



Un cuento de hadas fracturado: historia de la “maquila” animada en México

María Celeste Vargas Martínez
et Daniel Lara Sánchez

Para nadie es un secreto que la industria cinematográfica genera millones de dólares cada año. Tampoco es desconocido que uno de los géneros que más ingresos produce en esa industria es el de la animación, dado que sus historias y técnicas llaman la atención de un amplio rango de espectadores. Lo que muchos no saben es cómo se originan las producciones animadas, cómo es su proceso de creación y, en especial, de dónde son originarios las manos y cerebros que les dan forma. Pocos espectadores advierten que muchos de los personajes y escenarios que ven animados en una pantalla de cine o televisión tienen vida y movimiento gracias a personas que trabajan en otros países, con culturas y contextos diferentes.

Es decir, no siempre se sabe que esa película o serie animada que se distribuye y consume de manera masiva ha pasado por un procedimiento denominado “maquila”. El concepto “maquila” hace referen-

Un conte de fées brisé : histoire de la “maquila” de l’animation au Mexique

Ce n’est un secret pour personne que l’industrie cinématographique génère des millions de dollars chaque année. Il est aussi notoire que l’un des genres qui produit le plus de recettes dans cette industrie est celui de l’animation, étant donné que ses histoires et techniques suscitent l’intérêt d’un large éventail de spectateurs. Ce que beaucoup ne savent pas, c’est comment naissent les productions animées, en quoi consiste leur processus de création, et en particulier, d’où sont originaires les mains et les cerveaux qui leur donnent forme. Peu de spectateurs réalisent

cia a un proceso de producción en el que una entidad inversionista, productora o capitalista, envía a otra entidad cierta parte de la producción industrial (normalmente la más complicada o que requiere de más personal) para abaratar sus costos y, con ello, percibir mejores ganancias en la creación y venta de un producto. Esa entidad maquiladora normalmente se encuentra en otro país. En el caso que nos ocupa, la industria del entretenimiento, y en específico de la animación, también existe ese proceso de maquila o animación por encargo, de la que muchos países hacen uso.

A lo largo de su historia, México ha sido un país maquilador por excelencia para diversas industrias, al no poder generar procesos de producción masivos por sí mismo y al depender en demasía de la inversión extranjera. En ese contexto, la animación producida en México durante gran parte de su devenir histórico, ha pasado precisamente por esta actividad maquiladora, que nunca logró generar una industria comercial propia ni un estilo artístico definido capaz de ser reconocido de forma internacional. Esto es lo que intentamos describir en este artículo.

El inicio de la animación en México fue complicado. Después de que los primeros estudios surgieron por iniciativa personal de gente que se interesaba en la animación, los caricaturistas, dibujantes y aprendices empezaron a darle forma a aquellas primeras producciones animadas. El camino fue difícil y con una serie de altibajos: había momentos de actividad e inactividad dentro de la naciente animación, las empresas que soñaban con desarrollar este arte en el país surgían y volvían a desaparecer con una vida demasiado efímera. Proyectos aislados comenzaron a gestarse, sin obtener éxito ni buenos resultados. Los dibujantes se transformaron en animadores y creció en ellos el deseo de dar vida a lo inanimado con mayor continuidad. Cada vez más gente intentaba animar como el vecino país del Norte: Estados Unidos. Aunque en realidad no había ningún despunte.

De 1916 en que aparece *Mi sueño*, animación realizada a partir de un escrito homónimo del general Salvador Alvarado y de la que no se tiene mayor referencia, hasta 1952, en México sólo se produjeron 14 cortometrajes completamente terminados (de los cuales sí se tiene conocimiento). Y de esas 14 producciones, 8 corresponden al estudio del impetuoso otorrinolaringólogo Alfonso Vergara Andrade, quien nutrió con su talento la animación nacional y fincó las bases para que ésta comenzara a crecer en la década de los años 1930 del siglo pasado. Señalamos como parámetro el año de 1952 porque fue entonces cuando en México se instaló el primer estudio creado expresamente para maquilar un proyecto estadounidense.

que de nombreux personnages et décors d'animation qu'ils voient sur un écran de cinéma ou de télévision prennent vie grâce à des personnes qui travaillent dans d'autres pays, avec des cultures et dans des contextes différents.

On ignore donc le plus souvent que tel film ou dessin animé qui est distribué et consommé de façon massive est passé par un procédé que l'on appelle "maquila". Le concept "maquila" faisant référence à un processus de production dans lequel une entité qui investit, productrice ou capitaliste, confie à une autre entité une partie de la production industrielle (généralement la plus complexe ou celle qui requiert le plus de personnel) pour réduire ses coûts et ainsi optimiser les bénéfices sur la création et commercialisation d'un produit. Cette entité dite *maquiladora* se trouve généralement dans un autre pays. Dans le cas qui nous intéresse, l'industrie du divertissement, et plus particulièrement de l'animation, ce processus de maquila, ou d'animation sur commande, est d'usage courant et nombreux sont les pays qui y recourent.

Historiquement, le Mexique a été un pays *maquilador* par excellence pour diverses industries, ne pouvant pas générer lui-même de processus de production massifs et dépendant excessivement de l'investissement étranger. Dans ce contexte, l'animation produite au Mexique au cours d'une grande partie de son évolution historique n'a pu faire autrement que de passer par cette activité *maquiladora*, laquelle n'a jamais réussi à générer une industrie commerciale propre, ni un style artistique défini capable d'être reconnu au niveau international. C'est ce que nous essayons de décrire dans cet article.

Les débuts de l'animation au Mexique ont été laborieux. Après l'apparition des premiers studios, nés de l'initiative individuelle de personnes qui s'intéressaient à l'animation, caricaturistes et dessinateurs, professionnels ou débutants, ont commencé à concevoir ces premières productions animées. Le chemin fut difficile et ponctué de hauts et de bas : l'animation naissante connaissait des périodes d'activité et d'inactivité, les entreprises qui rêvaient de développer cet art dans le pays apparaissaient puis disparaissaient à nouveau, avec une durée de vie trop éphémère. Des projets isolés commencèrent à germer, sans obtenir de succès, ni de bons résultats. Les dessinateurs se transformèrent en animateurs, avec un désir croissant d'animer l'inanimé avec plus de constance. De plus en plus d'individus s'essayaient à l'animation comme dans le pays frontalier du Nord, les États-Unis, sans pour autant parvenir à percer.

De 1916, date d'apparition de *Mi sueño*, film d'animation réalisé à partir d'un écrit homonyme du général Salvador Alvarado et sur lequel on n'a pas de

Nos referimos a Dibujos Animados SA (DASA), empresa que fue constituida legalmente en 1953. Richard K. Tompkins fungió como gerente de la empresa y el director artístico era Ernesto Terrazas, un ex trabajador de los estudios Disney. La misión del estudio era ser un laboratorio de blanco y negro y color, para dibujos animados de “publicidad comercial e historietas”¹. Aunque en realidad DASA animaba cortometrajes y con el tiempo también produciría doblaje de voz y anuncios comerciales en acción real. El establecimiento de DASA representó el nacimiento de una empresa que no surgía para satisfacer deseos personales de animar, sino que veía un negocio en la animación por medio de la maquila. Esta nueva forma de hacer animación significaba una manera de adiestramiento y perfeccionamiento de la técnica, una forma de construir infraestructura para animar en un país que no la tenía y de generar, posiblemente y a largo plazo, una industria propia.

Ante la Guerra Fría y el clima de inestabilidad por el que atravesaba Estados Unidos a mediados de siglo y que ocasionaba en las empresas de animación serios problemas y algunas tensiones, se vio que el trabajo realizado en otro país, donde los costos eran menores y la tensión política también, podía ser una buena opción para su propia producción. México fue la opción en ese momento. Así que DASA animó doce cortometrajes, que serían proyectados para el público estadounidense, con un costo de un millón y medio de pesos.

Las producciones animadas fueron: *Manolín torero*, *La canción de la sirena*, *Diestro contra Sinistro*, *Mucho Macho*, *Cambio de música maestro*, *Vice en versos*, *No me acorralen*, *Los Cuatrerros*, *Fue por lana*, *Viaje interplanetario* y otros dos de los cuales se desconoce el nombre. Estos cortometrajes se realizaron entre 1952 y 1954. El primero en ser producido tuvo un costo de 271,570 pesos, mientras los siguientes costaron a

precisiones, jusqu'à 1952, seuls 14 courts-métrages entièrement achevés (sur lesquels on dispose de davantage d'informations) ont été produits au Mexique. Et de ces 14 productions, 8 proviennent du studio de l'impétueux oto-rhino-laryngologiste Alfonso Vergara Andrade, qui a nourri de son talent l'animation nationale et a assis les bases permettant à celle-ci de commencer à se développer dans les années 1930 du siècle dernier. Nous prenons 1952 comme repère, car c'est l'année où s'est installé au Mexique le premier studio créé spécialement pour assurer la maquila d'un projet des États-Unis. Il s'agit en l'occurrence de Dibujos Animados SA (DASA), entreprise qui a légalement été constituée en 1953. Richard

K. Tompkins occupa la fonction de gérant de l'entreprise et Ernesto Terrazas, un ancien travailleur des studios Disney, celle de directeur artistique. Le studio avait pour mission d'être un laboratoire de noir et blanc et de couleur, pour dessins animés de “publicité commerciale et de bandes dessinées”¹. En fait, DASA réalisait l'animation de courts-métrages et produisit ultérieurement du doublage de voix et des messages publicitaires en prise de vue réelle. Cependant, la

création de l'entreprise DASA ne répondait pas au besoin de satisfaire des désirs individuels de faire

de l'animation, mais plutôt à celui de faire des affaires dans ce secteur grâce à la maquila. Cette nouvelle façon de s'impliquer dans l'animation constituait toutefois une forme d'entraînement et de perfectionnement des techniques, un moyen de construire une infrastructure pour l'animation dans un pays qui en était dépourvu et l'opportunité de développer à long terme une industrie autonome au Mexique.

Durant la Guerre Froide et face au climat d'instabilité traversé par les États-Unis vers le milieu du siècle



Hoja de modelos original del personaje Bullwinkle de la serie *Rocky and his Friends*, maquilada por el estudio Val-Mar, después llamado Gamma. Plancha de modelos original del personaje Bullwinkle de la serie *Rocky and his Friends*, sous-traitée au studio Val-Mar, devenu par la suite Gamma.

menos de la mitad. Los personajes que en ellos aparecían eran el Gallito Manolín, el burro Bonifacio, el perrito Tilín y un cuervo cuyo nombre era un juego de palabras: Armando Líos; todos ellos fueron creados por el talento de Ernesto Terrazas. Aunque también se podía ver a don Inocente (que en el nombre llevaba la penitencia) y al lobo Chente Colmillos, en cuyo apelativo también se hacía referencia a su lado oscuro.

Cada uno de estos cortometrajes duraba menos de 9 minutos y en su realización se invertían dos meses. Los animadores que aún viven y que colaboraron en la producción de estos cortos no recuerdan cuál era la empresa o institución norteamericana que mandó a hacerlos, pero por lo poco que se sabe, es probable que fuera el propio FBI, dado que desde los años 40 tuvo injerencia en la animación norteamericana y por su influencia se hicieron varios cortos animados propagandísticos en Estados Unidos. DASA recibía la idea original, la cual pasaba a un grupo de diez personas que escribía el argumento y creaba el *storyboard*, para de ahí comenzar a animar. Esta primera forma de maquila representaba un trabajo con cierta libertad, pues el estudio mexicano intervenía en diversas etapas dentro del proceso de animación y no sólo en dar movimiento a los dibujos. También en el estudio se realizó la musicalización, a cargo de Juan García Esquivel, y la grabación de los diálogos: “Los hicimos en inglés. Las grabaciones se hicieron en inglés originalmente”², aunque a los animadores nacionales se les proyectaban grabaciones en español.

El contenido de los cortos era netamente propagandístico, pues en la mayoría de ellos se hacía un ataque ideológico al comunismo y una defensa del modo americano de vida. De ahí que, en México, estas producciones se conozcan como “los doce cortos anticomunistas”. Es interesante saber que, por su participación en este trabajo, la animación mexicana tomó parte en la Guerra Fría, aunque se desconoce si los cortometrajes terminados llegaron a proyectarse en los Estados Unidos, como era la intención original.

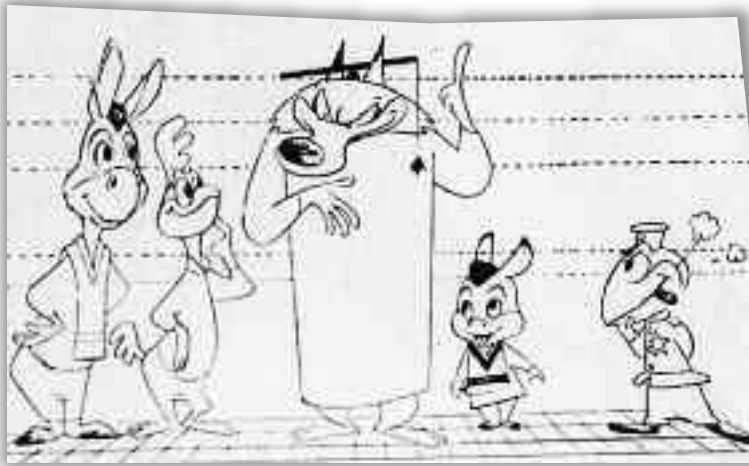
La realización de estas producciones llevó tres años. Tiempo en que a DASA llegaron varios animadores estadounidenses para trabajar y seguir enseñando a los nacionales. Es por ello que en algunos de los cortometrajes existe una notable influencia de la United Productions of America (UPA), estudio de animación estadounidense que por aquellos años había revolucionado la animación gracias a su estilo: trazos sencillos en dos dimensiones y manejo simbólico del color. Esa influencia se debió a que animadores de dicha empresa, entre ellos Pat Mathews, Tom McDonald y Gerald Ray, estuvieron durante algunos meses en México capacitando a los animadores nacionales. Es importante destacar que el inicio de la maquila anima-

cle, les entreprises d'animation se heurtèrent à de sérieux problèmes. Aussi, l'option d'externaliser leur production dans un autre pays, où les coûts étaient moindres et la tension politique moins forte, est alors apparue comme une option satisfaisante. L'option du moment fut le Mexique. C'est ainsi que DASA fut chargée d'animer douze courts-métrages, qui seraient projetés devant un public états-unien, avec un coût d'un million et demi de pesos.

C'est ainsi que furent produits les films suivants : *Manolín torero*, *La canción de la sirena*, *Diestro contra Siniestro*, *Mucho Macho*, *Cambio de música maestro*, *Vice en versos*, *No me acorralen*, *Los Cuatrerros*, *Fue por lana*, *Viaje interplanetario* et deux autres dont on ne connaît pas les titres. Ces courts-métrages furent réalisés entre 1952 et 1954. Alors que le coût du premier s'élevait à 271 570 pesos, celui des suivants fut réduit à moins de la moitié. Les personnages qui apparaissaient dans ces productions étaient el Gallito Manolín (le petit coq Manolín), el burro Bonifacio (l'âne Bonifacio), el perrito Tilín (le petit chien Tilín) ainsi qu'un corbeau dont le nom était un jeu de mots : Armando Líos. Tous furent le fruit du talent d'Ernesto Terrazas. Mais on pouvait aussi suivre les aventures de Don Inocente (qui portait bien son nom) et del lobo Chente Colmillos (le loup Chente Colmillos), dont le surnom évoquait le côté obscur.

Chacun de ces courts-métrages durait moins de 9 minutes pour une période de réalisation de deux mois. Les animateurs encore en vie qui ont collaboré à la production de ces courts-métrages ne se souviennent pas quelle était l'entreprise ou l'institution nord-américaine qui en avait passé la commande, mais d'après les rares informations disponibles, il est probable qu'il s'agisse du FBI. En effet, depuis les années 1940, celui-ci exerçait une ingérence dans l'animation nord-américaine et de nombreux courts-métrages d'animation de propagande ont été réalisés aux États-Unis sous son influence. DASA recevait l'idée originale, qui était transmise à un groupe de dix personnes, qui rédigeaient le scénario et créaient le *storyboard*, avant de passer à la phase technique de l'animation. Cette première forme de maquila laissait une certaine liberté dans le travail, car le studio mexicain intervenait dans diverses étapes du processus d'animation et pas seulement pour mettre les dessins en mouvement. C'est aussi dans le studio mexicain qu'ont été réalisés la musicalisation, sous la direction de Juan García Esquivel, et l'enregistrement des dialogues : “Nous les avons faits en anglais. À l'origine, les enregistrements ont été faits en anglais”², même si l'on projetait des enregistrements en espagnol aux animateurs locaux.

Le contenu des courts-métrages était clairement de propagande, en effet, dans la majorité d'entre eux,



Personajes diseñados por Ernesto Terrazas para los doce cortos anticomunistas. De izquierda a derecha: Bonifacio, Manolín, Chente Colmillos, Burrito y Armando Líos. Maquilados en Dibujos Animados SA. Personnages conçus par Ernesto Terrazas pour les douze courts-métrages anticommunistes. De gauche à droite : Bonifacio, Manolín, Chente Colmillos, Burrito et Armando Líos. Sous-traités chez Dibujos Animados SA.

da en México trajo consigo un aspecto favorable: animadores estadounidenses pasaban hasta seis meses en el país trabajando y enseñando a los nacionales la técnica manejada en Estados Unidos. Esto representó un notable avance en la animación nacional, puesto que la mayoría de nuestros animadores se habían forjado de forma empírica, y como en México no había una industria real, se desconocían muchos secretos y procedimientos del arte de animar.

Pero la presencia de los animadores extranjeros y la maquila, no sólo ayudó a mejorar la naciente técnica nacional, sino que también trajo a México mesas profesionales de animación, moviolas y una cámara Acme con una historia detrás: era la que utilizaban los hermanos Fleischer y con la que se filmó el largometraje *Los viajes de Gulliver* (1939). La infraestructura, al no existir en el país, comenzó a importarse.

Para mediados de los años 1950, DASA pretendió maquilar animación para la serie *Howdy Doody*, pero como hubo retraso en la entrega del episodio piloto, la empresa estadounidense canceló el acuerdo. Y al finalizar los doce cortos anticomunistas y no obtener los contratos que se buscaban para seguir maquilando, esta empresa, que nació con el objetivo de trabajar animación extranjera, despidió a gran parte de su personal y se dedicó al doblaje, producción en acción real y algunas esporádicas realizaciones animadas.

En 1957 se funda el estudio Val-Mar, creado por la asociación del ingeniero Gustavo Valdéz y el arquitecto Jesús Martínez Gracia, quienes dos años después lograron firmar un contrato con la productora neoyorquina de televisión Producers Associates of TV Inc. (PAT). Así, animadores mexicanos comenzaron a maquilar la serie, ahora de culto, *Rocky, la ardilla vola-*

una ataque ideológico del comunismo y una defensa del modo de vida americano eran visibles. Esto explica que estas producciones fueran conocidas en México como "los doce cortos anticomunistas". Bien que uno ignore si una vez terminadas estas películas fueron efectivamente proyectadas en los Estados Unidos como se había planeado inicialmente, es interesante constatar que al participar en este trabajo, la animación mexicana tomó parte en la Guerra Fría.

La realización de estas producciones tomó tres años. Durante este tiempo, muchos animadores de los Estados Unidos se unieron a DASA para trabajar y continuar enseñando

en los nacionales. Es por esta razón que se nota en algunas películas una influencia notable de la United Productions of America (UPA), estudio de animación estadounidense que en esa época revolucionó la animación gracias a su estilo: rasgos simples en dos dimensiones y un uso simbólico del color. Esta influencia se explica por el hecho de que algunos animadores de esta empresa, entre los que se encuentran Pat Mathews, Tom McDonald y Gerald Ray, pasaron algunos meses en México para formar a los nacionales. Es importante resaltar el aspecto benéfico que pudo haber generado la introducción de la maquila en la animación en México: los animadores de los Estados Unidos pasaban seis meses en el país para trabajar y enseñar a los nacionales la técnica empleada en sus estudios. Esto tuvo como consecuencia un avance notable en la animación nacional, ya que la mayoría de nuestros animadores se habían formado de manera empírica, y como no había una industria real en México, se desconocían muchos secretos y procedimientos del arte de animar.

La presencia de animadores extranjeros y de la maquila no sólo contribuyó a mejorar la técnica nacional, sino que también trajo a México mesas profesionales de animación, moviolas y una cámara Acme con una historia detrás: era la que utilizaban los hermanos Fleischer y con la que se filmó el largometraje *Le Voyage de Gulliver* (1939). La infraestructura, al no existir en el país, comenzó a importarse.

En 1957 se funda el estudio Val-Mar, creado por la asociación del ingeniero Gustavo Valdéz y el arquitecto Jesús Martínez Gracia, quienes dos años después lograron firmar un contrato con la productora neoyorquina de televisión Producers Associates of TV Inc. (PAT). Así, animadores mexicanos comenzaron a maquilar la serie, ahora de culto, *Rocky, la ardilla vola-*

dora (*Rocky and his Friends*). La historia de la maquila de esta serie es compleja, ya que Len Key (encargado de vender el episodio piloto) decidió que la animación se hiciera fuera de Estados Unidos y pensó en Japón y México como países que podrían cubrir los requerimientos de la producción. Su primera opción fue el estudio Tojo, en el país del sol naciente, donde 4 minutos de animación tenían un costo de 800 dólares. Aunque poco después se enteró de que el estudio no existía, pues lo pensaban construir con el dinero del contrato. Entonces, Peter Piech, otro productor del estudio, mencionó que conocía en México a Gustavo Valdéz, un hombre interesado en los dibujos animados que ya contaba con un estudio. Piech, Key y Roger Carlin, otro ejecutivo del estudio norteamericano, se entrevistaron con Valdéz y se llegó a un acuerdo, para lo cual los socios mudaron su pequeña empresa a un lugar construido explícitamente para maquilar. El contrato, firmado en marzo de 1959 con el estudio mexicano, significó para *General Mills* (empresa que patrocinaría la serie) un ahorro de 500 mil dólares al año. El pago a los animadores mexicanos era de 8.52 dólares por media hora de la serie, un precio muy bajo para los costos que se manejaban en esos años y que representaba 10 centavos de dólar por mica (en ese entonces, la animación se realizaba haciendo cada dibujo y posturas de los personajes en micas separadas, es decir, las famosas *cels* u hojas de acetato transparente). A pesar de ello, los bajos presupuestos de la empresa estadounidense significaban una excelente paga para los animadores nacionales.

Fue entonces cuando llegó a México gente como Bob Schleh, Harvey Siegel, Bub Gourley, Bill Meléndez, Rudy Zamora, Emery Hawkins, Carl Urbano, entre otros muchos. También se recibieron los primeros *storyboards*, guiones, hojas de exposición y pistas de audio para comenzar a trabajar los dos primeros episodios del programa. Esas primeras producciones estuvieron listas a pesar de las dudas que tenía el estudio estadounidense, pues no confiaba en el trabajo de los animadores mexicanos. En varias ocasiones, gente cercana a Jay Ward (creador de los personajes y de la serie misma) viajó a México a supervisar la realización y regresó a su país hablando mal de los mexicanos, de la constante bohemia y de las pérdidas repentinas de material, aunque, claro, los animadores nacionales tienen su propia versión.

Los dos primeros episodios decepcionaron a Jay Ward debido a una serie de errores: no había sincronización en los labios, se notaban temblores en la cámara y el color no era como él quería. El estudio mexicano era visto con algunas carencias, así que tuvieron que venir, nuevamente, animadores extranjeros a corregirlas. Un año después, *Rocky* se había convertido

des États-Unis annula l'accord. Et à la fin des douze courts-métrages anticomunistes, n'ayant pas obtenu les contrats escomptés pour continuer à traiter la maquila, cette entreprise, qui était née dans l'objectif de travailler pour l'animation étrangère, licencia une grande partie de son personnel pour se consacrer au doublage, à la production en prise de vue réelle et à quelques réalisations animées sporadiques.

Créé en 1957, le studio Val-Mar naît de l'association entre l'ingénieur Gustavo Valdéz et l'architecte Jesús Martínez Gracia, qui deux ans plus tard décrochèrent un contrat avec la maison de production télévisée new-yorkaise Producers Associates of TV Inc. (PAT). Ainsi, des animateurs mexicains commencèrent à travailler sur la série désormais devenue culte, *Rocky, l'écureuil volant* (*Rocky and his Friends*). L'histoire de la maquila de cette série est complexe : Len Key (chargé de vendre l'épisode pilote) qui souhaitait que l'animation s'effectue en dehors des États-Unis, avait pensé au Japon et au Mexique comme pays pouvant répondre aux conditions posées par la production. Son premier choix fut le studio Tojo, au pays du soleil levant, où 4 minutes d'animation représentaient un coût de 800 dollars. Mais peu après, il réalisa que le studio n'existait pas et restait à créer avec l'argent du contrat. C'est alors que Peter Piech, un autre producteur du studio, fit savoir qu'il connaissait Gustavo Valdéz au Mexique, un homme intéressé par les dessins animés et qui disposait déjà d'un studio. Piech, Key et Roger Carlin, un autre cadre au sein du studio nord-américain, eurent un entretien avec Valdéz qui déboucha sur un accord, à la suite duquel les associés transfèrent leur petite entreprise dans un endroit construit spécialement pour sous-traiter. Le contrat, signé en mars 1959 avec le studio mexicain, représentait pour General Mills (firme qui sponsoriserait la série) une économie de 500 mille dollars par an. Les animateurs mexicains étaient rémunérés 8,52 dollars par demi-heure de série, un tarif très bas par rapport aux coûts pratiqués dans ces années-là et qui représentait 10 centimes de dollar par mica (en ce temps-là, l'animation se réalisait en faisant chaque dessin et attitude des personnages sur des micas séparés, c'est-à-dire les fameuses *cels* ou feuilles d'acétate transparentes). Malgré cela, les faibles tarifs de l'entreprise états-unienne représentaient une excellente paye pour les animateurs nationaux.

C'est alors qu'arrivèrent au Mexique des gens comme Bob Schleh, Harvey Siegel, Bub Gourley, Bill Meléndez, Rudy Zamora, Emery Hawkins, Carl Urbano, pour n'en citer que quelques-uns. Furent aussi reçus les premiers *storyboards*, scénarios, feuilles d'exposition et pistes audio pour commencer à travailler les deux premiers épisodes de l'émission.

en un éxito en Estados Unidos y General Mills triplicó el presupuesto. Las condiciones para la entrega de trabajo fueron establecidas por el mismo Jay Ward y Val-Mar tenía que cumplir con ellas.

La técnica de la animación mexicana, aprendida de los primeros animadores llegados a DASA, mejoró con la realización de esta serie, a pesar de ser muy económica. Poco después, Val-Mar había transformado su nombre a Producciones Animadas Gamma SA.

Con Gamma comenzó la maquila vista como un negocio muy redituable, pues después de *Rocky* llega-



Hoja original de la serie *Jana and the Jungle*, de Hanna-Barbera, maquilada en el estudio Kinemba. Planche originale de la série *Jana and the Jungle*, de Hanna-Barbera, sous-traitée au studio Kinemba.

ron otras series al estudio para ser animadas: *King Leonardo and His Short Subjects* (1961), *Underdog* (1964), *Hoppity Hooper* (1964-1967), *The Beagles* (1966), *Fractured Fairy Tales*, *Go-go-gophers* (1966-1968), *Klondike Kat* (1966-1967), entre otras. Durante casi diez años la maquila de series estadounidenses mantuvo vivo al estudio Gamma hasta que cerró inesperadamente en 1967. Sin embargo, ya existía una fuerza de trabajo capaz de realizar las series de animación económica que la televisión requería en ese momento. Además, se adiestró aún más a animadores nacionales, pero no se logró fincar las bases para crear una industria animada propia en el país. Aunque la maquila dio vida a un solo gran estudio, Gamma, también originó el nacimiento de otros pequeños, dedicados principalmente a la publicidad y, como no existían los lugares apropiados para desarrollar grandes producciones nacionales, comenzaron a surgir animadores independientes que hicieron sus propias realizaciones.

Ces premières productions furent achevées malgré les doutes du studio états-unien, qui ne faisait pas confiance au travail des animateurs mexicains. À plusieurs reprises, des gens proches de Jay Ward (créateur des personnages et de la série en question) se déplacèrent au Mexique pour superviser la réalisation et revinrent chez eux en critiquant les Mexicains, le désordre constant et les pertes soudaines de matériel, même si, bien sûr, les animateurs nationaux n'ont pas la même version des faits.

Jay Ward fut déçu par les deux premiers épisodes en raison d'une série d'erreurs : les mouvements des lèvres n'étaient pas synchronisés, on percevait des tremblements de caméra et la couleur ne correspondait pas à ses attentes. Le studio mexicain révélant certaines insuffisances, des animateurs étrangers durent revenir pour les corriger. Un an plus tard, *Rocky* était devenu un succès aux États-Unis et General Mills tripla le budget. Les conditions de livraison du travail furent établies par Jay Ward en personne et Val-Mar se devait de les respecter.

La technique mexicaine de l'animation, transmise par les premiers animateurs arrivés à DASA, s'améliora avec la réalisation de cette série, même si elle restait très économique. Peu après, Val-Mar avait changé de nom pour devenir Producciones Animadas Gamma S.A.

C'est à partir de Gamma que la maquila fut considérée comme une activité très fructueuse, car suite à *Rocky*, d'autres séries arrivèrent au studio en vue d'être animées : *King Leonardo and His Short Subjects* (1961), *Underdog* (1964), *Hoppity Hooper* (1964-1967), *The Beagles* (1966), *Fractured Fairy Tales*, *Go-go-gophers* (1966-1968), *Klondike Kat* (1966-1967), entre autres. Durant presque dix ans, le studio Gamma fut maintenu en vie grâce à la maquila de séries états-uniennes, jusqu'à sa fermeture inattendue en 1967. Cependant, une force de travail s'était constituée, capable de réaliser les séries d'animation économiques dont la télévision avait besoin à ce moment. De plus, les animateurs nationaux continuèrent à être formés, sans pour autant que soient posées les bases suffisantes pour créer une industrie propre au pays. Bien que la maquila n'ait donné lieu à la création que d'un seul grand studio, Gamma, elle fut néanmoins à l'origine de la naissance d'autres studios plus petits, se consacrant principalement à la publicité et, comme il n'existait pas de lieux appropriés pour développer de grandes productions nationales, des animateurs indépendants firent leur apparition et effectuèrent leurs propres réalisations.

Paradoxalement, Gamma disparut au moment où la télévision états-unienne avait le plus besoin de la maquila, en raison de l'apparition de nombreuses

Paradójicamente, Gamma desapareció cuando la televisión estadounidense necesitaba más de la maquila, pues eran muchas las series que surgían; sin embargo, para esos años otros países comenzaron a maquilar para Estados Unidos, con costos aún menores que los pagados en México.

Para 1972, Kinemma, un estudio creado dos años antes por César y Ángel Cantón, Rubén Traconis, Rafael Morales y Sergio Castillo, logró un contrato con el estudio Hanna-Barbera para maquilar *Josie y las melódicas*, que al principio generó algunos problemas técnicos. Los primeros episodios se hicieron y Hanna-Barbera decidió que Kinemma maquilara otra de sus series que se convertiría en un éxito total: *The Flintstones* (no la original, sino una de tantas versiones que se hicieron de la familia de la Edad de Piedra). Con el tiempo llegaron al estudio mexicano *The Jetsons*, *Scooby Doo*, *Aquaman*, *The Shmoo*, *The Gallopin' Ghost*, *Foody Doody Ranch*, *Superfriends*, algunos especiales de *Jana de la selva*, entre otras.

Al igual que Gamma, Kinemma maquiló diversas series, muchas de ellas emblemáticas para los televidentes y que hoy día se siguen transmitiendo. Estados Unidos volvía a inclinar su mirada hacia el trabajo mexicano. Mientras la mayoría de los animadores entrenados por los artistas norteamericanos se sumergía en la animación de maquila, los animadores surgidos una década antes e iniciados lejos de la enseñanza estadounidense venida a México, comenzaban la realización del primer largometraje animado netamente mexicano: *Los tres Reyes Magos* (Fernando Ruiz, 1976) y daban forma al estilo que caracterizaría las producciones de Ruiz posteriormente. Por su parte, Kinemma, aun haciendo la maquila para Hanna-Barbera, logró producir el segundo largometraje de la historia animada nacional: *Los Supersabios* (1978).

A finales de los años 1970, los hermanos Cantón, dueños de Kinemma, ya no podían mantener la maquila, ya que a lo largo de esos años habían tenido que enfrentar una serie de problemas con los animadores, a quienes, al parecer, les era difícil seguir una disciplina. César Cantón decidió subir los costos de producción, esperando que Hanna-Barbera no aceptara para tener la oportunidad de cerrar el estudio... y así fue. Entonces Bill Hanna encontró en el naciente estudio de Juan Fenton y Marco Antonio Ornelas la empresa que animara sus series. Al estudio, llamado simplemente Fenton y Ornelas, llegó *El Show de Pebbles y Bamm-Bamm* para continuar con *Space Ace & Astro* y *The Gary Coleman Show*.

Pero los grandes contratos para maquilar series estadounidenses fueron desapareciendo y poco a poco la maquila se volvió más escasa. Algunos de los animadores que habían trabajado en esas series maquiladas

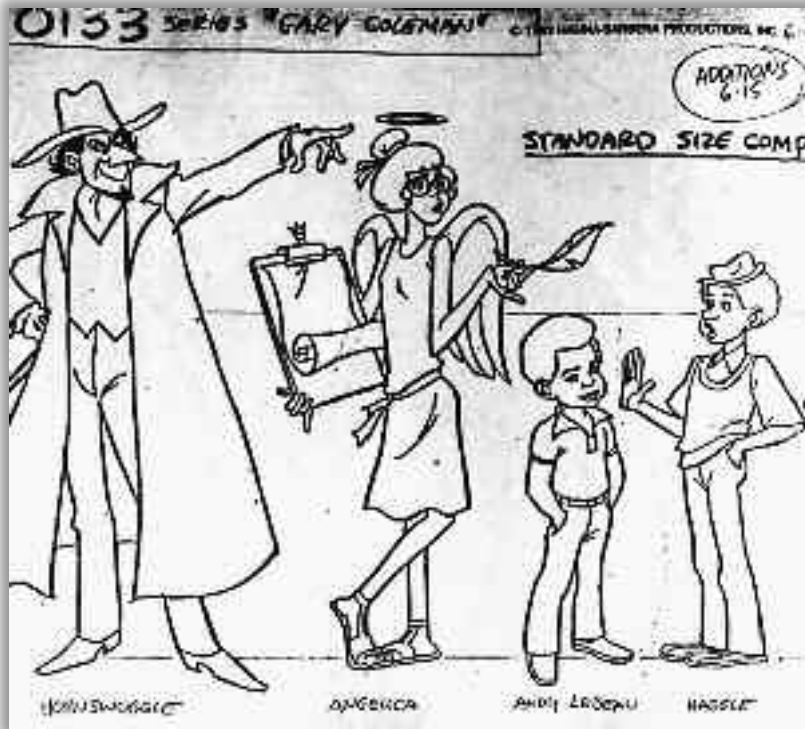
séries. Cependant, dans ces années-là, d'autres pays commencèrent à sous-traiter pour les États-Unis, avec des coûts encore moindres que ceux pratiqués au Mexique.

En 1972, Kinemma, un studio créé deux ans plus tôt par César et Ángel Cantón, Rubén Traconis, Rafael Morales et Sergio Castillo, obtient un contrat avec le studio Hanna-Barbera pour animer *Josie y las melódicas*, qui au début posa quelques problèmes techniques. Suite à la réalisation des premiers épisodes, Hanna-Barbera décida que Kinemma traiterait la maquila d'une autre de ses séries qui deviendrait un véritable succès : *The Flintstones* (non l'originale, mais l'une des nombreuses versions qui furent réalisées des Pierrafeu). Avec le temps, le studio mexicain vit arriver *The Jetsons*, *Scooby Doo*, *Aquaman*, *The Shmoo*, *The Gallopin' Ghost*, *Foody Doody Ranch*, *Superfriends* et quelques épisodes spéciaux de *Jane de la jungle*, entre autres.

De même que Gamma, Kinemma prit en charge la maquila de diverses séries, la plupart d'entre elles emblématiques pour les téléspectateurs et qui aujourd'hui continuent à être diffusées. Le regard des États-Unis se tournait à nouveau vers le travail mexicain. Alors que la plupart des animateurs formés par les artistes nord-américains se plongeaient dans l'animation de maquila, les animateurs apparus une décennie avant et initiés loin de l'enseignement nord-américain apporté au Mexique, commençaient la réalisation du premier long-métrage d'animation purement mexicain : *Los tres Reyes Magos* (Fernando Ruiz, 1976). Ils esquissaient aussi le style qui caractériserait par la suite les productions de Ruiz. De son côté, Kinemma, sous-traitant toujours pour Hanna-Barbera, produisit le second long-métrage de l'animation nationale : *Los Supersabios* (1978).

À la fin des années 1970, les frères Cantón, propriétaires de Kinemma, ne pouvaient plus poursuivre dans la maquila, étant donné qu'au cours de cette période ils avaient dû faire face à une série de problèmes avec les animateurs, qui, semble-t-il, avaient du mal à suivre une discipline. César Cantón décida d'augmenter les coûts de production, dans l'espoir d'un refus de Hanna-Barbera, ceci pour avoir l'opportunité de fermer le studio... ce qui se produisit. Bill Hanna trouva alors dans le tout nouveau studio de Juan Fenton et Marco Antonio Ornelas l'entreprise qui animerait ses séries. Ce studio, appelé tout simplement Fenton et Ornelas fut alors chargé de *El Show de Pebbles et Bamm-Bamm*, avant de continuer avec *Space Ace & Astro* et *The Gary Coleman Show*.

Mais peu à peu, les grands contrats pour sous-traiter des séries états-uniennes disparurent et la maquila se raréfia. Quelques animateurs qui avaient



Hoja de modelos original de la serie *Gary Coleman Show*, maquilada por el estudio Fenton y Ornelas. Plancha de modèles originale de la sèrie *Gary Coleman Show*, sous-traitée au studio Fenton et Ornelas.

tuvieron que emigrar al vecino país del Norte en busca de trabajo, ya que México no ofrecía lugares sólidos donde desarrollarse. Al cerrar Kinemma, desapareció el único estudio capaz de mantener a más de 200 animadores trabajando. Así que quienes no se refugiaron en Estados Unidos, lo hicieron en las empresas de publicidad. Al poco tiempo, la maquila también se alejó de Fenton y Ornelas, estudio que terminó haciendo la animación para anuncios publicitarios.

Desde la década de los años 1980 hasta el año 2000, la animación mexicana se mantuvo por la importante producción de cortometrajes de realizadores independientes y por la gran cantidad de anuncios comerciales televisivos. Eso era todo lo que se hacía en animación mexicana, pues después del largometraje *El pequeño ladronzuelo* (Fernando Ruiz, 1987), no se había logrado realizar otra película. A raíz de que el cortometraje *El héroe* (Carlos Carrera, 1994) ganara la Palma de Oro en el Festival de Cannes, la animación mexicana comenzó a despuntar nuevamente. Fueron los jóvenes que realizaron cortometrajes con diversas técnicas y algunos grupos, que quizá sabían poco de animación, pero veían en ella la posibilidad de crear empresas redituables, quienes revivieron la olvidada animación mexicana.

En el presente siglo surgieron más largometrajes nacionales que los creados desde ese lejano 1916: *Ánima Estudios* dio vida a *Magos y Gigantes* (2003), *Imaginum* (2005), *El Agente 00P2* (2009) y *Triple AAA*:

trabajó a la maquila de ces series durent émigrer vers le pays frontalier du Nord en quête de travail, le Mexique n'offrant pas de structures solides pour leur profession. Avec la fermeture de Kinemma, disparut l'unique studio capable de faire travailler plus de 200 animateurs. De sorte que ceux qui ne se réfugièrent pas aux États-Unis se tournèrent vers des entreprises de publicité. Peu après, la maquila déclina aussi chez Fenton et Ornelas, studio qui finit par s'orienter vers l'animation de messages publicitaires.

Des années 1980 jusqu'à l'an 2000, l'animation mexicaine s'est maintenue grâce à l'importante production de courts-métrages de réalisateurs indépendants et grâce à la grande quantité de spots commerciaux télévisés. Voilà à quoi se réduisait

l'animation mexicaine, car après le long-métrage *El pequeño ladronzuelo* (Fernando Ruiz, 1987), aucun autre film n'avait pu être réalisé. Après que le court-métrage *El héroe* (Carlos Carrera, 1994) eut gagné la Palme d'or au Festival de Cannes, l'animation mexicaine commença à décoller de nouveau. Ce furent des jeunes, qui réalisèrent des courts-métrages avec diverses techniques, et quelques groupes, qui malgré leur manque de savoir-faire en animation voyaient en elle la possibilité de créer des entreprises rentables, qui firent revivre l'animation mexicaine oubliée.

Le siècle actuel vit apparaître plus de longs-métrages nationaux qu'il n'en fut créé depuis ce lointain 1916 : *Ánima Studios* sortit *Magos y Gigantes* (2003), *Imaginum* (2005), *El Agente 00P2* (2009) et *Triple AAA: la película* (2010) ; *Animex 2d* (désormais appelé *Animex Studios*) réalisa *La leyenda de la Nahuala* (2007), *Nikté* (2009) et *La revolución de Juan Escopeta* (2010) ; l'entreprise *Huevo Cartoon* lança *Una película de huevos* (2006) et *Otra película de huevos y un pollo* (2009) ; le studio *White Knight*, de son côté, produisit *Héroes verdaderos* (2010) ; et *Santo Domingo Films*, *Brijes 3D* (2010). Quelques-uns de ces films durent faire appel à de la main-d'œuvre étrangère, donc à la maquila, pour réduire leurs coûts. Ainsi, les Philippines, l'un des principaux pays *maquiladores* d'animation, l'Argentine, Taiwan et les États-Unis eux-mêmes, travaillèrent sur des films mexicains qui sortirent sur les écrans de cinéma nationaux. De fait, un de

la película (2010) ; Animex 2d (ahora llamado Animex Estudios) ha realizado *La leyenda de la Nahuala* (2007), *Nikté* (2009) y *La revolución de Juan Escopeta* (2010); la empresa Huevo Cartoon lanzó *Una película de huevos* (2006) y *Otra película de huevos y un pollo* (2009); el estudio White Knight, por su parte, produjo *Héroes verdaderos* (2010); y Santo Domingo Films, *Brijes 3D* (2010). Algunas de estas cintas tuvieron que recurrir a mano de obra extranjera, maquila, que abaratará sus costos. Así Filipinas, uno de los principales países maquiladores de animación, Argentina, Taiwán y el propio Estados Unidos, dieron vida a las cintas mexicanas que se presentaron en las pantallas cinematográficas nacionales. De hecho, una de las más taquilleras, *Una película de huevos*, fue maquilada completamente en Argentina.

La única maquila que se logró hacer en México, después de más de 20 años, fue en el estudio Anima, quienes, gracias a un contrato logrado en 2008, animaron la nueva película del personaje clásico de la UPA: Mr. Magoo, titulada *Kung Fu Magoo* y que recientemente fue adquirida por el canal televisivo de Disney para ser estrenada.

Se puede afirmar, entonces, que la historia de la maquila en grandes proporciones en la animación mexicana, terminó. Esa actividad que ayudó a formar y a hacer crecer los estudios más importantes de México y que contribuyó al mejoramiento de la técnica de animar, que trajo al país la infraestructura necesaria para la época, que generó animaciones memorables en la historia de la animación mundial, se alejó del país. Desde entonces, México no ha vuelto a ver los contratos millonarios que ayudaron económicamente a toda la gente involucrada en la animación. Los estudios creados con la infraestructura necesaria para animar series y mantener a más de 200 trabajadores desaparecieron (hasta ahora no ha existido ningún estudio de la misma magnitud) y de ellos no queda nada, sólo el recuerdo en los pocos artistas que aún viven.

Así que la historia de la maquila en México está tan fracturada como la historia misma de la animación nacional. El primer problema se presenta cuando Gamma desaparece: los trabajadores se quedan sin nada (no hay indemnizaciones ni dónde trabajar); el Sindicato al cual pertenecían (Técnicos y Manuales del STPC de la RM, Rama de Cine Animado) custodió el edificio abandonado por los estadounidenses, negó la entrada a los trabajadores y retuvo las cámaras de animación. Al ser el único estudio grande que animaba en México, no había otras empresas capaces de mantener a toda la mano de obra con la que Gamma contaba y la publicidad ha albergado desde entonces a la mayor parte de los animadores. El segundo problema que fracturó a la creciente animación fue el cierre

ceux qui firent le plus d'entrées, *Una película de huevos*, fut entièrement élaboré en Argentine.

L'unique maquila qui fut réalisée au Mexique, après plus de 20 ans, s'effectua dans le studio Anima, qui grâce à un contrat obtenu en 2008, anima le nouveau film du personnage-phare d'UPA Productions : M. Magoo, intitulé *Kung Fu Magoo* et récemment acquis par le canal de télévision de Disney avant de sortir sur les écrans.

On peut donc affirmer que l'histoire de la maquila à grande échelle dans l'animation mexicaine était terminée. Cette activité qui favorisa la formation et la croissance des studios les plus importants du Mexique et contribua à l'amélioration des techniques d'animation, qui dota le pays de l'infrastructure nécessaire pour l'époque, et qui donna le jour à des films d'animation mémorables dans l'histoire de l'animation mondiale, déserta le pays. Dès lors, le Mexique ne vit plus de contrats portant sur des millions, comme ceux qui avaient aidé économiquement tous les intervenants du monde de l'animation. Les studios créés avec l'infrastructure nécessaire pour animer des séries et assurer l'emploi de 200 travailleurs ont disparu (jusqu'à présent, il n'y a pas eu d'autre studio de cette ampleur) et il n'en reste rien, si ce n'est le souvenir pour les rares artistes encore en vie.

L'histoire de la maquila au Mexique est donc aussi chaotique que l'histoire même de l'animation nationale. Le premier problème se présente quand Gamma disparaît : les travailleurs se retrouvent sans rien (sans aucune indemnisation, ni lieu de travail) ; le Syndicat auquel ils appartenaient (Techniciens et Travailleurs Manuels du STPC de la RM, branche du cinéma d'animation) récupéra le bâtiment abandonné par les États-Unis, refusa l'entrée aux travailleurs et confisqua les caméras d'animation. Étant le seul grand studio spécialisé dans l'animation au Mexique, il n'y avait pas d'autres entreprises capables de conserver toute la main-d'œuvre dont Gamma disposait et dès lors, la majeure partie des animateurs s'est donc reconvertie dans la publicité. Le second problème qui a brisé l'élan de l'animation fut la fermeture de l'autre grande entreprise d'animation mexicaine, Kinemma. Les conflits répétés avec les artistes nationaux ont précipité la fermeture du studio et la seule caméra dont il disposait fut vendue au plus offrant (l'autre, fabriquée par Ángel Cantón, fut vendue comme de la vieille ferraille). Là encore, un grand nombre d'animateurs se retrouva sans travail et se tourna vers la publicité. Sans grands studios capables d'accueillir les travailleurs ayant perdu leur emploi, face à une division marquée au sein même de la corporation des animateurs, face au véritable manque de discipline et de spécialisation adéquate au sein de l'industrie (même s'il y avait beau-

de la otra gran empresa de animación mexicana, Kinemma: los múltiples conflictos con los artistas nacionales apresuraron el cierre del estudio y se vendió la única cámara con la que se contaba al mejor postor (la otra, fabricada por Ángel Cantón, fue vendida como fierro viejo); nuevamente, un gran número de animadores quedó sin trabajo y la publicidad los volvió a acoger. Sin grandes estudios capaces de albergar a los trabajadores desempleados, con una marcada división en el mismo gremio de animadores, con una verdadera falta de disciplina y especialización adecuada dentro de la misma industria (podía haber muchos animadores, pero muy pocos negociadores o impulsores de proyectos), con desprecio de algunos sectores que veían a la animación como un arte menor y no como cine creador de productos culturales capaces de ser consumidos por las masas, redituables, exportables y generadores de ganancias, la industria animada mexicana se vio detenida. Para muchos la maquila frenó el desarrollo de productos propios y la evolución de la animación, sin embargo, nunca se vio a ésta como la oportunidad de darle vida a una industria nacional.

Ahora, en los tiempos de la globalización y del desarrollo imparable de las industrias culturales de entretenimiento, la animación mexicana se ha puesto del otro lado: los estudios nacionales ya no maquilan, sino que envían la realización de sus producciones a otros países. A partir del aparente despunte que, desde 2003, ha tenido la producción de largometrajes animados en México, la historia se está reescribiendo al revés: las empresas mexicanas pueden decir que son ellas las que envían a otros países su trabajo.

Esto no estaría mal si en México existiera una sólida industria animada sólida, capaz de mantener a la mano de obra existente en el país. Una industria competitiva que generara un gran número de productos, para los cuales los artistas y empresas nacionales no dieran abasto. Pero lamentablemente no es así: apenas este año México logró producir cuatro largometrajes animados. Si, como en otros países, el dinero ahorrado con el abaratamiento de los costos al maquilar en el extranjero y las ganancias obtenidas en las realizaciones se usaran para crear más infraestructura, para mantener grandes estudios o para mejorar la calidad de las producciones, podría pensarse que en el futuro habrá por fin una verdadera industria, pero no es así. En México no se tiene esa visión.

En un país donde se pudo crear industria a partir de la maquila en animación que se mantuvo por décadas, se está gestando apenas, con dificultad, una industria animada carente de un estilo propio, de una verdadera técnica capaz de competir a nivel internacional, de una cultura que genere largometrajes de

coup d'animateurs, très peu étaient à même de promouvoir des projets), face au dédain d'autres secteurs qui voyaient l'animation comme un art secondaire et non comme du vrai cinéma, créateur de produits culturels susceptibles d'être consommés par les masses, financièrement rentables, exportables et générateurs de profits, l'industrie de l'animation mexicaine s'est vue stoppée. Pour beaucoup, la maquila a freiné le développement de produits nationaux et l'évolution de l'animation, mais celle-ci n'a jamais été envisagée comme une opportunité de faire naître une industrie nationale.

Désormais, à l'heure de la globalisation et du développement inéluctable des industries culturelles de divertissement, l'animation mexicaine a inversé les rôles : les studios nationaux ne font plus de maquila, mais ils envoient la réalisation de leurs productions à d'autres pays. Depuis l'essor apparent qu'a connu à partir de 2003 la production de longs-métrages animés au Mexique, le cours de l'histoire s'est inversé : les entreprises mexicaines peuvent dire que ce sont elles qui envoient leur travail dans d'autres pays.

Ce qui ne serait pas un mal s'il existait au Mexique une industrie de l'animation solide, capable de conserver la main-d'œuvre existante dans le pays. Une industrie compétitive générant de nombreux produits, et pour laquelle les artistes et entreprises nationaux seraient en nombre insuffisant. Malheureusement, il n'en est pas ainsi : cette année le Mexique a produit à peine quatre longs-métrages animés. Si, comme dans d'autres pays, les fonds économisés grâce à la baisse des coûts réalisée en sous-traitant à l'étranger ainsi que les bénéfices obtenus par les réalisations étaient utilisés pour développer l'infrastructure, pour maintenir de grands studios ou améliorer la qualité des productions, on peut penser qu'une véritable industrie pourrait enfin voir le jour, mais ce n'est pas le cas. Cette vision est absente au Mexique.

Dans un pays où la maquila a permis de créer une industrie dans l'animation, qui a perduré durant des décennies, commence à peine à poindre, péniblement, une industrie animée, dépourvue de style propre, d'une véritable technique capable d'entrer en concurrence au niveau international, d'une culture génératrice de longs-métrages de qualité et non seulement de produits rentables, de véritables écoles qui spécialisent leurs élèves dans les diverses étapes inhérentes à la réalisation d'un film d'animation et qui ne leur apprennent pas seulement à faire bouger des personnages et des objets.

Les raisons pour lesquelles les studios mexicains travaillent à l'étranger leurs productions animées peuvent être nombreuses : déficit de main-d'œuvre dans le

calidad y no sólo productos reutilizables, de verdaderas escuelas que especialicen a sus alumnos en las diversas etapas que involucra hacer una película animada y que no sólo les enseñen a mover personajes y objetos.

Los motivos de los estudios mexicanos para trabajar en el extranjero sus producciones animadas pueden ser muchos: falta de mano de obra en el país, costos más bajos en el extranjero, falta de apoyo económico e inversionistas, etcétera. Lo cierto es que esos estudios están negando a su gente el trabajo para desarrollarse y se están cayendo en el error de tratar de generar una industria con productos de mala calidad, realizados con mano de obra barata. Durante casi cien años la animación en México se enfrentó a una serie de errores que contribuyeron a no fincar una verdadera industria, lamentablemente en pleno siglo XXI las empresas de animación están negando la historia y se están cometiendo los mismos errores del siglo pasado. Quien no analiza y aprende del camino recorrido tendrá pasos titubeantes en los senderos que aún le falta recorrer. ■

NOTAS

1. Vargas, María Celeste y Daniel Lara, *Hecho en México: historia de la animación mexicana*, en proceso de publicación.
2. Entrevista realizada a Carlos Sandoval Bennett, pionero de la animación mexicana, en marzo de 2003 por María Celeste Vargas y Daniel Lara.

MARÍA CELESTE VARGAS MARTÍNEZ Licenciada en periodismo por la UNAM. Se tituló con Mención Honorífica por el diseño de una metodología para el estudio de la Animación. Ha impartido conferencias sobre el tema en diversas universidades y festivales de animación. Es coautora del libro *Hecho en México: historia de la animación mexicana* y del blog animacionmexico.blogspot.com, consultado y reconocido a nivel internacional. Escritora y colaboradora de revistas literarias latinoamericanas.

DANIEL LARA SÁNCHEZ Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva por la UNAM. Laboró en el periódico *Esto*, TV Azteca, Editorial Televisa y la revista *Cine Premiere*. Ha impartido conferencias sobre animación en diversas universidades y festivales de cine. Coautor del libro *Hecho en México: historia de la animación mexicana* y del blog animacionmexico.blogspot.com. Actualmente imparte clases en la UNAM, la Universidad Pedagógica y la Universidad Anáhuac.

RESUMEN Dentro de la historia de la animación mexicana, la maquila ha tenido un papel fundamental. Fue ésta la que permitió que animadores mexicanos aprendieran la técnica de elaboración de dibujos animados. Muchas de las series animadas estadounidenses que hoy son de culto se realizaron en México. Sin embargo, esta situación no pudo fincar las bases para la generación de una verdadera industria animada en el país y no ayudó a la definición de un estilo propio en la animación mexicana.

PALABRAS CLAVES animación mexicana - historia animada mexicana - maquila animada en México - industrias del entretenimiento - estudios de animación mexicanos - dibujos animados clásicos - televisión estadounidense - series animadas - Hanna-Barbera - Jay Ward

pays, moindres coûts à l'étranger, manque de soutien économique et d'investisseurs, etc. Le fait est qu'en refusant de faire travailler des gens du cru pour se développer, ces studios commettent l'erreur de vouloir dynamiser une industrie avec des produits de mauvaise qualité, réalisés avec de la main-d'œuvre bon marché. Durant presque cent ans, l'animation au Mexique a subi les conséquences d'une série d'erreurs qui ont contribué à la priver d'une véritable industrie. Malheureusement, en plein XXI^e siècle, les entreprises d'animation, au mépris de l'histoire, commettent les mêmes erreurs qu'au siècle dernier. Celui qui n'analyse pas et ne tire pas enseignement du chemin parcouru, ne pourra avancer que d'un pas hésitant sur les sentiers restant à parcourir. ■

TRADUIT DE L'ESPAGNOL (MEXIQUE)
PAR PASCALINE ROSNET

NOTES

1. Vargas, María Celeste et Daniel Lara, *Fait au Mexique : Histoire de l'animation mexicaine*, en cours de publication.
2. Interview de Carlos Sandoval Bennett, pionnier de l'animation mexicaine, réalisée en mars 2003 par María Celeste Vargas et Daniel Lara.

MARÍA CELESTE VARGAS MARTÍNEZ Diplômée en journalisme à l'UNAM. Elle a obtenu son diplôme avec Mention Honorifique pour la conception d'une méthodologie d'analyse de l'Animation. Elle a donné des conférences sur le sujet dans diverses universités et festivals d'animation. Elle est co-auteur du livre *Fait au Mexique : histoire de l'animation mexicaine* et du blog animacionmexico.blogspot.com, consulté et reconnu internationalement. Écrivain et collaboratrice de revues littéraires latino-américaines.

DANIEL LARA SÁNCHEZ Diplômé en journalisme et communication collective à l'UNAM. Il a travaillé pour le journal *Esto*, TV Azteca, Editorial Televisa et la revue *Cine Premiere*. Il a donné des conférences sur l'animation dans diverses universités et festivals de cinéma. Co-auteur du livre *Fait au Mexique : histoire de l'animation mexicaine* et du blog animacionmexico.blogspot.com. Il donne actuellement des cours à l'UNAM, à l'Université Pedagogique et à l'Université Anáhuac.

RÉSUMÉ Dans l'histoire de l'animation mexicaine, la maquila a joué un rôle fondamental. C'est elle qui a permis à des animateurs mexicains d'apprendre la technique d'élaboration de dessins animés. De nombreuses séries animées des États-Unis, qui sont aujourd'hui devenues cultes, ont été réalisées au Mexique. Cependant, cet état de fait n'a pas permis d'aboutir à la création d'une industrie de l'animation à part entière au Mexique ; il n'a pas plus aidé l'animation mexicaine à trouver un style propre.

MOTS-CLÉS animation mexicaine - histoire de l'animation mexicaine - maquila de l'animation au Mexique - industries du divertissement - studios d'animation mexicains - dessins animés classiques - télévision des États-Unis - séries animées - Hanna-Barbera - Jay Ward