica 8. Competencia del cine de animación mexicano

¿Es competitivo el cine de animación mexicano?

- Sí
- No
- Poco competitivo



Gráfica 8 Competencia del cine de animación mexicano

Los entrevistados, como se puede apreciar en la gráfica consideran que el cine de animación mexicano no es competitivo, cuyos resultados reflejan un porcentaje elevado, mientras que con solo un 25% consideran que si es competitivo.

En este capítulo se integró la obtención de datos de manera formal que le otorgan validez y confiabilidad a la tesis, así como el apartado metodológico: método y diseño en relación con los objetivos, además de las técnicas e instrumentos de medición utilizados. Y la parte relevante es la interpretación de los datos para detectar áreas de oportunidad en los procesos. Ahora se tienen los elementos para emitir un diagnóstico que se desprende de la aplicación del modelo de Comunicación Estratégica. Por consiguiente, el capítulo 4 incluye el diagnóstico de la presente investigación.



## **CAPÍTULO 4**

### **Diagnóstico**

En el capítulo anterior se desprenden hallazgos como parte de los objetivos planteados en referencia al tema de investigación, a partir de información cualitativa, que identifican problemáticas específicas del sector de la animación. El capítulo 4 organiza la información de manera estratégica para detectar áreas de oportunidad en la industria de la animación, y a través de esquemas de comunicación estratégica sirvan como herramientas en la optimización de la productividad y la calidad del producto final. El capítulo se compone de tres etapas; en primera instancia, se facilita un análisis de las condiciones del macroentorno y la manera en que éste impacta a la producción, la segunda etapa se enfoca en la estructura de la organización que realiza cine de animación, sus características y procesos de trabajo. Finalmente, en la tercera etapa se identifican problemáticas que se desprenden de las opiniones de los expertos y se plantea la propuesta de comunicación estratégica.

#### **4.1. Etapa I: Análisis del macroentorno**

En una primera evaluación, se recurre a la observación del entorno Político, Económico, Social y Tecnológico (análisis PEST), es decir, la relación del objeto de estudio con su macroentorno. De aquí parten muchas decisiones en los procesos que deben atender condiciones externas; el marco regulatorio, opciones de financiamiento, incentivos fiscales, políticas de los exhibidores, artistas y especialistas calificados, formación de la

mano de obra y la capacidad tecnológica en la producción. Dicho análisis también se conoce como entorno general que es definido por las fuerzas que impactan a la organización (Capriotti, 2009. p.162)

**Tabla 12. Macroentorno PEST del cine de animación**

<p><b>POLÍTICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ley Federal de Cinematografía</li> <li>• INDAUTOR</li> <li>• Duopolio de exhibidores</li> <li>• Política de austeridad de nuevo gobierno</li> <li>• T-MEC, Tratado de libre comercio entre México, Estados Unidos y Canadá</li> </ul>	<p><b>ECONÓMICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo gubernamental             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ EFICINE 189</li> <li>○ IMCINE</li> <li>○ FIDECINE</li> <li>○ FONCA</li> </ul> </li> <li>• Financiamiento privado             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Productoras</li> <li>○ <i>Crowdfunding</i></li> <li>○ Festivales</li> </ul> </li> <li>• La publicidad como principal medio de subsistencia de una productora.</li> <li>• Competencia en la maquila de animación con otros países como China, India, España y Argentina.</li> </ul>
<p><b>SOCIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepción de las audiencias sobre la calidad del cine de animación nacional.</li> <li>• Nuevos hábitos en el consumo de entretenimiento.</li> <li>• Segmentos de mercado tradicionales y nuevos</li> </ul>	<p><b>TECNOLÓGICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponibilidad de Hardware y software comercial</li> <li>• Disponibilidad de Software de código abierto.</li> <li>• Desarrollo de software en México</li> <li>• Tutoriales y cursos disponibles en línea.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesionalización en la formación de animadores.</li> <li>• Manera en que se promocionan las nuevas producciones.</li> <li>• Áreas que demandan animación: Educación, <i>motion graphics</i> para televisión, redes sociales, publicidad, videojuegos, efectos especiales para cine de acción viva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevas plataformas de exhibición: <i>Streaming</i>.</li> </ul>
--	---

Tabla 12 Macroentorno PEST del cine de animación

**Fuente: Elaboración propia**

En el aspecto político, la Ley Mexicana de Cinematografía es el marco legal al que se adhiere la producción de obras cinematográficas animadas o de cualquier índole y que tiene como objetivo promover la producción, distribución, comercialización y exhibición de películas, así como su rescate y preservación, procurando siempre el estudio y atención de los asuntos relativos a la integración, fomento y desarrollo de la industria cinematográfica nacional. De la misma manera, cualquier producción debe ser registrada ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR) para su protección. Dicho instituto es la autoridad administrativa en materia de derechos de autor y derechos conexos que en el ámbito de sus atribuciones brinda diversos servicios a la comunidad autoral y artística, nacional y extranjera. Los documentos legales que explican los requisitos para el registro y protección de obra cinematográfica se pueden consultar en páginas oficiales.



Lo anterior es la base para la existencia de la industria cinematográfica en México. La ley establece que su producción debe ser apoyada. Bajo esta situación vale la pena preguntar si existe la adecuada articulación entre lo que pide la ley y la actual operación de los exhibidores en el país. El cine mexicano llega a las audiencias por medio de dos empresas; Cinépolis y Cinemex, mismas que mantienen una oferta mayoritaria de producciones extranjeras. En el aspecto económico una producción se puede alimentar por dos vías, el apoyo gubernamental y el apoyo de la iniciativa privada. En el artículo 31 del capítulo VII de la Ley Federal de Cinematografía se establece que:

Las empresas que promuevan la producción, distribución, exhibición y/o comercialización de películas nacionales o cortometrajes realizados por estudiantes de cinematografía, contarán con estímulos e incentivos fiscales que, en su caso, establezca el Ejecutivo Federal. Así mismo, las que promuevan la exhibición en cine clubes y circuitos no comerciales de películas extranjeras con valor educativo, artístico o cultural, o las que realicen el copiado, subtítulo o doblaje en territorio nacional, contarán con los estímulos e incentivos referidos en el párrafo precedente.

Para tal objetivo se crea el EFICINE 189. El Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional (EFICINE) es un beneficio que se otorga a la industria cinematográfica por la producción y distribución de largometrajes, consistente en aplicar un crédito fiscal por el monto aportado a un proyecto de inversión en la producción o en la distribución por un contribuyente del Impuesto sobre la Renta (ISR). El EFICINE permite a los particulares (personas físicas y morales) aportar recursos a un proyecto de inversión en la producción o en la distribución cinematográfica y disminuir el monto de su aportación del pago de su impuesto sobre la renta. El monto de la aportación al proyecto de inversión que

corresponda (por la cual se autorizará un acreditamiento en el pago del ISR) no puede ser mayor de 20 millones de pesos por contribuyente aportante y proyecto de inversión en la producción, así como de dos millones de pesos para los proyectos de inversión en la distribución cinematográfica nacional, ni del 10% del ISR del contribuyente aportante en el ejercicio anterior.

Por otra parte, el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) ofrece a apoyos a proyectos de animación en modalidades de cortometraje (aproximadamente 10 minutos de duración), largometraje (más de 60 minutos), para escritura de guion y el desarrollo del proyecto. Las convocatorias se pueden consultar en su página oficial (IMCINE, 2019).

El Fondo de Inversión y Estímulos al Cine (FIDECINE), es un fideicomiso federal para la producción, postproducción, distribución y exhibición de largometrajes (de 75 minutos o más) de ficción y/o animación mediante la inversión de capital de riesgo y/o la prestación de créditos. Las personas físicas y morales pueden acceder al fondo a través de Convocatoria Públicas a nivel nacional. También busca brindar este sistema de apoyos financieros y de inversión para los productores, los distribuidores, los comercializadores y los exhibidores de películas nacionales; como fondo de carácter industria se busca estimular la participación de los sectores público, social y privado, a través de la reactivación integral de la industria cinematográfica nacional. Con apoyos de hasta ocho millones de pesos 00/100 m.n. o hasta el 49% del presupuesto total del proyecto. Las bases se pueden consultar en su página oficial (FIDECINE, 2019).

Así mismo, existe el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), cuya aparición obedece a una de las respuestas que ofreció el Gobierno Federal a la comunidad artística para construir instancias de apoyo basadas en la colaboración, la claridad de objetivos, el valor de la cultura para la sociedad y el aprecio de la diversidad de propuestas y quehaceres artísticos. Cuenta con varios programas de apoyo como el de Jóvenes Creadores, que incluye a varias disciplinas relacionadas con la animación. Para solicitar cualquier apoyo antes mencionados es necesario ser sometido a concurso, sin embargo, la disputa es entre producciones de acción viva y de animación por lo que hay un bajo índice de aprobación a las producciones animadas.

Por otro lado, están las productoras de cine y animación que invierten su propio capital en una apuesta al retorno de este con ganancias. Es uno de los puntos críticos debido a que, los ingresos en taquilla no lo garantizan. Dentro de la muestra de expertos a los que se entrevistó para el presente estudio, sólo Rodolfo Riva Palacios de Huevocartoon declaró que su organización no sólo se mantiene activa en la reinversión de recursos, sino que actualmente invierten en la creación de software propio. Existe un fenómeno reciente con la llegada del internet conocido como Crowdfunding o Fondeadoras, que consiste en solicitar apoyo económico a través de las Redes Sociales al público en general. Aunque han proliferado los sitios para hacer este tipo de campañas, es muy difícil recaudar la cantidad necesaria porque dependen del interés que se logre despertar en la gente y en muchos casos los proyectos se quedan inconclusos.

Las productoras de animación requieren de una producción constante para su subsistencia y muchas de ellas encuentran en la publicidad la forma de hacerlo. En el

aspecto social se debe observar la forma en que actualmente se consume el cine animado y que ya no está limitado a las salas de cine comerciales. El fenómeno de las plataformas digitales de streaming, abren un nuevo mercado que complementa el alcance de una producción animada. Al mismo tiempo, se debe observar a segmentos de mercado distintos al infantil y que también demandan productos animados. Segmentos que actualmente son atendidos por industrias asiáticas o estadounidenses. Es evidente asumir la tarea de ganarse la confianza del mercado local con las producciones propias. Incluso, los expertos entrevistados han externado que las producciones animadas que se generan en México aún no compiten en calidad con las extranjeras. A todo esto, habrá que agregar que las prioridades de la producción de animación no se encuentran en la creación de largometrajes, sino en productos que permiten rendimientos a corto plazo como son gráficos en movimiento para publicidad, educación y entretenimiento que se distribuyen a través de medios masivos digitales.

La formación de los nuevos animadores en centros especializados y universidades es un fenómeno reciente. Las instituciones educativas tratan de atender el creciente interés de los jóvenes en la animación, aunque, también se debe revisar si va en congruencia con la demanda de la industria para responder a las necesidades laborales de los egresados. Se puede afirmar que mientras el cine de animación mexicano no encuentre un nicho en el mercado al cual atender, la situación impacta directamente en la generación de fuentes de trabajo.

Finalmente, en el terreno **tecnológico**, México siempre ha dependido del desarrollo de otros países, es decir, la disponibilidad de tecnología de última generación

requiere de una inversión importante para proyectos complejos como los largometrajes que no está al alcance de productoras en fase inicial. La necesidad de equipos óptimos para el desarrollo de arte digital y granjas de renders (necesarias en la generar el producto final) son unos de los principales factores que absorben el financiamiento de una producción. En la animación 3D, por ejemplo, la calidad de la imagen final lograda por la representación de la iluminación, texturas y efectos especiales, (en el medio es conocido como foto-realismo) van de la mano del uso de la tecnología más reciente. El software requiere la adquisición de licencias caras y con restricciones que dependen del número de computadoras en las que se va a usar.

Sin embargo, los equipos de gama media que actualmente están alcance de muchos profesionales y estudiantes, permiten la realización de animación para proyectos de poca complejidad. La disponibilidad de software conocido como *open source* (código abierto) es una alternativa gratuita, efectiva y con capacidades comparables a las opciones de paga que permite emprender proyectos de esta naturaleza. Es decir, lo anterior permite que, actualmente, haya más personas en México realizando animación con equipos que responden adecuadamente en proyectos de poca complejidad. La capacitación es otro factor que se ha mejorado con muchos tutoriales y cursos en línea, atendiendo la parte técnica de la actividad. Aunque la profesionalización se encuentra en Universidades y centros especializados que imparten animación bajo un enfoque académico.

#### 4.2. Etapa II: Características y procesos de la estructura del cine de animación

Una productora de animación se puede entender como una organización adaptable-orgánica con objetivos diversos y cambiantes, que dependen de los requerimientos de la producción en curso. La tecnología es compleja y dinámica, hay muchas actividades no rutinarias en las que son importantes la creatividad y la innovación y un medio ambiente relativamente incierto. Desde la óptica sistémica, la organización es considerada un sistema sociotécnico abierto integrado de cinco subsistemas (Kast, F.; Rosenzweig, J. 1998). En el siguiente cuadro se propone como se aplica el modelo a una productora de cine de animación.

**Figura 4. Diagrama de subsistemas**

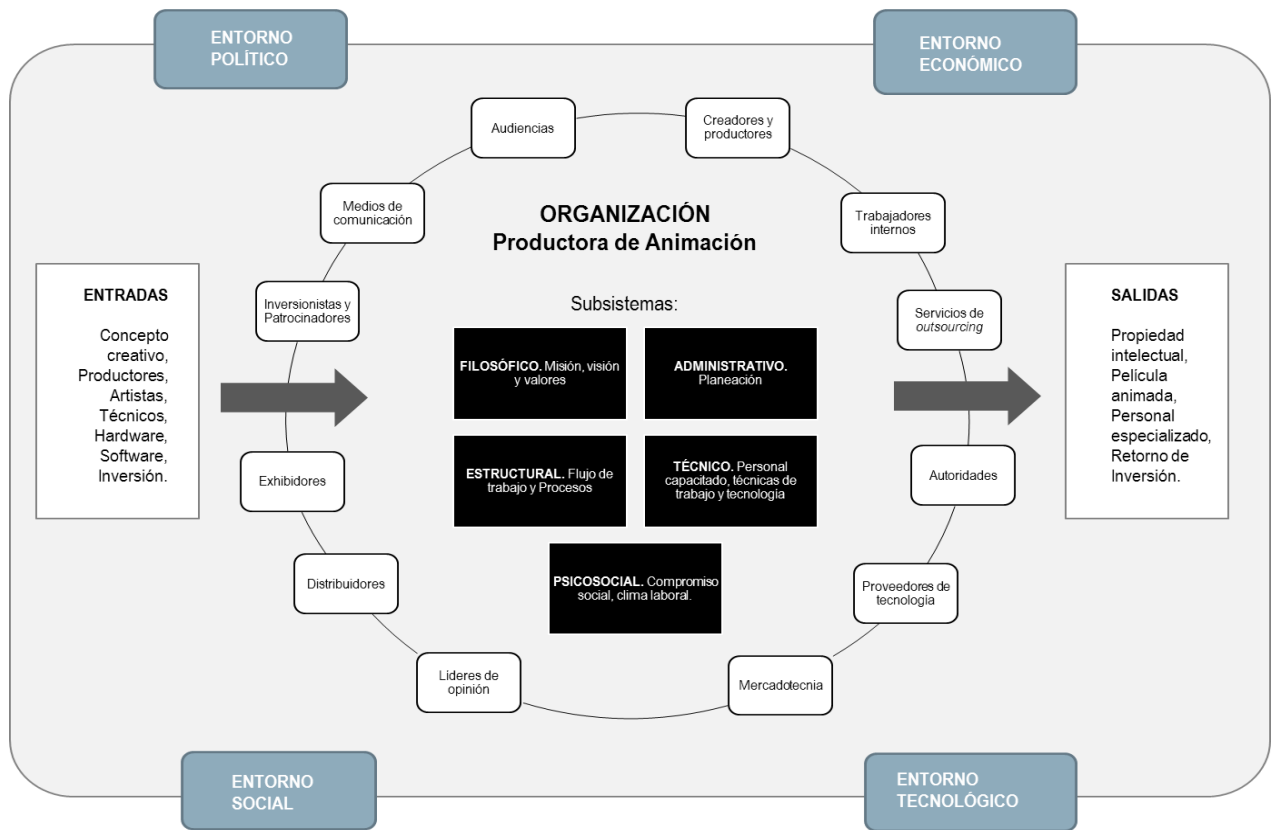


Figura 4 Diagrama de subsistemas

**Fuente: Elaboración propia**

El diagrama de subsistemas, concentra en una sola mirada cada uno de los elementos de entrada y salida de una organización productora enfocada en animación. Así mismo identifica cada uno de los subsistemas: filosófico, administrativo, estructural, técnico y psicosocial, y su macroentorno integrado por; creadores y productores, trabajadores internos, distribuidores, líderes de opinión, entre otros. A continuación, se puntualiza cada subsistema.

**Sistema filosófico (metas y valores):** conjunta los objetivos explícitos e implícitos de la organización. La productora se deberá regir por la filosofía acordada por los directivos.

Misión: formar profesionales del arte críticos y responsables, capaces de incidir en la transformación de la sociedad a través de la producción plástica, cinematográfica y digital además de la reflexión en torno a los fenómenos que vinculan el arte con la tecnología.

Visión: consolidar una propuesta pedagógica y de producción que genere una escuela de pensamiento en torno al quehacer cinematográfico, de las artes plásticas y digitales en todos sus ámbitos creación, producción, divulgación, recepción, crítica y que alcance influencia local, nacional e internacional.

**Subsistema técnico:** es el conocimiento requerido para el desempeñar las tareas, incluyendo las técnicas y la tecnología.

**Subsistema estructural:** las formas en que las tareas de la organización están divididas. El flujo de trabajo y las líneas de mando están determinadas por la institución, es decir, responderá a la estructura vigente de dirección

**Subsistema administrativo:** fija objetivos, desarrolla planes estratégicos y operativos y establece procesos de control. Los procesos deberán ser planteados y puestos a prueba en la primera producción que se logre.

**Subsistema psicosocial:** incluye la motivación, posiciones, funciones y relaciones, dinámicas de grupos y los sistemas de influencia. Estas fuerzas crean el clima laboral. Se deberá construir con proyectos artísticos multidisciplinarios y con fines sociales. Para despertar el sentimiento de compromiso social.

**Grupos de interés:** en torno a una organización se vinculan públicos (o stakeholders) que pueden ser prioritarios o secundarios y que son decisivos en el logro de sus objetivos. Los públicos se han identificado conforme a su clasificación en internos, externos o mixtos. Para jerarquizarlos se han utilizado las variables que definiera Villafaña (1993, 1999 y 2004) determinan el nivel del poder del público. "Cada tema o situación concreta genera una jerarquización particular de los públicos de una organización". Capriotti, (2009)

Como parte de la comunicación estratégica y conforme al modelo de Scheinsohn (2011) descrito en el capítulo 2, en el que se articulan los cuatro niveles de acción comenzando del técnico, táctico, logístico y hasta el estratégico es así como se identifican cada uno de los componentes de los sistemas y sus subsistemas. Además de la aplicación de instrumentos y la obtención de resultados que permiten un cruce de



información y análisis más preciso conforme a un objetivo. A continuación, se detalla la diferenciación de públicos, su nivel de influencia e importancia.

**Tabla 13. Jerarquización por dimensión operativa de la productora de animación**

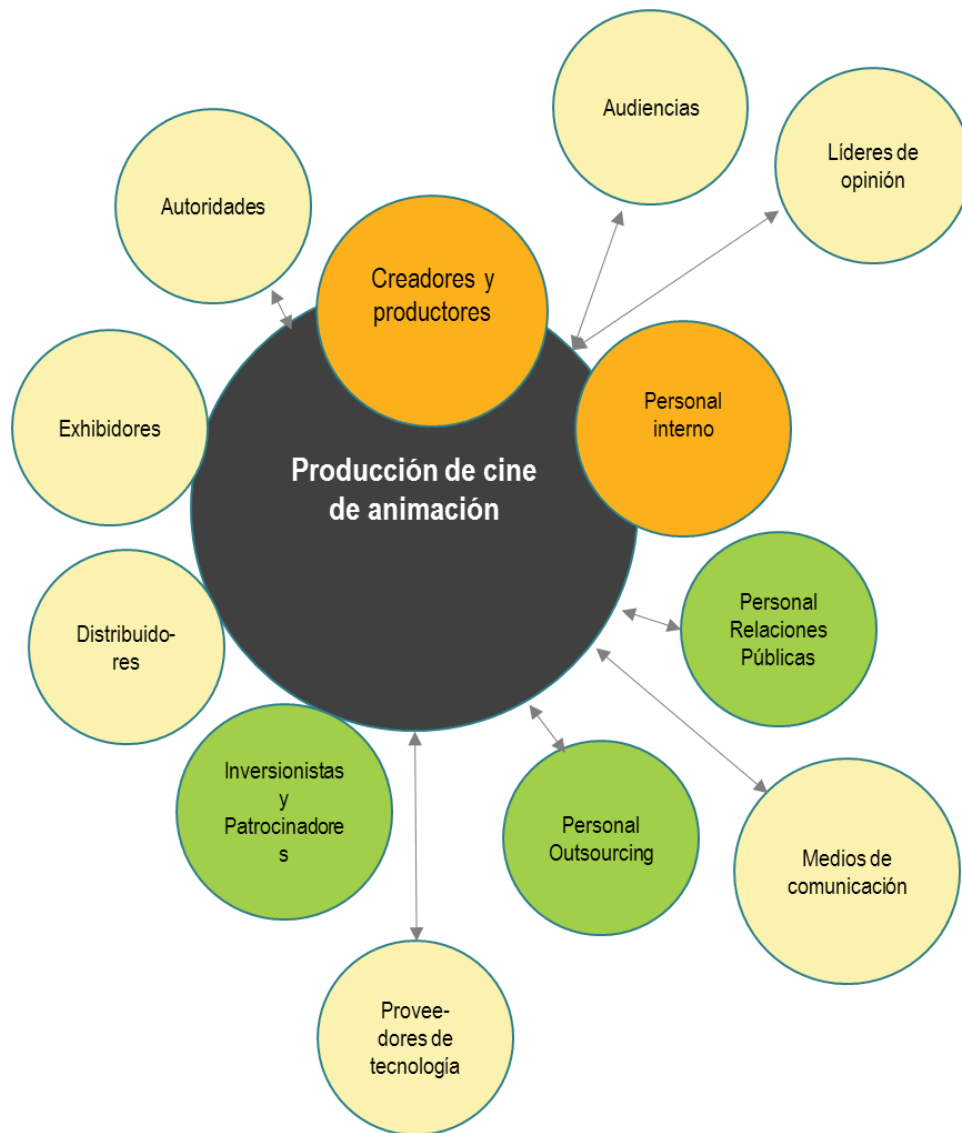
PÚBLICOS	Nivel de influencia	Control de la información	Importancia/ Jerarquía
Audiencias	5	1	5
Inversionistas y Patrocinadores	4	3	12
Creadores y Productores	5	5	25
Personal internos	4	5	20
Personal Outsourcing	3	3	9
Autoridades	2	5	10
Proveedores de tecnología	4	1	4
Personal Relaciones Públicas	3	3	9
Líderes de opinión	4	1	4
Distribuidores	3	4	12
Exhibidores	4	3	12
Medios de comunicación	5	1	5

Internos
Mixtos
Externos

Tabla 13 Jerarquización por dimensión operativa de la productora de animación

**Fuente:** Elaboración propia a partir de datos obtenidos de Capriotti (2009)

**Figura 5. Mapeo de públicos de la productora de animación**



*Figura 5 Mapeo de públicos de la productora de animación*

**Fuente: Elaboración propia a partir de datos obtenidos de Capriotti (2009)**

Este enfoque permite determinar a los públicos claves o estratégicos, secundarios (informados o influyentes) y terciarios o apáticos que visto desde la óptica de comunicación estratégica en el cine de animación facilita la presión de atender las necesidades prioritarias conforme a sus interesados.

#### **4.3. Etapa III: Propuesta de comunicación estratégica conforme a los procesos de servicio en el cine de animación**

El sistema debe recibir una entrada suficiente de recursos para mantener sus operaciones y también, para exportar al medio ambiente los recursos transformados, en cantidades suficientes para transformar el ciclo. (Kast, F.; Rosenzweig, J. 1998). Acorde con los resultados obtenidos en la investigación del tema, uno de los principales objetivos es lograr producciones con la calidad suficiente para competir. Así como transformar recursos del económicos en productos culturales y de entretenimiento para su exhibición por diversos canales.

La complejidad de una producción animada está formada por un proceso general que se compone de tres subprocesos: preproducción, producción y postproducción. Estos a su vez están compuestos de otros más pequeños. A continuación, se propone un diagrama de flujo para articular los subprocesos principales de una producción animada.

Figura 6. Diagrama de flujo de producción animada

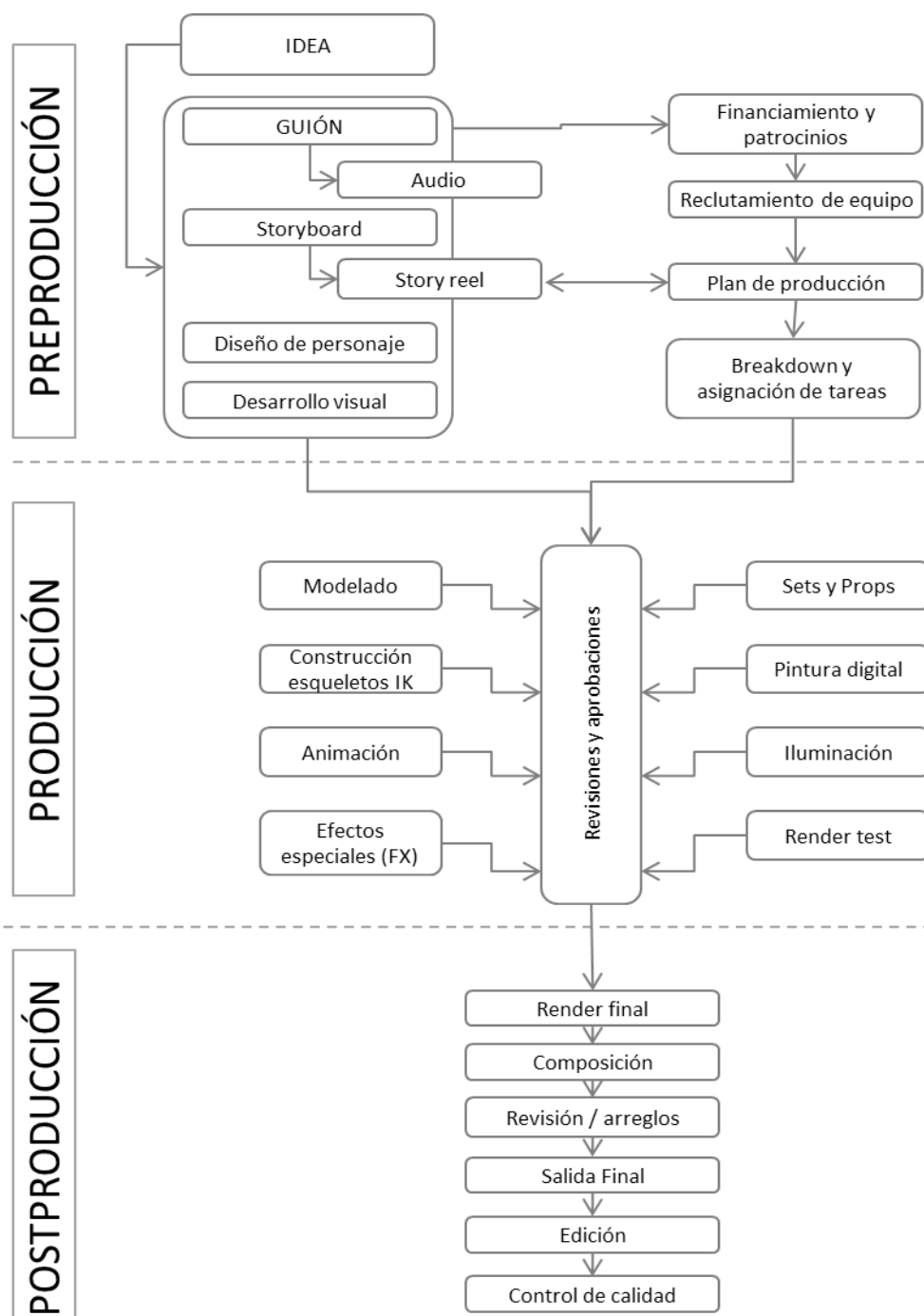
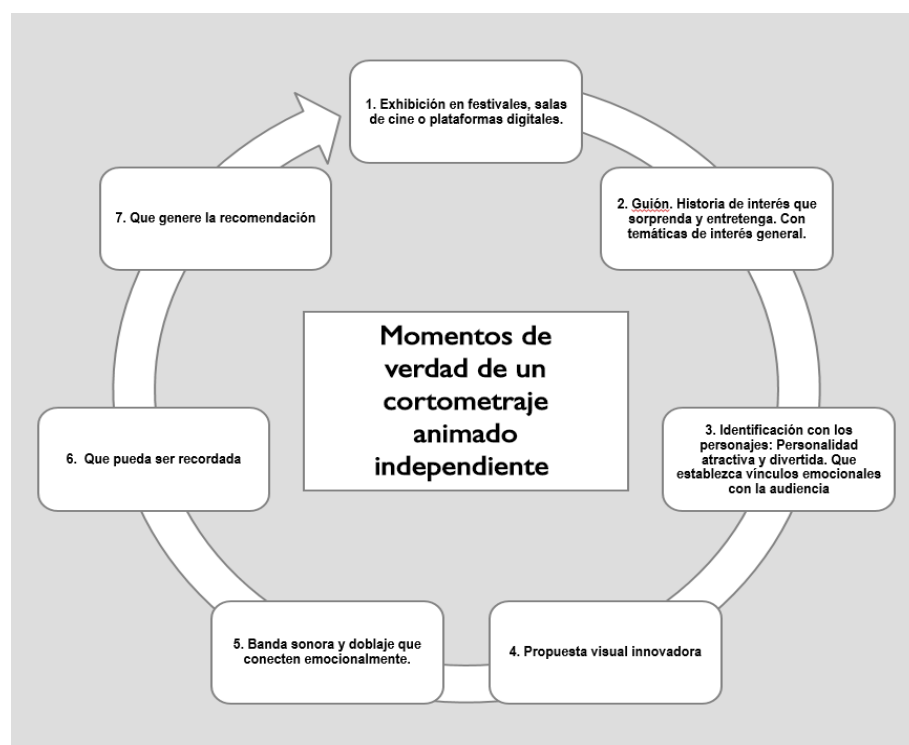


Figura 6 Diagrama de flujo de producción animada

**Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Kerlow (2004)**

El ciclo de los servicios es un concepto que ayuda a los miembros de las organizaciones a ofrecer asistencia a los clientes, permitiéndoles organizar las imágenes mentales de lo que ocurre. En este caso, no se debe perder de vista que la audiencia es el cliente final y se deben detectar los momentos de verdad de la producción con la audiencia. Los momentos de verdad son cualquier situación en la que el cliente se pone en contacto con algún aspecto de la organización y obtiene una impresión sobre la calidad de su servicio (Oliva y Jair, 2005). Para establecer un criterio de calidad en las audiencias de una producción animada, se proponen los siguientes momentos de verdad.

**Figura 7. Momentos de verdad en la exhibición de un cortometraje animado**



*Figura 7 Momentos de verdad en la exhibición de un cortometraje animado*

**Fuente: Elaboración propia**

En los tópicos aplicados una de las variables fundamentales como parte del tema de esta investigación se indica la calidad por lo que se puntualiza el **Sistema de gestión de calidad**. La calidad subjetiva es una visión externa, en la medida en que dicha calidad se obtiene a través de la determinación y el cumplimiento de las necesidades, deseos y expectativas de los clientes, dado que las actividades del servicio están altamente relacionadas con el contacto con los clientes. (Oliva y Jair, 2005). Es de esta forma que a partir de los momentos de verdad se pueden establecer indicadores y la manera en que impactan en los subsistemas de la productora. Tal cómo se desarrolla en el siguiente Tabla comparativo.

**Tabla 14. Análisis de Indicadores**

Producción de cortometraje animado		Historia	Producción	Dirección	Dirección de arte	Animación	Banda sonora	Audiencia
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tema de relevancia social</li> <li>Guión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cronograma</li> <li>Presupuesto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento de los procesos</li> <li>Efectividad en la narración</li> <li>Actuación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arte conceptual</li> <li>Diseño de personajes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacitación</li> <li>Actuación</li> <li>Credibilidad</li> <li>Efectos visuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Música</li> <li>Doblaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación</li> <li>Lograr la recomendación</li> </ul>
Subsistemas	Objetivos y valores	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Administrativo	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓
	Técnico	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	Psicosocial	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	Estructural	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗

Tabla 14 Análisis de Indicadores

**Fuente: Elaboración propia**

Los indicadores son subjetivos y medibles cualitativamente. Por lo general, aspectos como el guion, el arte conceptual, la calidad de la animación, la banda sonora y la identificación cultural, responden a criterios académicos que deberán ser implementados por maestros y especialistas en su ramo. A partir de los resultados surgen algunas ideas que posteriormente podrían trabajarse para construir estrategias posteriores.

**Tabla 15. Niveles de acción para el tópico de la calidad.**

TÓPICO	TÉCNICO	TÁCTICO	LOGÍSTICO	ESTRATÉGICO
<b>Calidad</b>	-Elaboración de Procesos -Revisión del Guion. -Protección legal de la propiedad intelectual. -Reunión del talento artístico. -Originalidad en las propuestas visuales. -Cronograma.	Preproducción <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Carpeta de producción</li> </ul>	Planteamiento del proyecto abordando temáticas, reflexiones o problemáticas del entorno social. Conocimiento de la audiencia Sumar patrocinios que empaticen con las temáticas de la producción.	La creación de productos artísticos que se identifiquen con sus audiencias y motiven reflexiones sobre su entorno social.  La creación de producciones mexicanas competitivas que detonen una industria que contribuya al bienestar social.
	-Diagramas de flujo -Modelos de medición de calidad -Uso responsable de recursos -Capacitación técnica para artistas involucrados -Supervisión en cada proceso	Producción <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado de personajes y escenarios</li> <li>• Rigging</li> <li>• Animación</li> <li>• Doblaje</li> <li>• Banda sonora</li> </ul>	Director de la película con profundo conocimiento de los procesos.	
	Experiencia técnica en el montaje final	Postproducción <ul style="list-style-type: none"> <li>• Render</li> <li>• Edición</li> <li>• Corrección de color</li> </ul>	Testeos o pruebas ante audiencias piloto para medir la efectividad del mensaje.	
	Abrir espacios de exhibición alternativos a los tradicionales.	Difusión <ul style="list-style-type: none"> <li>• En Redes Sociales</li> <li>• Uso de Relaciones Públicas</li> </ul>	Métodos de persuasión que prioricen la creatividad y no la imitación	

**Fuente: Elaboración propia basado en el modelo de Scheinsohn (2011)**

Retomando los niveles de acción propuestos por Scheinsohn (2011), la tabla anterior ejemplifica un programa de intervención en el tema de la calidad que plantea metas de mayor alcance, consolidando una organización con una misión de utilidad a su suprasistema, bajo una perspectiva sistémica, contingente y compleja.

En este capítulo se materializó el diagnóstico de la producción de la animación bajo un enfoque sistémico, partiendo de un análisis del macroentorno con herramientas retomadas de Paul Capriotti (2009) para conocer la manera en que la organización establece su relación con sus públicos estratégicos. De la misma manera se sugieren los momentos claves en que una producción animada entra en contacto con sus audiencias y los llamamos momentos de verdad, que es el término utilizado en el argot de la evaluación de calidad de un producto o servicio. Las respuestas de los entrevistados nos permitieron sugerir indicadores a medir para dar paso a un proceso de mejora continua, cabe mencionar que la medición de estos deberá ser producto de otro estudio de carácter técnico de la mano de expertos en el tema. Y se cierra el capítulo con una sugerencia más; un programa de intervención de Comunicación Estratégica fundamentado en los aportes de Scheinsohn (2011) y las respuestas de los entrevistados. Es recomendable plantear un programa de intervención por cada uno de los tópicos que se tocaron en las entrevistas para tener mayor alcance en las estrategias planteadas.



Es así como se mostró los resultados obtenidos de la investigación para concretar un diagnóstico que aporta elementos en los que se pueda profundizar en estudios posteriores.

A continuación, el cierre del diagnóstico con observaciones y conclusiones de la situación actual de la producción del Cine de animación.

## CONCLUSIONES

El presente estudio diagnóstico sobre la producción del cine de animación México: 2014-2018; cumplió con los objetivos tanto general como específicos, porque fue posible identificar criterios de calidad, además de determinar factores internos y externos que impactan en la producción de cine de animación en México. Se abordó como objeto de estudio al cine de animación, como una forma de expresión que además de entretener a través de imágenes en movimiento e historias de fantasía; es capaz de comunicar conceptos y mensajes de manera eficiente a las audiencias que disfrutan de este formato, desde edades infantiles hasta etapas adultas. Para hacerla realidad, se requiere de una conjunción multidisciplinaria de habilidades y sensibilidades artísticas que se materializan en un proceso complejo. El resultado impacta al tocar los sentidos del espectador, provoca emociones y evoca experiencias. Por tanto, la animación responde a diversos propósitos al mismo tiempo que ofrece un área de oportunidad laboral y desarrollo financiero de amplio alcance.

Se abordó el objeto de estudio y su problemática bajo una perspectiva sistémica destacando un estado del arte que confirma la existencia de la animación mexicana desde los años cincuenta a la fecha, un análisis del entorno y los factores que impactan a la producción del cine animado, el conocimiento de la problemática que enfrentan los

realizadores de cine animado en el país y la identificación de parámetros que impactan positivamente a los procesos de realización de una obra animada. La descripción en cada capítulo permitió enriquecer el enfoque de la investigación. Se presentaron antecedentes históricos que condujeron al estado actual de la industria de la animación, sus principales acontecimientos e incursión social, que estableció posteriormente la existencia de la industria y ubicó sus principales características.

Así mismo, se mencionaron las referencias teóricas de distintos autores de acuerdo con sus perspectivas sobre el mismo tema de la industria de la animación, se analizaron sus aportaciones que describieron los conceptos y definiciones que respaldaron la información. Para la construcción del marco teórico se revisaron documentos editados por la UNAM. Importante la referencia de Manuel Rodríguez Bermúdez y su libro; *Animación una perspectiva desde México*, que nos aporta un contexto histórico y esboza el desarrollo de la industria en México. Lo que pudiera parecer una industria de reciente creación, tiene ya algunos años de desarrollo. En los 50's y 60's los animadores en México se dedicaban a maquilar producciones extranjeras. Esto permitió formar trabajadores en el oficio y mantener fuentes de trabajo estables durante varios años. En los 70's se dan los primeros largometrajes animados mexicanos; *Los tres Reyes Magos* de Fernando Ruiz (1974) y *Los Supersabios* de Germán Butze (1979). Un periodo importante se da en la década de los 90s, cuando se comienza a llamar la atención de festivales internacionales con cortometrajes animados experimentales y de valor artístico, Carlos Carrera y René Castillo son nombres a destacar, dicho periodo sirve

para explorar las posibilidades de expresión artística propia y comprobar su aceptación al traspasar las fronteras nacionales.

Después de un breve espacio de inactividad, a principios del 2000, llega el renacimiento de los largometrajes con una visión comercial, *Magos y Gigantes* de Fernando de Fuentes (2003) inicia este periodo de producciones animadas en 2D y dirigidos al público infantil, el objetivo es competir con la nutrida oferta del extranjero y obtener resultados favorables en taquilla pero hay poco éxito.

Cabe mencionar que se encontraron muchos manuales sobre el proceso técnico y el uso de software especializado, pero se determinó que faltan estudios que reflexionen sobre el fenómeno, su calidad y problemáticas comunes, así como sobre sus creadores, sus métodos y la aportación a la construcción de la identidad cultural de un país.

La metodología integrada se basó en un paradigma cualitativo. El universo se analizó conforme al método seleccionando animadores que cumplieron los criterios de ser mexicanos, pertenecientes a las ciudades de Puebla y México con experiencia en el ramo de al menos 5 años y que participaron o realizaron cortometraje y largometraje animados. De esta forma se revelaron problemáticas recurrentes a las que se enfrentan los realizadores. Por un lado, señalaron aspectos muy puntuales de la producción que impactan en la calidad del producto final, y se observó la necesidad de la especialización y la experiencia desde la concepción hasta la finalización del proyecto. El trato desigual de los exhibidores, así como la falta de procesos documentados para la realización, las pocas opciones de financiamiento y lo efímero de algunas casas productoras que hablan

de un sector que se mantiene en la incertidumbre laboral. De igual forma las posibles causas que mantienen estancada a la producción. A través de la óptica de algunos de sus realizadores se obtuvo el panorama de un sector que cree en las posibilidades de negocio y señala áreas de oportunidad desatendidas.

De acuerdo con las respuestas obtenidas en la presente investigación cualitativa y conformada por entrevistas semiestructuradas a profesionales del ramo de la animación en las ciudades de Puebla, México y Guadalajara durante el 2017 y 2018, se tocaron los siguientes tópicos: la calidad, la identificación con las audiencias, los problemas más comunes al buscar financiamiento, la competencia y los retos que tienen como industria.

Todos los entrevistados tienen la percepción de una calidad insuficiente que la que le atribuyen causas tanto internas como externas. Por ejemplo; Ricardo Arnaiz comenta que una de las razones de esa calidad es que llevamos poco tiempo haciendo cine de animación por lo que se debe aprender de la manera tradicional, cometiendo muchos errores. En otros casos hay posturas más radicales como Jorge Becerra que califica de francamente mala la calidad a las producciones mexicanas pero que reconoce que la culpa no es del trabajador de la industria. Oscar Aragón afirma que no existe una industria de la animación porque la misma no ha logrado mantener la continuidad en sus producciones. En cuanto a la identificación con las audiencias hay coincidencias cuando se refieren a que el uso de elementos propios de la cultura mexicana les de buenos resultados en la aceptación de las producciones. Dentro de las problemáticas Rodolfo Riva Palacio señala a los exhibidores de la película, debido a que las producciones son condicionadas por ellos y eso les quita el control a los realizadores y disminuyen las

posibilidades de éxito. Al final, las producciones animadas mexicanas terminan siendo exhibidas en pocas salas, en horarios complicados o en periodos de tiempo muy cortos. También se señala al financiamiento como un factor que impacta en la calidad y hay un consenso entre los entrevistados, en donde se acepta que aún no hay la calidad para competir con las producciones extranjeras. Por consecuencia no hay competitividad

En México el panorama distinto en la exhibición de producciones animadas nacionales es significativamente menor a la de producciones animadas extranjeras. Se encontraron diagnósticos documentados en donde se establece un desequilibrio a favor de la exhibición de películas y programas estadounidenses en relación con la oferta audiovisual mexicana y el efecto que esto tiene en las audiencias.

En la actualidad, con el propósito de impulsar a la industria de la animación, en México existen eventos dedicados a promover y reunir expertos en el ramo de la animación, las universidades han abierto carreras afines que apoyan su desarrollo, sin embargo, los esfuerzos aún son recientes y los resultados que deben impactar en el aumento de la producción animada no son aún visibles. La necesidad de lograr una tendencia creciente y sostenida podría permitir ingresos económicos que detonen un sector laboral que aún se encuentra en vías de desarrollo.

Desafortunadamente, el titánico esfuerzo que implica financiar las producciones y la poca experiencia en la fabricación de estos productos traen como consecuencia que se logren un promedio de 2 o 3 producciones por año. La anterior afirmación se basa en datos obtenidos en los anuarios estadísticos del Instituto Mexicano de Cinematografía

(IMCINE), 2014 al 2018 y La Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica (CANACINE) del 2014 al 2018.

El rubro del cine de animación ofrece oportunidades de negocio, pero los esfuerzos que se hacen actualmente aun no logran competir en igualdad de condiciones con el cine de animación estadounidense. Uno de los problemas es la poca experiencia que tienen las productoras nacionales para sortear los retos de su entorno. En el presente estudio se mencionaron factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que son determinantes para la sobrevivencia de una productora de animación.

El factor político engloba el marco legal que regula y protege a las producciones animadas, sin embargo, también existen acuerdos internacionales como el T-MEC que buscan priorizar la exhibición de las producciones extranjeras. En el factor económico está el hecho de que siempre se ha requerido de apoyo gubernamental en las producciones debido a que no se ha logrado consolidar una industria autosustentable aún. Dichos apoyos exigen en retribución que se presente un producto terminado, pero no exista un proceso de evaluación de la calidad de este lo cual podría repercutir en un producto final más competitivo. El factor social incluye la forma en que nosotros como país vemos nuestro propio cine, en el caso de la animación, las audiencias tienen la idea de que verán una producción de calidad inferior a las extranjeras. Aquí cabe mencionar el ejemplo reciente del estreno de la película estadounidense *Coco* (Unkrich, 2017) de los estudios Pixar, que recaudó 1,400 millones de pesos, únicamente en nuestro país, estableciendo un récord histórico en la taquilla. Dicha producción tiene como tema una festividad mexicana; el día de muertos. La identificación cultural pudo haber sido un

aspecto fundamental para el buen recibimiento que tuvo en México. Sin embargo, existe otra producción similar mexicana, realizada en Guadalajara por los estudios Metacube que se llama *Día de Muertos* dirigida por Carlos Gutiérrez Medrano (2019), misma que, por decisión de sus productores, retrasó su estreno por más de un año para evitar la desigual competencia en las salas. Al momento de concluir la presente tesis, dicha producción aún no ha llegado a las salas de cine, aunque ya se encuentra programada para el mes de noviembre del 2019, por tal razón no es posible hacer una comparativa del resultado en taquilla con la película de Pixar, pero será un dato a observar debido a que ambas producciones comparten temática, audiencia y técnica de realización.

En el factor social es importante observar los cambios de paradigmas en el consumo de productos audiovisuales al aumentar el uso de los servicios de *streaming* y *on demand*, que se refiere a la distribución digital de contenido multimedia a través de una red que permite la retransmisión continua de audio y video; y que van ganando terreno a la tradicional televisión. Es ahí donde las audiencias pasan de ser simples receptores a usuarios que se apropian de los contenidos, de acuerdo a lo que dice Guillermo Orozco (2014), los contenidos se resemantizan y se liberan nuevamente. Los productos pueden ser eventualmente apropiados o resistidos por las audiencias de diversas maneras, pueden ser intervenidos, destruidos y reconstruidos, informacionalmente.

Por otra parte, el factor tecnológico ha permitido abaratar los costos de una producción animada, haciendo posible su realización incluso en equipos informáticos "caseros". La capacitación ahora está disponible en la web, sin embargo y a juicio de algunos de los expertos entrevistado, no genera profesionales de la animación. Porque



dicha disciplina no se limita únicamente al uso de software. Su entendimiento requiere de estudios más amplios.

Estas son algunas razones por las que el cine de animación mexicano es un producto nacional que no genera los ingresos económicos necesarios para su desarrollo mientras que la demanda por entretenimiento animado aumenta. Países como Japón y Estados Unidos han sabido responder a esta necesidad, consolidando su industria y convirtiéndose en líderes en el ramo.

Para el presente estudio se incluyó un proceso de producción genérico que da la idea de la complejidad de una producción animada, de manera que los altos costos económicos ponen en ventaja a países con economías dominantes. Entre los factores externos debemos incluir a la producción de animación de nuestros vecinos del norte y que aventaja en mucho a la nacional, en cantidad y en espacios de exhibición. En México se exhiben entre 2 y 3 películas animadas nacionales por año, contra una oferta constante de producciones norteamericanas que se mantiene durante todo el año. En este tenor es evidente el control de la industria extranjera sobre las salas de exhibición.

“En el caso de la exhibición de películas en salas y complejos múltiples, los diagnósticos han concluido que arriba del 80% de la oferta está controlada en México por filmes realizados en Hollywood”. (Martínez 2003; Martínez y Lozano, 2005)

La historia pareciera no ser un elemento central o importante en las estrategias publicitarias. Sin embargo, todos los entrevistados coinciden en que es el aspecto que determinará el éxito de la cinta. Por otro lado, los productores le apuestan a la temática mexicana. Están convencidos en que las historias llenas de folclor nacional son capaces de generar identificación con la audiencia.

Al revisar la lista de las películas mexicanas de animación que llegaron a las salas de exhibición en los últimos 3 años, sólo 3 se lanzaron con más de 400 copias: Un gallo con muchos huevos (Riva Palacio, 2015), Guardianes de Oz (Mar, 2015) y Don Gato: el inicio de la pandilla (Couturier, 2015) de las cuales sólo "Un gallo con muchos huevos" se distinguió con una recaudación en taquilla mayor a los 100 millones de pesos.

"Un gallo con muchos huevos, con 4.1 millones de espectadores, fue la película mexicana más vista del año y se posicionó en el quinto lugar entre las 10 películas mexicanas con mayor asistencia en los últimos 15 años." Anuario estadístico del cine mexicano, IMCINE (2015).

Sin embargo, los altos costos de producción (5 millones de dólares) y el financiamiento aún insuficiente los llevaron a buscar patrocinadores en el extranjero para cubrir los gastos. Ante este panorama, no es de sorprender que no existen presupuestos suficientes para campañas de difusión y publicidad.

En el aspecto publicitario siempre se cuenta con recursos económicos limitados, algunas de las películas mexicanas de animación tratan de replicar modelos heurísticos de persuasión, usualmente utilizados en la industria hollywoodense, por ejemplo: Actores famosos en el doblaje, imagen de personajes ligada a patrocinios, temas musicales interpretados por artistas famosos, personajes diseñados con criterios estéticos comunes en la industria norteamericana, carteles con lenguaje anecdótico y mostrando a los personajes principales, sin mensajes, bajo un criterio de impacto visual, similares a los realizados por la industria estadounidense.

En este entorno adverso las estrategias de persuasión pueden ser de gran ayuda para acercar las audiencias a la industria nacional, mismas que hoy muestran cierto grado de

resistencia. Es necesario, explorar otras rutas, otros canales y maneras de estructurar el mensaje. Será útil probar modelos persuasivos que apelen a la inteligencia del receptor a través de la creatividad y no a la imitación. El objetivo de cada acción publicitaria deberá ser: marcar diferencias.

Los retos de los realizadores de cine de animación son muchos y van desde la conquista de los espacios de exhibición, la profesionalización de los trabajadores de la industria hasta el conocimiento profundo de las audiencias a las que se quiere llegar.

La tendencia, en cuanto a técnicas, apunta a seguir el modelo comercial estadounidense en donde la animación 3D es la técnica más utilizada en largometrajes, pero en México es un campo en el que es evidente la poca experiencia en el ramo. Los largometrajes realizados en 3D han sufrido contratiempos importantes producto de los obstáculos tecnológicos, económicos y la capacitación insuficiente de sus trabajadores. Un ejemplo es la película *Ana y Bruno* de Carlos Carrera (2018) que se convirtió en el proyecto más ambicioso del cine de animación en México; inició en el 2009 con un presupuesto de 80 millones de pesos, sin embargo, el dinero se acabó y el rodaje se detuvo alrededor de 2 años, cuando se consiguió más inversión se reanudó la producción para finalmente poder ser exhibida hasta el 2018, con un ingreso en taquilla de 21,335,236 millones de pesos. Los resultados no fueron los esperados, pero sientan un precedente sobre la odisea que es lograr una obra animada.

En contraste, la animación *Stop motion* mexicana ha mostrado posibilidades de éxito al demostrar, por medio de cortometrajes, reconocimientos a nivel internacional. La fortaleza parece estar en las propuestas de los artistas involucrados, que están preocupados por apuntar en otra dirección a las producciones norteamericanas. Se sabe por las entrevistas realizadas en el presente estudio, que hay al menos 3 producciones *stop motion* en desarrollo, una de ellas en la ciudad de Puebla y las otras en Guadalajara, que esperan concluirse con éxito en los siguientes años. Curiosamente, al momento de concluir el presente estudio, no se ha exhibido ningún largometraje *stop motion* en las salas de cine en México. La animación 2D es la técnica en la que se tiene mayor experiencia en nuestro país, pero desde la óptica de los productores, ya no ofrece el mismo atractivo al competir por las audiencias con una producción 3D. Por lo que actualmente es una técnica que muchos descartan para la realización de largometrajes, aunque es una de las técnicas más utilizadas en plataformas digitales de streaming, redes sociales y televisión.

Es pertinente un ejercicio de autoevaluación por parte de los productores para cimentar sus proyectos desde el origen en un entendimiento de sus audiencias y no en esfuerzos por imitar a la competencia de otros países. Es pertinente preguntarse si las historias son lo suficientemente interesantes y atractivas para ser llevadas a la pantalla o y evitar argumentos complacientes y débiles que pongan en riesgo la inversión. El productor deberá poner a prueba la propuesta visual para preguntarse si es lo

suficientemente innovadora y ser valorada por su aportación artística y trascendencia en la industria cinematográfica.

Las universidades juegan un papel fundamental al transformarse en productoras de proyectos experimentales que prioricen la preparación de los estudiantes, sus logros artísticos y tecnológicos, así como las propuestas visuales de innovación sin la responsabilidad comercial de lograr objetivos económicos. Y así explorar las posibilidades de ésta moderna forma de arte y comunicación y su aporte cultural.

Dentro de las observaciones que se desprenden del presente estudio se sugiere una línea de pensamiento hacia la realización de propuestas con compromiso social, mismas que deberán ser la motivación de los involucrados de manera interna y externa. La sugerencia es ampliar la visión para la creación de propuestas que aporten más allá del entretenimiento e impacte en formas de pensamiento a favor de nuestro entorno. Se hace la recomendación de establecer indicadores para medir la calidad del producto final, con miras a la optimización de procesos, cuidado de recursos económicos ampliar las posibilidades de competir, no sólo en el ámbito cultural, sino también en el ramo comercial.

Las respuestas del estudio de expertos muestran arrojan coincidencias en los siguientes puntos:

- Competencia desigual con el cine de animación estadounidense.
- Poca especialización en los trabajadores de la animación.
- Los procesos no están documentados.

- Las historias no son cuidadosamente concebidas y evaluadas antes de llegar a la producción.
- Dificultades en la obtención de recursos económicos.

Sin embargo, ninguno de los entrevistados mencionó como posible solución establecer indicadores que lleven la calidad del producto final hacia propuesta visuales innovadoras y con valor social. Es decir, se tienen detectados los problemas, pero la manera de resolverlos aún no está clara.

Es importante aclarar que el presente estudio no pretendió establecer modelos de medición de calidad para producciones animadas, pero si logró poner sobre la mesa elementos claves que pueden ser utilizados para construir soluciones más adelante. Se aportaron criterios de apoyo para la labor del realizador.

La comunicación estratégica en este sentido aportó elementos que permitirían la construcción de organizaciones productoras más sólidas, con flujos adecuados en la comunicación interna y que finalmente se reflejen en una mejor interacción con el entorno. Como parte del presente análisis se hizo énfasis sobre los aspectos técnicos, tácticos, logísticos y estratégicos en el ámbito de la calidad.

Desde mi trinchera, el presente diagnóstico adquirió una relevancia mayor al estar relacionado con mi actividad laboral y desarrollo profesional. He sido trabajador de la industria de la animación desde hace ya más de 15 años y últimamente como docente universitario. He observado inconsistencia en los trabajos de animación orientados al cine, mas no así en los orientados a la publicidad, que es la principal actividad de

subsistencia de las casas productoras. La participación que tuve hace algunos años en un cortometraje cultural, me ha permitido conocer la complejidad del proceso y advertir que la falta de procesos claros lleva a desacuerdos técnicos y creativos capaces de detener la producción causando pérdida de la inversión. El presente estudio ha ampliado mi entendimiento del problema al observar a una productora como una organización viva que reacciona en consecuencia a los factores externos e internos, conectados y afectándose mutuamente a un nivel sistémico.

El camino recorrido durante el estudio permitió palpar las inquietudes de los trabajadores en la industria de la animación y aunque la cantidad de entrevistas utilizadas para el estudio son pocas porque representan a un pequeño segmento del sector, sí son representativas por las aportaciones de los entrevistados a la industria. Sus inquietudes y preocupaciones son áreas de oportunidad que podrían ser la base para futuros estudios que permitan establecer modelos de medición de calidad para implementar procesos de mejora continua.

El estudio resultó relevante, no sólo para trabajadores relacionados con la producción de la animación en México, sino también para estudiantes de carreras profesionales que imparten animación y producción cinematográfica. Se sugiere, para futuras investigaciones el acercamiento a la percepción de las audiencias y sus expectativas, para contrastarlas con las opiniones de los realizadores y así ampliar el panorama del fenómeno en México. Así como también es necesario analizar el contenido de las producciones animadas y su impacto en la construcción de identidad cultural y expresión artística.





## REFERENCIAS

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. España: Paidós.
- Aurrecoechea, Juan Manuel. (2004). *El episodio perdido: historia del cine mexicano de animación*. México, D.F.: Cineteca Nacional.
- Chong, A. (2010). *Animación digital*. España: Blume
- Dondis, D.A. (1995). *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.
- Eco, U. (1977). *Cómo se hace una tesis, Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. España: Editorial Gedisa.
- Duque Oliva, Edison Jair, Revisión del concepto de calidad del servicio y sus modelos de medición INNOVAR. Revista de Ciencias Administrativas y Sociales [en línea] 2005, 15 (enero-junio) : [Fecha de consulta: 12 de diciembre de 2016] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81802505>> ISSN 0121-5051
- Garrido, F. (2007). *Pensamiento Estratégico*, Barcelona. España: Deusto.
- Hernández, R., Fernández,C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: McGraw Hill.
- Kast, F.; Rosenzweig, J. (1988). *Administración en las organizaciones. Enfoque de sistemas y de contingencias*. México: McGraw-Hill.
- Kerlow, I.V. (2004) *The art of 3D computer, animation and effects*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Lozano, J.C. (2008). Consumo y apropiación de cine y TV extranjeros por audiencias en América Latina. México: Comunicar, 30, XV, 2008. Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478; p.p. 67-72.
- Mendieta, A. (2015). *Diseños de Investigación, El coaching metodológico como estrategia*. México: Ediciones La Biblioteca

- Mintzberg, H., Ahlstrand, B. y Lampel, J. (2013). *Safari a la estrategia. Una visita guiada.* México: Granica
- Mújica, J. (2018). *Producción de cine animado en México, retrospectiva en voz de sus productores.* México: Fogra Editorial de México, S.A. de C.V.
- Orozco, G. (2014). *Televidencias, Comunicación, Educación y Ciudadanía.* México: Editorial Unversidad de Guadalajara.
- Orozco, G. y González, R. (2011). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias.* México: Editorial tintable.
- Orozco, M., Taibo, C., Paredes, S. (2015). *Manual básico de producción cinematográfico.* México: UNAM, IMCINE, CCC.
- Rodríguez Bermúdez, Manuel. (2007). *Animación, una perspectiva desde México.* México: UNAM.
- Sánchez Noriega, J.L. (2002). Tipologías y géneros cinematográficos. En *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión* (96-114). España: Alianza Editorial.
- Scheinsohn, D. (2011). *Comunicación estratégica®, La opinión pública y el proceso comunicacional.* Argentina: Editorial Granica.
- Thomas, F. & Johnston. (1981). *The illusion of life, Disney Animation.* New York: Disney Editions.
- Vázquez Hernández, L.G. (2015). *Cuentos y Recuentos animados: Panorama de la animación mexicana 2000 – 2012.* México.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation.* New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación.* Barcelona: Parramón.

### **Material electrónico**

Fuente: <https://canacine.org.mx/peliculas-animadas-2000-2018/>. Recuperado el 1 de junio del 2019

Duque Oliva, Edison Jair (2005). Revisión del concepto de calidad del servicio y sus modelos de medición. *INNOVAR. Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, (25), undefined-undefined. [fecha de Consulta 10 de Octubre de 2018].

ISSN: 0121-5051. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=818/81802505>

<http://www.imcine.gob.mx/imcine/leyes-y-reglamentos/#1553544308426-45223469-08ca>.

<https://www.estimulosfiscales.hacienda.gob.mx/es/efiscales/eficine>

<http://www.imcine.gob.mx/estimulos-y-apoyos/animacion/>

# **ANEXOS EN CD**

**ANEXO I - INSTRUMENTO**

**ANEXO II. ENTREVISTAS A EXPERTOS**

**ANEXO III. CATEGORIZACIÓN DE DATOS**