



LA VIDA ANIMADA  
BREVE (BREVÍSIMA)

# HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

CONTADA POR  
ANDRÉS RODRÍGUEZ GRANADOS



ALMUZARA

LA VIDA ANIMADA  
BREVE (BREVÍSIMA)

# HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

CONTADA POR:  
ANDRÉS RODRÍGUEZ GRANADOS

Almuzara México • Almuzara Nuevos Ensayos #2

*La vida animada: Breve (brevísima) historia de la animación en México*

© 2025, Andrés Rodríguez Granados

© 2025, LID Editorial Mexicana, SA de CV

Bajo el sello editorial Almuzara México

Homero 109, piso 14, oficina 1404,  
colonia Chapultepec Morales, alcaldía Miguel Hidalgo,  
C.P. 11570, Ciudad de México, México  
[www.almuzaralibros.com](http://www.almuzaralibros.com)

Primera edición impresa en México: agosto de 2025

ISBN: 978-970-96852-0-6

Dirección editorial: Nicolás Cuéllar Camarena

Dirección de arte: Raúl Aguayo Chávez

Ilustración de la portada: *Sueño animado de una tarde dominical en la Alameda Central*, Mathias List Rodríguez

Reservados todos los derechos. Este libro no puede ser fotocopiado ni reproducido total o parcialmente por ningún medio o método sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

Impreso en México | *Printed and made in Mexico*

# INTRODUCCIÓN

## ANIMACIÓN 101: ¿QUÉ ES Y CON QUÉ SE COME?

Antes de entrar en la materia que nos ocupa, creo que primero hay que pasar por el chapoteadero de las definiciones clave y la historia de los pioneros que crearon la técnica y el medio para, después, zambullirse de lleno en la enorme piscina que es la historia de la animación nacional. Sin embargo, si el lector considera que “ya es un niño grande” y que su altura intelectual rebasa los conocimientos que a continuación voy a exponer, puede sencillamente saltarse estas páginas, aunque siento yo que tampoco le tomará mucho tiempo molestarse en leerlas, pues sirven de calentamiento.

Personalmente no encuentro una definición satisfactoria que englobe, de forma sencilla y elegante, esta técnica de hacer cine (o cualquier otro tipo de contenidos audiovisuales). En el cine comercial actual, tan dado a ejecutar una auténtica panoplia de efectos y montajes hechos por computadora, es mucho más fácil señalar qué no es animación. Para no faltar a la vieja tradición de citar el *Diccionario de la Lengua Española* al principio de cualquier ensayo, y para irme ejercitando en el duro oficio de citar fuentes, ahí se define la palabra *animación*. En su quinta acepción,

se dice: "En las películas de figuras animadas, sistema para desarrollar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos".<sup>1</sup> Hay otra definición mucho más técnica y solvente; la que nos ofrece la Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA por sus siglas en francés), que nos dice que la animación es: "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".<sup>2</sup> A esta definición no le encuentro mayor problema, salvo que, para muchos especialistas en la técnica, la animación no siempre se captura o transmite por medio de una película fotográfica y es, ante todo, una ilusión óptica. Para entender esta arriesgada afirmación, debemos situarnos en la prehistoria del cine, y por "prehistoria" hablamos en un sentido literal, pues varios investigadores especializados en los pioneros del cine anteriores a los hermanos Lumière, como Virgilio Tosi, mencionan el famoso caso arqueológico del "jabalí de Altamira", una pintura rupestre hecha por un muy inspirado artista antediluviano, que tuvo la ocurrencia de representar el movimiento de un cerdo salvaje al agregarle dos pares de patas extras.<sup>3</sup> El resto de los animales retratados en la gruta tienen sus cuatro patas debidamente dibujadas. Esta necesidad tan humana de representar cosas por medio de abstracciones evolucionará a lo largo de la historia. Prueba de esta obsesión son los jeroglíficos de los antiguos egipcios, en donde no me cabe duda que si esta civilización hubiera encontrado el encantamiento para darle vida a sus dibujos, de buena gana la especie humana se hubiera sometido al arbitrio del dios Thot. También es de sobra conocido el mito de la caverna que narra Platón en el VII libro de la *República*, jocosamente interpretado, por cierto, por el autor galo Boris Vian como "una suerte de pantalla de cine en la

---

1 Diccionario de la Lengua Española, S.V., "animación", último acceso: 19 de abril, 2024, <https://dle.rae.es/animaci%C3%B3n?m=form>

2 Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación: Una perspectiva desde México* (México: UNAM; 2022), 22.

3 Virgilio Tosi, *El cine antes de Lumière* (México: UNAM; 1993), 14-15.

que se proyectan unas sombras animadas que algunos toman por la realidad, la cual en realidad se halla detrás de ello".<sup>4</sup> Podríamos pasarnos la vida dando ejemplos análogos de las civilizaciones antiguas que podrían funcionar, ya no sólo como antecesores de la animación y del cine, sino también del cómic, pero lo mejor es que nos saltemos siglos de historia humana y pasemos de una vez a la fabricación de los primeros instrumentos de ilusión óptica, inventos que están directamente relacionados con la animación tal y como la conocemos. Antes, debemos explicar la (supuesta) condición humana que permite que nosotros captemos la ilusión de movimiento ante determinadas proyecciones, y que es conocida como la *persistencia retiniana*. A propósito de este fenómeno (o defecto), George Sandoul nos comenta que "El cine [...], puede darnos la ilusión de movimiento porque las imágenes que se proyectan en nuestra retina no se borran instantáneamente. Esta cualidad [...], de nuestro ojo [...], transforma un tizón que se agita en una línea de fuego".<sup>5</sup> Actualmente, la comunidad científica está poniendo en entredicho la existencia de la *persistencia retiniana*,<sup>6</sup> pues el ojo humano no opera de la misma forma en que lo hace una cámara fotográfica. Sin embargo, lo cierto es que la ilusión de movimiento por medio de proyecciones ha intrigado a científicos e inventores a lo largo de la historia, desde Newton hasta los hermanos Lumière. Varios historiadores del cine consideran la invención del *taumátrópo* como el origen más remoto de los dibujos animados. Este sencillo juguete óptico, cuya invención se atribuye al médico británico John Ayrton Paris y cuya distribución comercial data de 1825,<sup>7</sup> consiste en un simple disco de cartón, con dos imágenes distintas en cada lado, que, a

---

4 Boris Vian, *A tiro limpio*. Traducción de Juan Manuel Salmerón Arjona (México: Tusquets; 2010), 10.

5 George Sandoul, *Historia del cine mundial* (México: Siglo XXI; 1995), 5.

6 Para mayor comprensión sobre este debate, recomiendo la tesis de Miguel Ángel Martín Pascual *La persistencia retiniana y el fenómeno Phi como error del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión*. (Trabajo de investigación. Universidad Autónoma de Barcelona: 2008).

7 George Sandoul, *Historia del cine mundial* (México: Siglo XXI; 1995), 5.

su vez, es atravesado por una cuerda que, al estirarse, hace girar el disco, creando la ilusión de que ambas imágenes se superponen. En 1832, el físico belga Joseph Plateau<sup>8</sup> llevó el principio que crea la ilusión del *taumátrópo* un paso más allá y desarrolló el *fenaquistiscopio*: una rueda giratoria que, en distintas zonas de su radio, tiene un conjunto de ilustraciones que, a la hora de girar el disco y ver el movimiento mediante una rendija o un espejo, crea la ilusión de que las imágenes se mueven dentro de un circuito cerrado que se repite una y otra vez. En 1833, el matemático inglés George William Horner describió y construyó un muy ingenioso aparato que superaba en practicidad al de Plateau: el *daedaleum*,<sup>9</sup> consistente en un tambor circular que tiene alrededor unas rendijas con las que permite al espectador ver la animación una vez que se hace girar el tambor. Lo interesante del *daedaleum* es que su construcción permitía la posibilidad de que más de un observador presenciara la ilusión y, además, se podían usar diferentes cilindros de papel con distintas secuencias de dibujo, pre-ludiando, de cierta forma, la proyección de las películas cinematográficas. Este invento, muy popular durante todo el siglo XIX, fue comercializado como juguete didáctico bajo el nombre de *zoótropo*, aunque también se conoció como *tambor mágico* o *rueda de la vida*.<sup>10</sup> Si bien puede parecernos una curiosidad demasiado inocente e infantil, tuvo una muy importante repercusión en el desarrollo de máquinas de ilusiones más complejas. En 1877, Émile Reynaud, un inventor francés autodidacta, desarrolló el *praxinoscopio*, una versión mucho más sofisticada y aparatoso del *zoótropo*, cuya principal innovación, además de sus complejos mecanismos y engranajes, es que tenía un tambor de espejos formados en ángulo en su centro que reflejaban los dibujos en movimiento, produciendo, en consecuencia,

8 Aunque se le suele atribuir ese invento a Plateau, muchos científicos europeos hicieron dispositivos similares casi al mismo tiempo, como es el caso del austriaco Simon Stampfer y el médico inglés Peter Mark Roget, esto sucedió así, pues todos ellos querían probar un nuevo tipo de ilusión óptica detallado por Michael Faraday en un artículo que escribió en 1831.

9 Virgilio Tosi, *El cine antes de Lumière* (México: UNAM; 1993), 134.

10 Ibid, 135.

una imagen más nítida y una fluidez de movimiento mucho más natural y asombrosa. Posteriormente, en 1879, desarrollaría el *teatro praxinoscopio*, que permitía al usuario agregarle un fondo a la ilusión óptica proyectada.

¡Pero la cosa no se quedó ahí! ¡Reynaud era un visionario y tenía ganas de desarrollar más su invento y llevarlo al extremo! En 1888, concibió una compleja máquina de proyección a la que bautizó como *teatro óptico*, ¡y voilà!: ¡los dibujos animados modernos por fin habían nacido!<sup>11</sup> Narrar el correcto funcionamiento del *teatro óptico* de Reynaud sería algo harto complejo y confuso, bastará con decir que era una muy sofisticada máquina de proyección, que se valía de un solo operador y que combinaba los principios básicos de la *linterna mágica* y el *praxinoscopio*. Su principal innovación consistía en que las imágenes, además de estar perforadas, estaban pintadas a mano y a todo color sobre una especie de película de gelatina, siendo este un antecesor directo del cine.

### LOS PIONEROS DEL CINE ANIMADO<sup>12</sup>

Con el *teatro óptico* de Reynaud nace una nueva forma de entretenimiento, que sería desarrollada poco después con la introducción del cinematógrafo. El 28 de octubre de 1892, Reynaud presentó al público parisino su invento en el museo Grévin, famoso por sus figuras de cera y por ser un lugar en donde se hacían números de prestidigitación, siendo esta la primera vez que se realizaba una proyección de dibujos animados frente a una audiencia.<sup>13</sup> Este espectáculo se proyectó de forma casi ininterrumpida en el lugar por cerca de un decenio, y tendría muchas innovaciones que

---

11 George Sandoul, *Historia del cine mundial* (México: Siglo XXI; 1995), 8.

12 Uno de los mejores documentales que he visto sobre la historia de la animación fue uno conducido por el propio Walt Disney, y que se transmitió originalmente en la televisión americana durante los años cincuenta, y que se tituló “The Story of Animated Drawing”. Sería bueno que el servicio de streaming Disney Plus pudiera restaurar y poner en cartelera tan valioso documento histórico.

13 Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación: Una perspectiva desde México* (México: UNAM; 2022), 39.

serían utilizadas, poco después, en el cine, ya que a las fantasmagóricas siluetas que se presentaban (o, al menos, eso debieron pensar los franceses de la *belle époque*). Las proyecciones tenían música en vivo, cortesía del compositor Gaston Paulin, a quien se le suele considerar como el primer compositor de pistas sonoras para el cine de la historia. Pese al enorme éxito que tuvo esa novedad, al grado de que el museo le exigía a Reynaud crear una animación nueva cada año, el *teatro óptico* fue desapareciendo conforme subía la popularidad del cinematógrafo. Esto llevó a la depresión y a la bancarrota al padre de los dibujos animados, quien, luego de destruir su más ambicioso invento, así como casi toda su producción, falleció en el asilo para enfermos mentales de Ivry un 9 de enero de 1917. No obstante, gracias a sus hijos, sobreviven dos animaciones del *teatro óptico*: *Pauvre Pierrot*, de 1892, y *Autour d'une cabine*, de 1895. Aunque existen reproducciones en vídeo de estos dos cortos, parte de su encanto era verlas proyectadas y musicalizadas en vivo, algo que sólo los parisienses de la época tuvieron la fortuna de presenciar. Como sea, es una verdadera lástima que no hayan sobrevivido las demás animaciones de Reynaud.

Es muy difícil precisar quién fue el primer genio que animó algo viéndose del cinematógrafo. Este honor, como la invención del cine mismo, se lo disputan Francia, Estados Unidos e Inglaterra. La mayoría de los historiadores considera al caricaturista francés, discípulo de André Gill, Émile Cohl, como el padre de los dibujos animados, pues el 17 de agosto de 1908, presentó su primer corto, *Fantasmagorie*, en el Théâtre du Gimanse,<sup>14</sup> marcando un antes y un después dentro de la historia de la cinematografía. Sin embargo, es muy probable que Cohl se inspirara en el corto *Humorous Phases of Funny Faces*, del cineasta estadounidense nacido en Inglaterra, J. Stuart Blackton, que se estrenó dos años antes, y en donde se combinaban varias técnicas que se desarrollarían más a fondo con el paso del tiempo, como son el *stop-motion* aplicado a dibujos hechos con base en recortes, técnica que es conocida en el medio como *cut-out*, que perfeccionará, décadas después, la animadora alemana Lotte Reiniger,

---

14 Ibid, 46,47.

cuya estética también sería parodiada poco menos de un siglo después y de forma digital, en la archiconocida serie satírica *South Park* (1997).

Los británicos defienden la tesis de que la primera animación cinematográfica fue *Matches an Appeal*, probablemente filmada en 1899 por uno de los primeros genios de la animación *stop-motion*, Arthur Melbourne-Cooper,<sup>15</sup> un muy sencillo corto en donde un hombrecito hecho de cerillas escribe en un pizarrón exhortando al público que, por favor, le regalen una cajetilla de cerillos a los soldados británicos que iban a luchar en la guerra de los Boers. Como ulteriormente veremos, la animación ha servido tanto para fines panfletarios como publicitarios. El impacto que tuvo *Humorous Phases of Funny Faces* de Blackton en la historia del cine y la animación es indiscutible: el cinematógrafo hizo posible la circulación y distribución de esta nueva forma de arte, cosa que no podía hacer Reynaud con su *teatro óptico*, debido a lo complejo, limitado y aparatoso que era su instrumento. Blackton, pese a las limitaciones de la época, creó un corto animado muy sólido, ingenioso y con un detalle metaficticio en uno de sus cuadros que nos recuerda que las imágenes que ve el espectador no se mueven por arte de encantamiento, sino manipuladas cuadro por cuadro por la mano humana. Por otro lado, Émile Cohl, en *Fantasmagorie*, se vale de unas sencillas figuras que apenas pueden fungir como representaciones de seres humanos para llevarnos a un viaje alucinante sin mucha coherencia lógica, siendo este un corto muy moderno por lo innovador e inquietante.

El cineasta español Segundo de Chomón merece mucho más crédito del que le suelen dar los historiadores del cine, pues de imitador de Méliès no lo bajan. Es técnicamente el primer animador de origen hispano (aunque su obra fue filmada mayormente en Francia), y desarrolló pequeñas secuencias con *stop-motion* en sus películas como *L'hotel Electric*, de 1905, en donde los muebles y las maletas empiezan a cobrar vida. En *Le Théâtre de petit Bob*, de 1906, Chomón nos muestra una técnica más depurada y utiliza el clásico tópico de los juguetes que cobran vida, tan socorrido en todas las técnicas

---

15 Ibid, 42.

de animación a lo largo de la historia. En *Sculpteur Moderne*, de 1908, unas figuras de arcilla cobran vida y, de cierto modo, vaticinan la estética que tendrán las cintas animadas del estudio de Will Vinton.

El primer gran animador en elevar la técnica a unos niveles de sofisticación sublimes fue el caricaturista estadounidense Winsor McCay, famoso por crear la tira cómica de *El pequeño Nemo*, que adaptó al formato animado en 1911, según cuenta la leyenda, motivado por una apuesta que hizo con Blackton.<sup>16</sup> La aparentemente sencilla animación de *Nemo*, que dura poco menos de un minuto, carece de fondo, siendo una auténtica obra maestra, pues, hasta ese momento, no existía un dibujo animado con un movimiento tan fluido, con personajes tan detallados y que tuviera una percepción de profundidad tan realista. ¡Y todo eso lo hizo dibujando directamente sobre papel!, ya que aún no se usaba la técnica de dibujar sobre acetatos. Posteriormente, en 1914, crearía al primer personaje hecho exprofeso para los dibujos animados: *Gertie, The Dinosaur*.<sup>17</sup> Se suele decir que esta simpática brontosauria fue uno de los grandes hitos de la animación, pero se suele obviar que la proyección de *Gertie, The Dinosaur* era parte de un espectáculo de vodevil protagonizado por el propio Winsor McCay, en donde éste hacía de domador del animal prehistórico y, por medio de una pantomima muy bien sincronizada, hacía creer a la audiencia que él podía interactuar con su dibujo animado, pues le daba de comer, le hacía bailar, le regañaba para hacerla llorar y, al final del acto, en la pantalla, aparecía un McCay animado que se subía al lomo de su creación para dar un paseo. Nótese que este tipo de espectáculo tiene claras resonancias con el *teatro óptico* de Émile Reynaud.

Otro genio revolucionario de la animación fue el ruso, de ascendencia polaca, Vladislav Stavérich, un artista plástico aficionado a la entomología que, debido a su trabajo como director del Museo de Historia Natural

---

16 Ibid, 55.

17 Técnicamente, y de una forma enrevesada, Gertie también sería el primer *kaiju* que hace destrozos en una ciudad moderna, como podemos observar en el corto inconcluso de McCay de *Gertie on Tour* de 1918, idea que repite con mejor suerte en *The Pet* de 1921.

de Kaunas, una ciudad en la actual Lituania, quiso filmar la pelea de dos escarabajos sin mucho éxito. Sin embargo, y quizás inspirado por los trabajos de *stop-motion* de Arthur Melbourne Cooper, se le ocurrió recrear la pelea utilizando escarabajos disecados. Esto lo llevó a desarrollar una sofisticada técnica de animación cuadro por cuadro, que podemos apreciar en sus primeras películas, buena parte de ellas protagonizadas por insectos disecados. Su trabajo más conocido y genial es *The Cameraman's Revenge*, de 1912, una divertida comedia de enredos en donde una pareja de escarabajos infieles no para de meterse en problemas. Este corto, pese a que actualmente puede resultarnos un tanto macabro, tiene un asombroso cuidado en el detalle, tanto así que muchos críticos de la época creían que Stavérich usaba "insectos amaestrados". *The Cameraman's Revenge* es, probablemente, el primer ejemplo de "metacine" de la historia, pues, en un momento de la cinta, los insectos salen a ver una función de cine en donde se proyectan las escenas más tórridas de sus infidelidades. Una verdadera genialidad cuyo legado impactaría profundamente en los trabajos de Willis H. O'Brien, George Pal, Will Vinton, Wes Andersen, los estudios Aardman y, en el caso mexicano, a René Castillo y al estudio de Cinema Fantasma.

A John Randolph Bray, a diferencia de otros animadores como McCay,<sup>18</sup> nunca le interesó mucho el arte por el arte mismo. Reportero amarillista y caricaturista de varias tiras cómicas famosas, como *Little Johnny and the Teddy Bears*, su trabajo dentro de los dibujos animados no se caracterizó por resaltar la belleza de la técnica. Lo que le hace importante era su visión empresarial,<sup>19</sup> pues buscaba producir dibujos animados de forma eficiente,

---

18 De hecho, es bastante conocido el pleito legal que tuvo Bray con McCay, pues el primero se hizo pasar por un reportero cuando McCay estaba produciendo su *Gertie, The Dinosaur* para, de esa forma, plagiar varias de sus innovaciones técnicas, mismas que patentó Bray y, para colmo, tuvo el cinismo de intentar demandar a McCay. Al final la corte falló a favor de McCay, quien recibió un pequeño porcentaje por las regalías que dejó la patente del uso de celdas para los dibujos animados. Curiosamente, Bray también tuvo la cara dura de plagiar a *Gertie, The Dinosaur*, e hizo una versión apócrifa que tuvo mediana distribución, y que se descubrió en la década de los setenta.

19 Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación: Una perspectiva desde México* (México: UNAM; 2022), 58.

rápida y barata. Dentro sus importantes innovaciones, se encuentra la utilización de fondos fijos para ahorrar trabajo y la técnica de animar, por medio de celdas de vinilo, a los personajes para, luego, superponerlos en el fondo. De su obra, destaca *The Artist's Dream*, de 1913, en donde ya aplica su innovación de fondo fijo. En este corto, en donde se combina acción en vivo con animación, un caricaturista dibuja en su estudio un perro dachshund que está dormido cerca de un armario que tiene en la parte de arriba un plato de salchichas. El perro cobra vida y se las come hasta estallar... literalmente.

El animador estadounidense de ascendencia judía, Max Fleischer, es otro de los grandes virtuosos de la animación tradicional. Él y su hermano David fundaron su propio estudio en 1929, convirtiéndose en los principales competidores de Disney. Entre sus principales creaciones están el payaso Koko, el perro Bimbo, Betty Boop (primer personaje deliberadamente erotizado de la animación) y también las primeras caricaturas de los personajes de tiras cómicas Popeye y Superman. La innovación técnica que se suele atribuir a Fleischer es el uso del rotoscopio,<sup>20</sup> herramienta que permite a los animadores "calcar" movimientos de actores reales para traspasarlos a formato de animación. Otra técnica interesante que utilizaron los Fleischer, y que no se suele mencionar mucho, fue grabar maquetas reales para usarlas de fondo en sus animaciones, lo que creaba un efecto tridimensional muy profundo que aún hoy sigue impresionando. Si bien esto es tema de debate, también se les atribuye la creación del segundo largometraje animado de la historia, que es su adaptación de la obra de Jonathan Swift *Gulliver's Travels*, de 1939. De la producción de los Fleischer es difícil escoger un corto para resaltar: *Bimbo's Initiation*, de 1931, es una caricatura que nunca cansa, aunque también es fascinante su trabajo en el corto de Superman *The Mechanical Monster*, de 1941. *Out of the Inkwell: The Tantalizing Fly*, de 1919, es un corto hecho cuando Max Fleischer trabajaba en el estudio de John Randolph Bray, protagonizado por el payaso Koko y uno de los primeros en valerse de la técnica de la rotoscopia. Como es natural en sus animaciones, la historia no tiene

---

20 Ibid, 63.

mucho sentido, y sólo trata sobre el animador y Koko lidiando con una mosca molesta que les hace la vida imposible.

Walt Disney... ¿Qué se puede decir de este personaje que no se haya dicho ya? De todas las personalidades que hemos enlistado, Disney es la que menos presentación requiere. Sin embargo, sus primeros trabajos no son especialmente recordados por la mayoría. Tras fundar dos estudios que fracasaron estrepitosamente, el 16 de octubre de 1923 funda, con su hermano Roy, The Walt Disney Company, cuyos primeros trabajos son la serie de cortos *Alice Comedies*, películas en donde se combina la acción en vivo con caricaturas, protagonizadas por una niña de carne y hueso llamada Alice y un gato animado, sospechosamente parecido a Felix, que se llamaba Julius. Posteriormente, en 1927, Disney y su colega Ub Iwerks crearon un personaje totalmente original llamado... “Oswald, el conejo de la suerte”, que resultó ser un gran éxito, creando la Walt Disney Company cerca de veintisiete cortos de este personaje. Sin embargo, por medio de una artimaña del productor Charles Mintz, la Universal Pictures se hizo con los derechos de Oswald y rompió relaciones con Disney en 1928, situación que obligó al futuro magnate de la animación a crear otro personaje, un ratón de nombre Mickey, que debuta en el cartoon silente de *Plane Crazy* el 15 de mayo de 1928..., y el resto es historia. Entre las múltiples innovaciones que hizo este estudio se encuentra la primera caricatura con sonido sincronizado, *Steamboat Willie*, que se estrenó el 18 de noviembre 1928,<sup>21</sup> así como el considerado por muchos el primer largometraje animado de la historia, *Blanca Nieves y los siete enanos*, de 1937.

---

21 En sentido estricto, *Steamboat Willie* no es la primera caricatura “musicalizada”. Las animaciones presentadas en el *teatro óptico* de Émile Reynaud tenían su propia música, que era interpretada en vivo por un pianista. En 1924, los hermanos Fleischer desarrollaron sus *Song Car-Tunes*, un curioso antecedente del karaoke, en donde una orquesta interpretaba un tema popular en el cine, y el público cantaba al ritmo que marcaba un bolita que brincaba sobre la letra. Un mes antes del estreno de *Steamboat Willie*, el 14 de octubre de 1928, se estrenó el corto animado *Dinner Time*, producido por Amadee J. Van Beuren, y que es, para muchos historiadores, el primer dibujo animado con sonido sincronizado, no obstante, no estuvo ni cerca de tener la popularidad de *Steamboat Willie*.

La animadora alemana Lotte Reiniger, discípula del director Paul Wegener e influenciada por el expresionismo alemán, es conocida por haber desarrollado una muy original técnica de *cut-out* que, como ya fue mencionado, es un tipo de *stop-motion* en donde se utilizan recortes y figuras de papel. También es pionera en el uso de cámaras multiplano que permiten separar el primer plano del fondo para darle a la imagen una cualidad tridimensional.<sup>22</sup> A Reiniger se le considera por algunos la directora del primer largometraje animado de la historia, *Las aventuras del príncipe Achmed*, de 1926, una adaptación de un cuento de *Las mil y una noches*.

### MIENTRAS TANTO EN JAPÓN...

Japón fue rápido en copiar y adaptar la técnica a su cine. No se sabe con certeza cuál fue su primera animación, pues casi todo su primer material filmico se perdió, ya sea porque necesitaron la nitrocelulosa de los rollos para fabricar otra cosa, por el gran temblor de Kanto de 1923 o porque los rollos se destruyeron durante algún bombardeo estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. Es sorprendente que los descubrimientos recientes de material filmico japonés hayan sido principalmente animaciones. La película más antigua conservada es *Katsudou Shashin*, una muy sencilla animación hecha con sólo 50 fotogramas y que, probablemente, estaba diseñada para proyectarse en bucle, pues sólo aparece un niño con uniforme de marinerito escribiendo sobre un pizarrón la frase “imágenes en movimiento”. Se desconoce el autor, así como su fecha de realización, pero los expertos creen que puede ser de 1912 o antes.<sup>23</sup> La hilarante *Namakura Gatana*, estrenada el 30 de junio de 1917 y dirigida

---

22 Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación: Una perspectiva desde México* (México: UNAM; 2022), 69.

23 Lost Media en Español: *Katsudou Shashin* (cortometraje japonés encontrado; 1907) [https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Katsudou\\_Shashin\\_\(cortometraje\\_japon%C3%A9s\\_encontrado;\\_1907\)](https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Katsudou_Shashin_(cortometraje_japon%C3%A9s_encontrado;_1907)). Personalmente, yo creo que el corto puede ser de 1912, o incluso de poco después, pues nota cierta influencia del *Nemo* de 1911 de Winsor McKay, ya que animar una figura animada con esa fluidez era bastante raro en la época.

por el caricaturista Junichi Kouchi, es un sencillo corto en donde un desafortunado samurái intenta combatir con una nueva katana que se acaba de comprar para descubrir que no tiene filo. Sorprende la secuencia final hecha con recortes, en donde sólo vemos las siluetas del samurái y su contrincante, adelantándose no sólo al estilo de animación de Lotte Reiniger por casi dos años, sino también a lo que sería el cine de Akira Kurosawa. En 1918, aparece *Urashima Taro*, de Seitaro Kitayama, de la cual no se conserva ninguna copia. Su título es engañoso, pues como se trata de una leyenda japonesa muy popular se hicieron varias versiones, pero ninguna es la de Kitayama. Curiosamente, mientras avanzaba esta investigación, en 2024 fue hallada otra animación de Seitaro Kitayama que hizo para promocionar una pasta de dientes, hecha en 1923.

En *La vida animada: Breve (brevísima) historia de la animación en México* usted se enterará de uno de los episodios más menospreciados, y fascinantes, de la cinematografía nacional: el sector de los dibujos animados.

En este apasionante ensayo historiográfico, el autor, **Andrés Rodríguez Grana**dos, uno de los pocos expertos en el tema, nos ofrece una visión compacta y entretenida de los más de noventa años que llevamos de animación nacional: desde el primer intento del caricaturista Salvador Pruneda por crear un corto animado sonoro mexicano inspirado en su personaje de historietas, *Don Catarino*, en 1934, la aparición de *Paco Perico* en 1935 de la mano de producciones AVA (el corto animado nacional más antiguo que se conserva), el estreno de *Los Tres Reyes Magos* en 1967 de Fernando Ruiz —y que fue además el primer largometraje animado a color de Hispanoamérica—, hasta las producciones más actuales como son *Uma & Haggen* y *Soy Frankelda* (el primer largometraje mexicano hecho totalmente con stop motion). Además, se mencionan episodios tan controvertidos y oscuros como fueron la producción de cortos anticomunistas auspiciados por el gobierno estadounidense durante la década de los cincuenta, la maquila de animación para la Jay Ward Productions y la Hanna Barbera, los cortos independientes a favor de la revolución sandinista, las caricaturas negrolegendarias del Taller de Animación de Coyoacán, los cortos feministas de Guadalupe Sánchez y Laura Íñigo y las escandalosas animaciones de educación sexual dirigidas por Carlos Carrera. Asimismo, se analizan y redescubren verdaderas joyas perdidas de la animación nacional.

El presente libro es una monografía esencial que reivindica el papel de los primeros animadores mexicanos y subraya la importancia de preservar este valioso acervo cultural. Una lectura obligada para cinéfilos, historiadores y cualquier persona interesada en el vibrante mundo de la animación.

ISBN: 978-970-96852-0-6



9 789709 685206



ALMUZARA