

1202

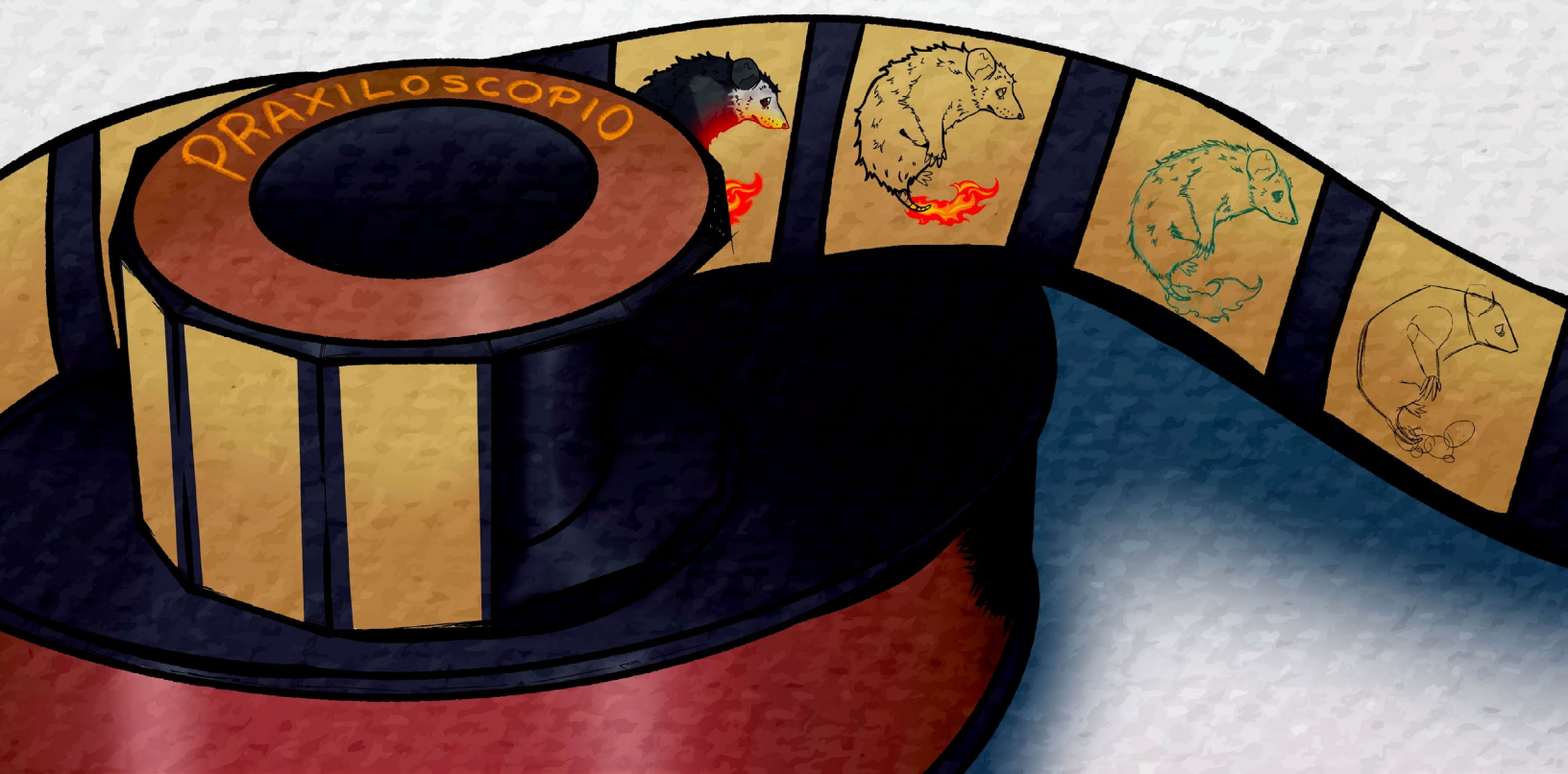
Suplemento cultural el tlacuache

CENTRO  INAH MORELOS

Viernes 31 de octubre, 2025

ISSN-3061-7391

ANIMAR CON EL ALMA





Suplemento cultural el tlacuache, núm. 1202, viernes 31 de octubre de 2025, es una publicación semanal editada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia, Secretaría de Cultura, Córdoba 45, col. Roma, alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06700, Ciudad de México.

Editor responsable: Lorena Reyes Castañeda.

Página web: <https://www.revistas.inah.gob.mx/index.php/eltlacuache>

Correo: tlacuache.mor@inah.gob.mx

Reservas de derechos al uso exclusivo: 04-2023-072713391600-107.

ISSN-3061-7391, ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Responsable de la última actualización de este número: Lorena Reyes Castañeda.

Centro INAH Morelos. Dirección: Mariano Matamoros 14, Acapantzingo, Cuernavaca, Morelos.

Fecha de última modificación: 31 de octubre de 2025.

Las opiniones vertidas en los artículos del Suplemento cultural el tlacuache son responsabilidad de los autores.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin la previa autorización del Instituto Nacional de Antropología e Historia.



Órgano de difusión de la comunidad del INAH Morelos

Consejo Editorial

Erick Alvarado Tenorio

Giselle Canto Aguilar

Eduardo Corona Martínez

Raúl Francisco González Quezada

Mitzi de Lara Duarte

Luis Miguel Morayta Mendoza

Tania Alejandra Ramírez Rocha

Lorena Reyes Castañeda

Marcela Tostado Gutiérrez

Karina Morales Loza

Coordinación de difusión

Emilio Baruch Quiroz Tellez

Formación y diseño

Centro de Información y Documentación (CID)

Apoyo operativo y tecnológico

Crédito portada/contraportada:

Ilustración:

Abiel Guillermo Brito Maldonado, 2025.

Sigue nuestras redes sociales: [f](#) [i](#) [y](#) [t](#) /Centro INAH Morelos

RESUMEN

Animar con el alma es un recorrido por la historia de la animación, sus técnicas y se muestra el proceso creativo, dando voz a seis estudiantes de Animación en Morelos. El 27 de octubre se celebra el **Día Mundial del Patrimonio Audiovisual** y el 28 de octubre el **Día Mundial de la Animación**, una excelente oportunidad para recordar que el arte de la animación es un patrimonio cultural vivo que ha evolucionado a lo largo de la historia.

Lorena Reyes Castañeda

Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (2016) y Licenciada en Antropología Social (2012) por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Coordinadora del Acervo Académico y del Cine club Momoxtli del Centro de Información y Documentación del Centro INAH Morelos.

Emilio Baruch Quiroz Tellez

Diseñador gráfico, egresado de la Facultad de Diseño de la UAEM. Actualmente desempeña actividades para el Instituto Nacional de Antropología e Historia en su delegación en Morelos. Entre diversas actividades, genera el diseño de contenido gráfico para redes sociales, papelería interna y material impreso a gran formato. Al igual que semanalmente crea el diseño editorial al suplemento cultural El Tlacuache, del cual ha dado formación a más de 200 números.

Artistas UFLP

Abiel Guillermo Brito Maldonado

Jorge Iván Contreras Fernández

Antonio Emiliano González Jiménez

Johan Emanuel Hernández Ramos

Carolina Martínez González

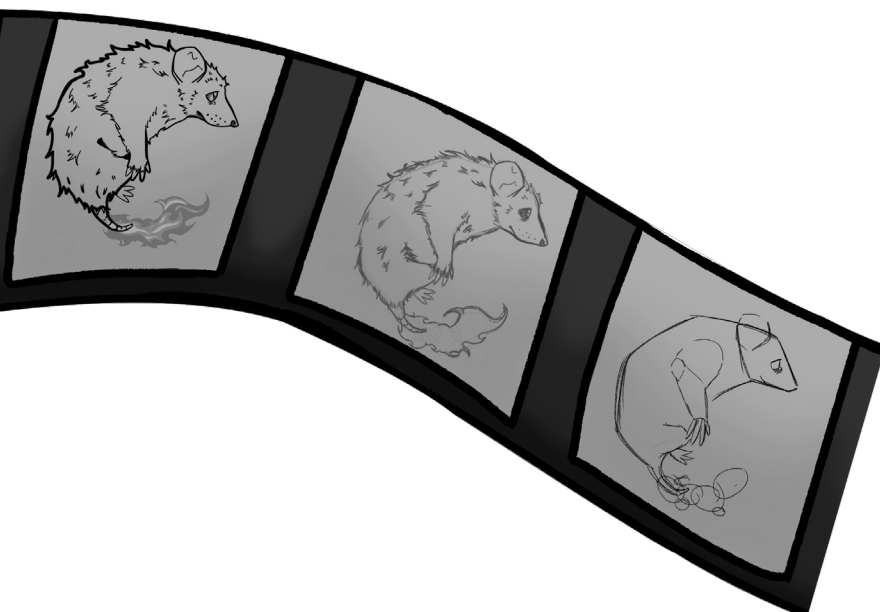
Rodrigo Rodríguez Torres

Stephany Karla Santana Contreras

Karina Toyama Castro

Alumnas y alumnos de la Licenciatura en Diseño multimedia y animación de la generación 2022 -2025, de la Universidad Fray Luca Paccioli, quienes crearon "Molcajete de leyendas" una antología que busca recuperar, preservar y transmitir las leyendas más representativas de las culturas prehispánicas de México. Este proyecto no solo resalta la riqueza de nuestra herencia cultural, sino que también tiene como objetivo acercar a los lectores, especialmente a los jóvenes, a las tradiciones que han moldeado nuestra identidad a lo largo de los siglos.

Detalles. Ilustraciones: Abiel Guillermo Brito Maldonado, 2025.

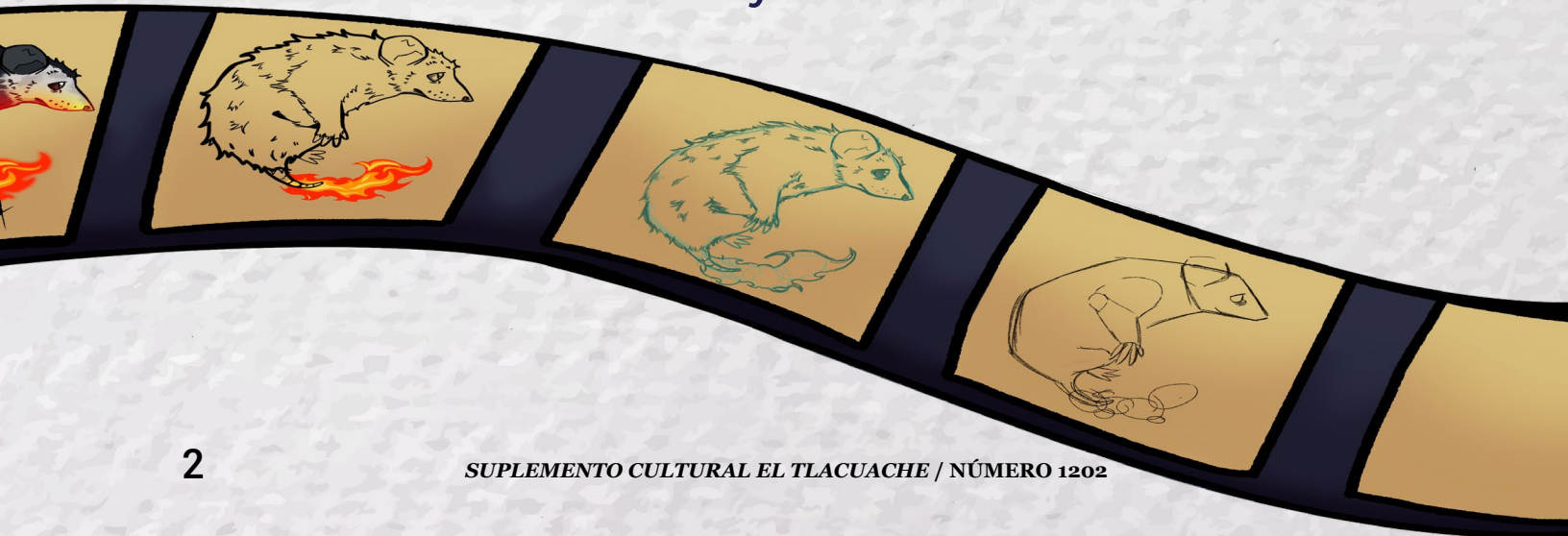


ANIMAR CON EL ALMA

Lorena Reyes Castañeda
Emilio Baruch Quiroz Tellez

Artistas UFLP

Abiel Guillermo Brito Maldonado
Jorge Iván Contreras Fernández
Antonio Emiliano González Jiménez
Johan Emanuel Hernández Ramos
Carolina Martínez González
Rodrigo Rodríguez Torres
Stephany Karla Santana Contreras
Karina Toyama Castro



¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

La animación, según su etimología, se define como el acto de dar vida. La palabra proviene del latín animatio, que se traduce como "aumento de la actividad y la energía". Se compone de anima ("vida", "respiración") y el sufijo -ción ("acción o efecto"), por lo que la animación es el efecto de dotar de vida a algo.

La Real Academia Española define la animación como el acto de infundir vigor a un ser vivo, derivado del latín animare, que significa "dar alma a algo".

El adjetivo en inglés animate (vivo) también proviene del latín animare o anima. A su vez, anima tiene dos orígenes: del latín ánima y del griego ánemos ("soplo"). Esto refuerza la idea de que la animación es, fundamentalmente, el proceso de dar vida.

En el contexto cinematográfico, una película de animación es aquella en la que los dibujos o caricaturas son filmados de tal manera que parecen tener un movimiento realista, dando la impresión de que tienen vida propia (<https://goo.su/E7De>).

Cuando una caricatura se dibuja y filma de tal manera que produce un movimiento realista, se llama animada. Una película de animación parece tener vida propia. (Merriam Webster, revisado el 26 de agosto 2025)

Cierra los ojos y piensa en tu caricatura, anime o animación favorita... El presente texto tiene por objetivo llevarte a recorrer la historia de la Animación, para saber un poco más, del proceso, la técnica ha ido cambiando para que esos dibujos que tanto has disfrutado como infante y adulto se muevan y te cuenten una historia para soñar o recordar.

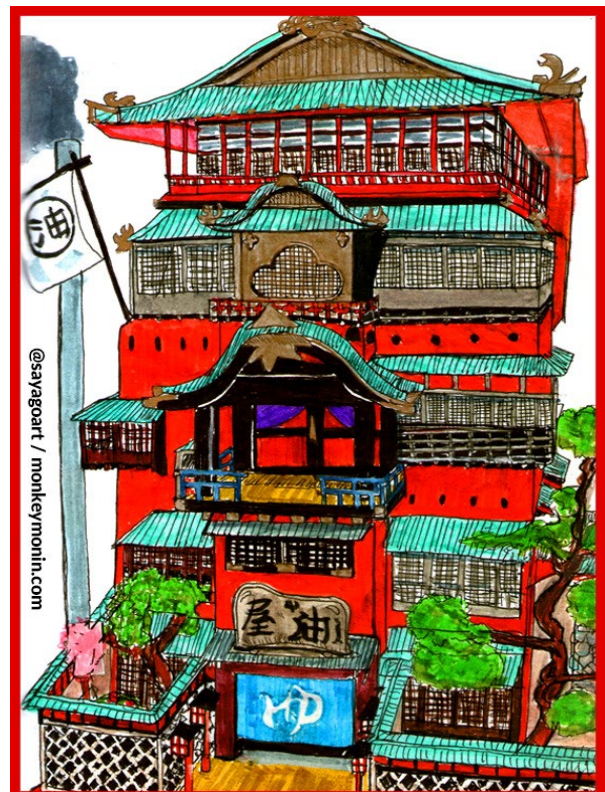
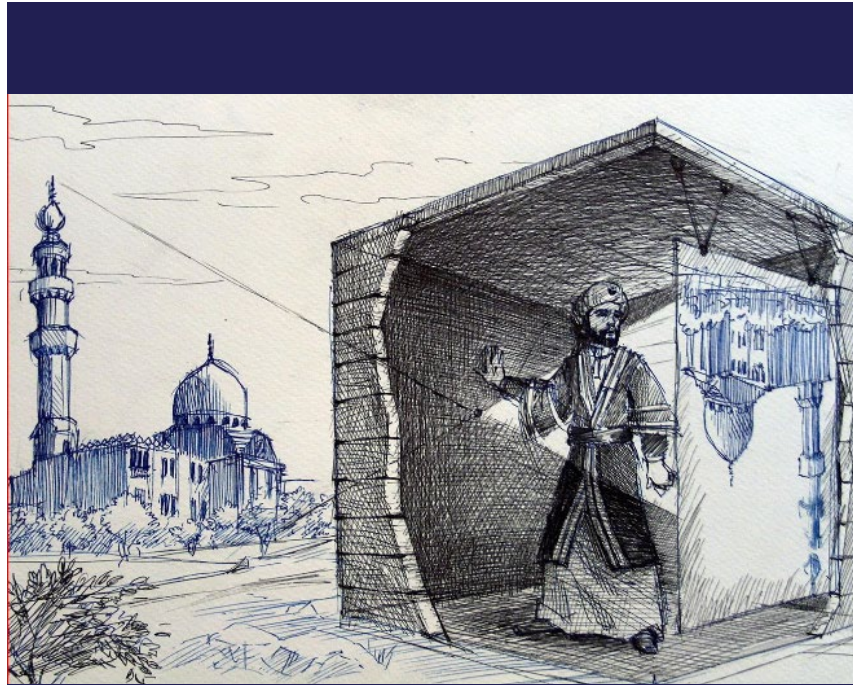


Ilustración de Ulises Sáyago. Casa de baños de Yubaba (El Viaje de Chihiro, 2001).

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

La humanidad ha dejado rastro de su paso a través de dibujos en piedra, pieles, textiles, vasijas y más, dando lugar a contar una historia, la cual evolucionaría hasta llegar a lo que ahora conocemos como Animación.

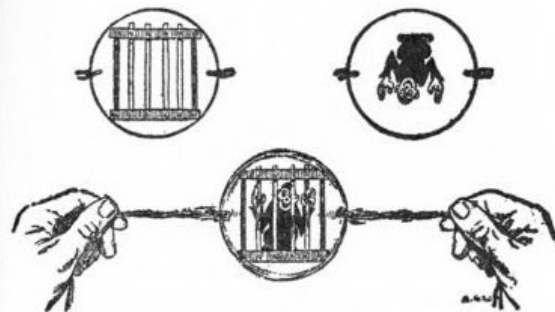
La historia de la animación tiene diversos momentos, en el presente apartado, contaremos algunos de ellos, comenzaremos mencionando la **cámara oscura**, invento significativo e importante, ya que a partir de ella contamos con cámaras fotográficas y cinematográficas. Es complicado dar el crédito a una persona en específico de su invención ya que no se tiene el dato preciso; Aristóteles fue de los primeros en dejar nota sobre la creación de una cámara oscura «Se hace pasar la luz a través de un pequeño agujero hecho en un cuarto cerrado por todos sus lados. En la pared opuesta al agujero, se formará la imagen de lo que se encuentre enfrente» (<https://goo.su/f1m6JAK>). Así mismo, el árabe Alhazen (año 1039), Roger Bacon (Siglo XIII), Leonardo Da Vinci (Siglo XV) y algunos Artistas usaron cámaras oscuras como apoyo para elaborar bocetos y pinturas (Siglo XV y XVII), dos siglos después, en el año 1812 William Hyde Wollaston inventó el *lente menisco*, el cual mejoró las imágenes sin necesidad de usar el lápiz.



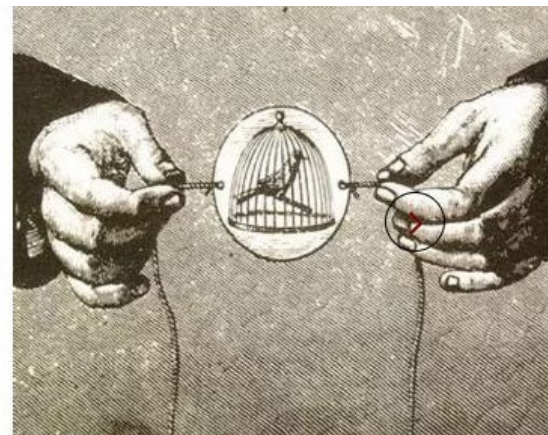
Cámara oscura, Alhazen. <https://goo.su/z4WAUC5>

Siguiendo con los inventos que son el cómo se llegó a la animación, podemos hablar de la creación del **taumatropo**, creado por John Ayrton París (Londres, 1825), es un disco que gira sobre su eje por medio de cuerdas que se encuentran amarradas a sus extremos y a partir de persistencia retiniana¹ se logra una ilusión de movimiento.

1. La "persistencia retiniana" es la condición que tiene el sistema visual humano de retener por una fracción de segundo la visión de una imagen.



THE THAUMATROPE.
Above: How the designs of the two sides are placed with respect to each other.
Below: The combined image when the thaumatrope is twirled.

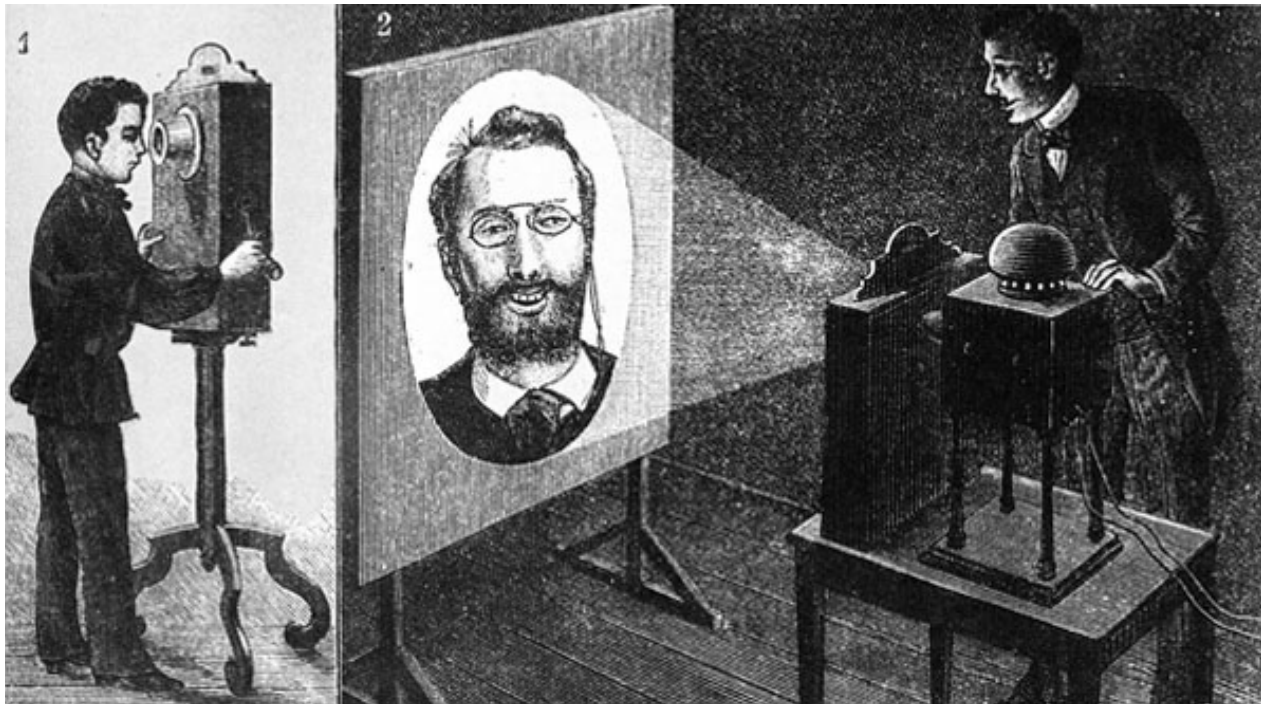


Taumatrópo, Filmoteca UNAM, MUVAC, México. <https://goo.su/UaK93>



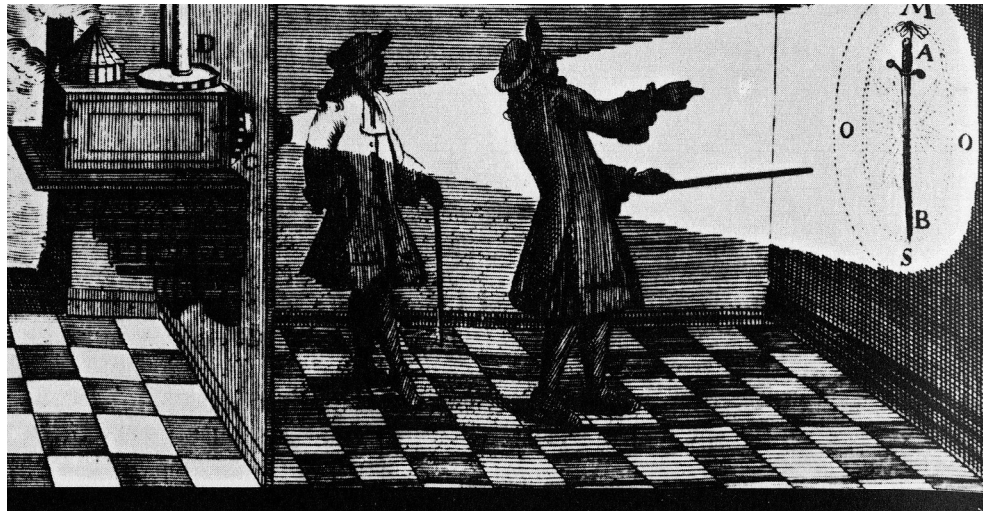
Fenaquistoscopia,
Museu del Cinema, Girona.
<https://goo.su/KIOz5N>

El **fenaquistoscopia** fue ideado por el físico belga Joshep Plateau y creado por Alphonse Girou (1834) este disco obturador, tenía pequeños orificios en su perímetro e imágenes, el disco estaba sujeto por el mango y se giraba a gran velocidad frente a un espejo, las imágenes se movían y podían ver por los agujeros. En este mismo siglo, William George Horner (1834) creó el **zoótropo**, a través de este cilindro se podían observar imágenes en movimiento mientras giraba.

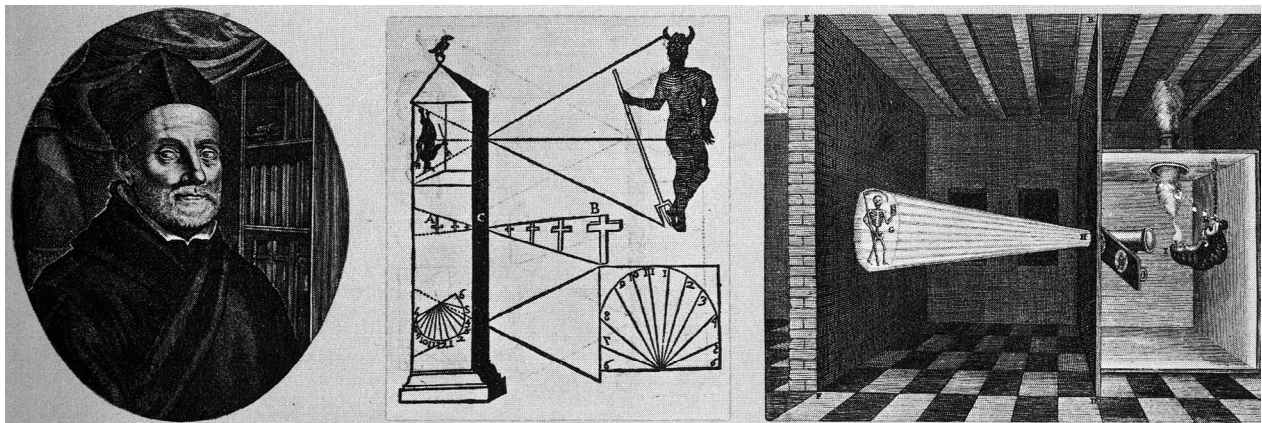


Linterna Mágica, Filmoteca UNAM, MUVAC, México. <https://goo.su/UwfBt6>

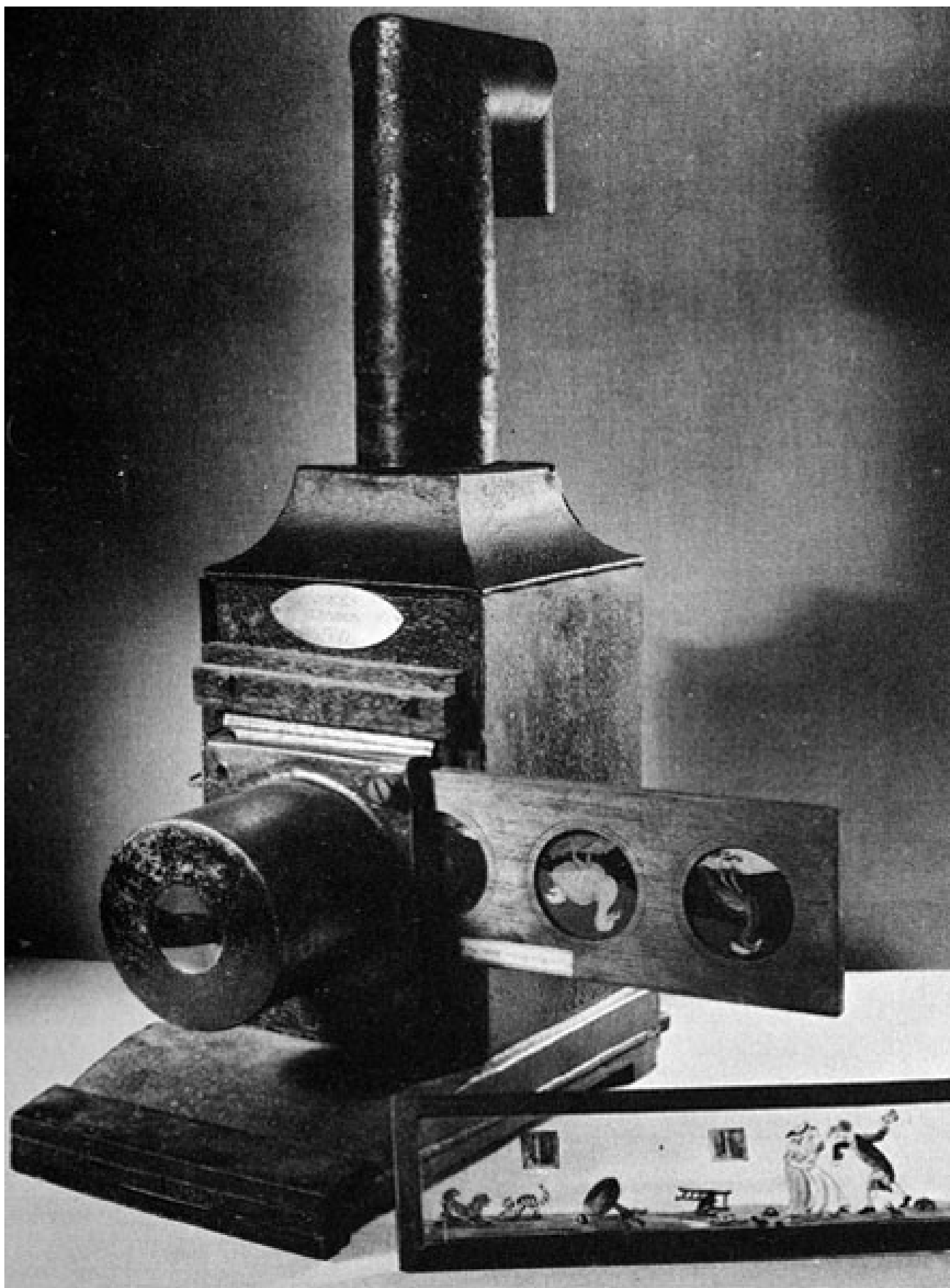
Así mismo, no podemos dejar de lado la **linterna mágica** invento del jesuita alemán Athanasius Kircher, quien escribió al respecto en su libro *Ars Magna Lucis et Umbrae* (1640); la linterna mágica es un dispositivo óptico, usa una fuente de luz colocada en el interior de la caja la cual amplía y proyecta imágenes por medio de lentes sobre una superficie, este invento es el precursor de los proyectores cinematográficos y/o de video actuales.



Linterna Mágica, Filmoteca UNAM, MUVAC, México. <https://goo.su/UwfBt6>



Linterna Mágica, Filmoteca UNAM, MUVAC, México. <https://goo.su/UwfBt6>



Linterna Mágica, Filmoteca UNAM, MUVAC, México. <https://goo.su/UwfBt6>

La **cronofotografía**, es el primer aparato creado para registrar movimiento (1874), Pierre Jules Cesar Janssen fue quien inventó el *revolver de Janssen*, registrando el tránsito de Venus frente al sol, él grabó este evento astronómico por medio de «48 fotografías en 72 segundos a un daguerrotipo». Así mismo, el inventor y fotógrafo Eadweard Muybridge fue de los primeros que logró registrar el movimiento de seres vivos y proyectar esas escenas, él diseñó un obturador mecánico, creó disparadores electromagnéticos que lograron fotografiar con cámaras algunas escenas, como la ya famosa secuencia conformada por 24 cuadros del caballo *Occident*. Estos inventos fueron financiados por Leland Stanford, gracias a eso, se pudo tener los inicios del proyector de cine.

A partir de los inventos anteriores, Etienne-Jules Marey fisiólogo y fotógrafo, perfeccionó el revólver fotográfico y posteriormente creó una *cámara de placa fija cromatográfica equipada con un obturador de tiempo* (<https://www.ecured.cu/>) y es así de un invento a otro, se fue perfeccionando y creando una máquina hasta llegar a los Louis y Auguste, mejor conocidos como los Hermanos Lumière, quienes llegaron a crear el cinematógrafo y lo patentaron en 1895.

Hermanos Louis y Auguste Lumière, National Geographic,
<https://goo.su/JqIUWUO>



La historia del cine y de la animación tienen una estrecha relación, es por ese motivo que se ha recapitulado sobre los inventos y mejoras, dando lugar a los comienzos del *cine* y por consiguiente de la *animación*, mediante el dibujo y la proyección de imágenes, el siglo XIX fue el protagonista un nuevo arte.

La **animación** comienza con el *dibujo*, siendo la técnica más antigua que el humano ha usado desde las pinturas rupestres, pasando por la cerámica griega o china hasta lo que hoy conocemos como dibujos digitales. Algunos pioneros son George Mèliès (1861, Francia) ilusionista, cineasta y mecánico, él combinó el teatro, el cine, trucos e ilusiones para lograr producciones como "El viaje a la Luna" (*Le voyage dans la Lune*, 1902).

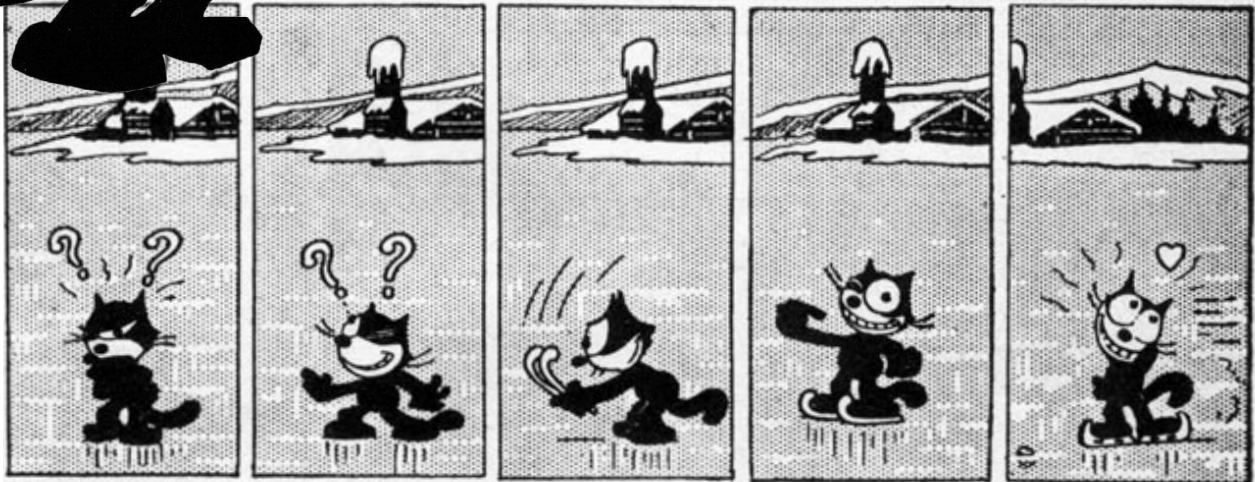
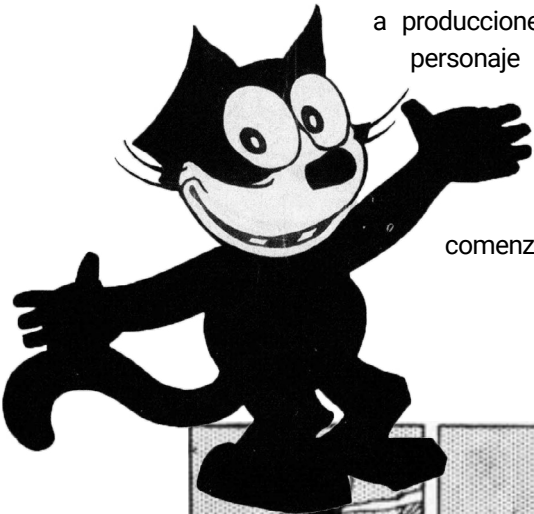


George Méliès, retrato. <https://goo.su/oTrrNqZ>

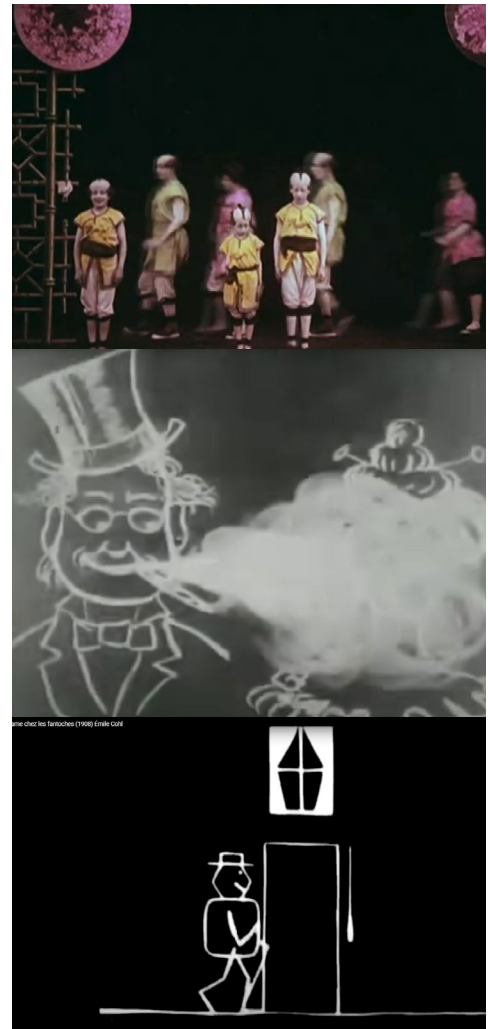


Fotograma de la luna, filme "Le Voyage dans la Lune" (Francia, 1902), Cultura Digital, Bitácora de Vuelos. <https://goo.su/xRzk>

Segundo Víctor Aurelio de Chomón y Ruíz (1871, España) quien es el pionero del *stop-motion*, en sus producciones usó el plano cenital, la superposición de secuencias en perspectivas diferentes y creó diversos efectos visuales, uno de sus filmes es *Los Kiriki, acróbatas japoneses*, para verlo solo sigue el enlace >> <https://goo.su/w4zF> ; James Stuart Blackton (1875, Reino Unido-EUA) era dibujante y es considerado el padre de la animación, fue de los primeros en usar técnicas como la animación por fotogramas y el stop motion, para ver una de sus películas sigue el enlace >> <https://goo.su/oZ6hT> ; Émile Cohl (1857, Francia) un animador, quien desarrolló el dibujo animado y colaboró con George MacManus, quienes realizaron una de las primeras series de dibujos animados (Nórtika) para ver una de sus películas sigue el enlace >> <https://goo.su/ONXCpu> ; Patrick Peter Sullivan "Pat" (1885, Australia) fue un dibujante y animador, él junto con su esposa Marjorie Gallagher crearon un gato negro como personaje cinematográfico (Young, John, 2006), personaje que después de varios años sería la inspiración para el famoso gato Félix, sigue el enlace para ver una de las animaciones >> <https://goo.su/Ct2RNY> ; Walter Elias Disney (1901, EUA) fue un animador y empresario quien aplicó técnicas como el *boceto relámpago*, la cual es una técnica donde hay una secuencia rápida de imágenes rápida, incorporó música a producciones animadas y creó al famoso personaje Mickey Mouse, sigue el enlace para ver una de las animaciones >> <https://goo.su/XnbHLej>, con este último animador, se puede ver que la forma en que comenzó la *animación*.



Arriba. Detalle. Cartel con Felix el gato, personaje creado por Pat & Marjorie Gallagher, Lambiek Comiclopedia. <https://goo.su/uhtJro6>
Abajo. Historieta, Lambiek Comiclopedia. <https://goo.su/uhtJro6>



De arriba hacia abajo:
Fotograma del filme "Los Kiriki, acróbatas japoneses" (Francia, 1907), El sonido del proyector / Fran Nuño, YouTube. <https://goo.su/Vyf7>
Fotograma del filme "Humorous phases of funny faces" (USA, 1906), Library of Congress, YouTube. <https://goo.su/oZ6hT>
Fotograma del filme "Un drame chez les fantoches" (Francia, 1908), Iconauta, YouTube. <https://goo.su/ONXCpu>

La historia de la animación a nivel internacional es amplia, sin dejar de lado a Studio Ghibli, fundado por Hayao Miyazaki en 1985, su objetivo ha sido transformar el cine animado en arte. Con cada historia, el estudio busca llevar al público a mundos mágicos donde la emoción, la naturaleza y lo humano se entrelazan². Pixar Animation Studio, fundado en 1986, es un estudio que conjunta esfuerzos con Disney por lo que han creado grandes películas como Toy Story (1995), siendo la primera película que usó totalmente el formato digital y fue un parteaguas en la historia de la animación. A través de la creatividad, de la curiosidad y de la invención gracias a esas características podemos disfrutar de diversas historias cinematográficas contadas mediante dibujos en movimiento.

2. Sobre Mundo Ghibli: <https://goo.su/yuDqC>

Páginas 11 y 12. Ilustración sobre Miyazaki, TV UNAM, (2024), <https://goo.su/m2Gt>





HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

En el siglo XIX, los inventos, las técnicas y las formas de hacer animación comenzaron y se fueron transformando, México y países de Latinoamérica no fueron la excepción, por lo que fueron y son parte de este arte.

Debemos mencionar a Quirino Cristiani "El Apóstol" (1896) quién llegó de Italia a Argentina y se distinguía por su talento en el dibujo y en crear producciones cinematográficas animadas; logró montar una película con más de 58 mil dibujos y personajes recortados (Lagunas, 2023), dicha producción fue llamada El Apóstol (70 mins) se convirtió en el primer largometraje animado de la historia. Así mismo Álvaro Marins "Seth" caricaturista brasileño, quien dirigió O Kaiser (1917), estas producciones resaltan una "caricatura política de la época, tono que orientaría también a muchos de los trabajos posteriores" (Lagunas, 2023), realizados en Argentina y Brasil.



Cartel de Cristiani, Quirino, *El Apóstol*, (México, 1917).



Proceso de un storyboard. Abril Estrada, 2025.



Fotograma de Vergara, Alfonso, *Noche mexicana*, (México, 1936)

A inicios del siglo XX, se considera el comienzo de la animación mexicana con el cortometraje *Mi sueño* (1916) de Moisés Viñas, bajo la dirección a Salvador Alvarado, no se cuenta con fotogramas, el material que se conserva es el texto original junto con dibujos creados por Leopoldo Quijano, quien era el principal ilustrador de la *Revista del cinema* (1916-1917); durante los años 20, se comenzó con el cómic, la tira cómica o la historieta es así que artistas como Juan Athernack (1891), aparecen en escena, él estudió en la Academia de San Carlos y es de los pioneros en la animación mexicana, creó una secuencia para *El rompecabezas de Juanillo* (1919), donde creó una secuencia para el personaje de *El Bruja*, combinando la técnica de *stop motion* y *pixilación* (Campos, 2022). Así mismo, Ernesto "El Chango" García Cabral fue un dibujante y caricaturista, quién realizaba afiches, librillos de películas, carteles cinematográficos y publicitarios, es importante mencionarlo ya que su legado es importante para el cine mexicano.

Posteriormente Salvador Pruneda, caricaturista, quien crea la historieta llamada *Don Catarino y su apreciable familia*, la cual se publicó en el periódico *El Herald* y Carlos Manríquez, animador, viajan y trabajan en los Estados Unidos en periódicos y en estudios televisivos; Manríquez trabajó en los estudios Disney, a su regreso a México se une al médico vasco Alfonso Vergara Andrade (1935) quién era aficionado al dibujo y a la pintura, por lo que crea el primer estudio de animación en la Ciudad de México, llamado Estudio AVA (Aurrecoechea, 2014), se creó el cortometraje *Paco Perico en Premier* (1935), sigue el enlace para verlo>> <https://goo.su/IFJRR> . En el año 1936, los estudios AVA cambiaron de nombre a AVA-Color y estrenaron la película llamada *Los cinco cabritos y el lobo* (1936), para ver la película sigue el enlace>> <https://goo.su/MBU5b> , esta producción cuenta con dos colores rojo y azul. A partir de 1939 el estudio AVA dejó de crear.



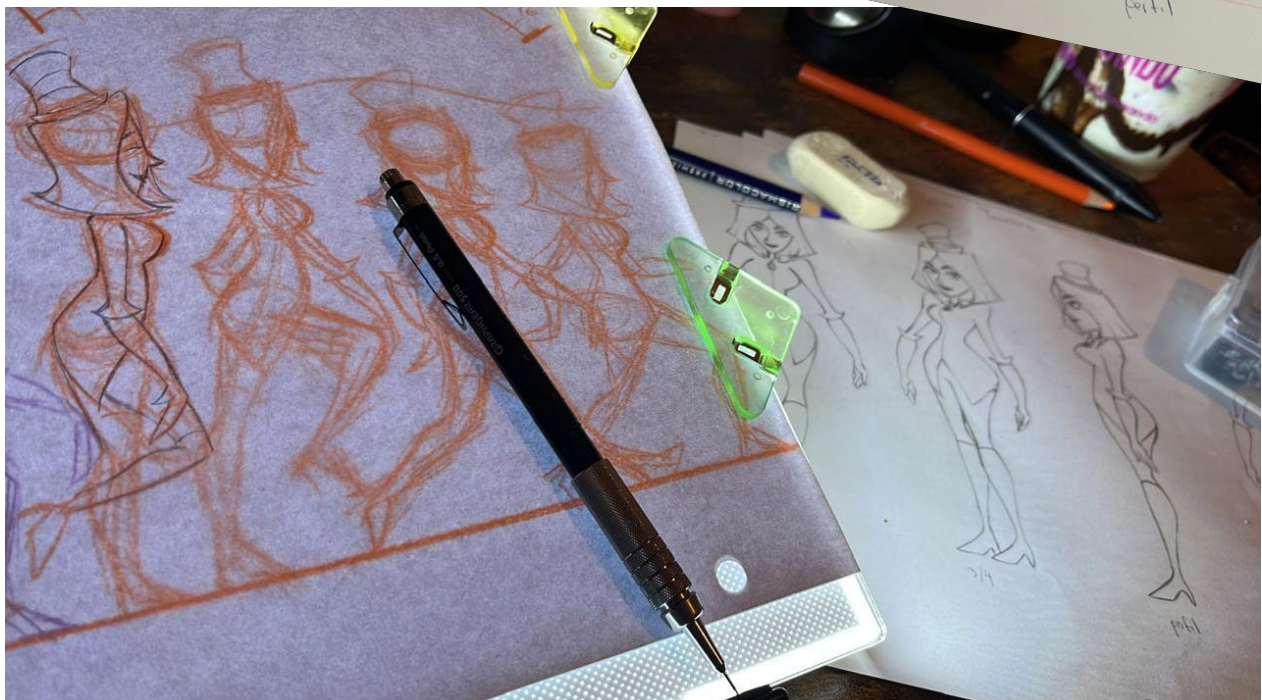
Izquierda. Fotograma de Vergara, Alfonso, *Paco Perico*, (México, 1935). <https://goo.su/dwznB1>
Derecha. Fotograma de Sánchez, Guadalupe, *Y si eres mujer*, (México, 1976). <https://goo.su/dwznB1>

México ha tenido una influencia importante por parte de Estados Unidos, para 1943 Santiago Reach [Richi] y Manuel Mario Moreno fundan el estudio de animación *Caricolor*, se produjeron algunos cortometrajes como *Me voy de cacería* (1943), *Vación azteca* y *Torero en quince días*, algunos animadores de este estudio eran de estadounidense por lo que regresaron a su país para cumplir el deber, ya que comenzó la segunda guerra mundial y debido a este suceso, el estudio cerró en 1945. En 1947, se crea *Caricaturas Animadas de México*, empresa que estuvo a cargo de Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Jesús Sáenz Rolón y Leobardo Galicia, en este estudio comenzaron a usar la técnica del uso de micas de acetato para coloreado, el *shooting on two's*: fotografiar dos cuadros de película por dibujo (Antúnez, et al., 2020).

Para la década de 1950, la televisión a color llegó gracias a la creación del mexicano Guillermo González Camarena, por tanto, se adaptó la animación a las necesidades del nuevo formato. El historietista Antonio Gutiérrez creó la imagen del Canal 5 y al personaje Quintito del programa "Club Quintito".

Proceso de bocetaje: Abril Estrada, 2025.

En 1952, se crearon alianzas con el vecino país del norte (EU) por lo que hubo un incremento de producciones mexicanas con recurso extranjero, la United States Information Agency (USIA) invierte y se crea *Dibujos Animados S.A. (DASA)* la cual tenía como objetivo crear dibujos animados que dieran mensajes propagandísticos políticos, dicho estudio comenzó a desarrollar animaciones en 2D. *Val-Mar surge*, en 1959 firmaron un acuerdo con *Producers associates of TV Inc.*, crearon una serie animada en 2D *Rocky, la ardilla voladora*; *Val-Mar* cambió su nombre a *Gamma* y produjo la serie *Underdog* y *Rocky and His Friends* serie que les dio un despunte, donde contrataron varios animadores mexicanos, el estudio realizó 2500 dibujos y 150 escenas de animación durante 9 años, en 1966 cerró el estudio.





Fotograma de Castillo, René, *Hasta los huesos*, (México, 2000).

Hasta este momento, la animación en México ha despuntado poco a poco con talentos mexicanos y extranjeros, por lo que siguieron surgiendo estudios como el estudio PASA (*Producciones Animadas S.A.*) a cargo de Carlos Manríquez y Rubén Traconis. En 1968, se creó el documental animado *El deporte clásico* para los Juegos Olímpicos, crearon la serie *Telemiau*. En 1970, surge *Telecine Animación*, la que realizó comerciales para la Sección Amarilla; el Banco Nacional Cinematográfico (1972) produjo animaciones históricas, teniendo como director a Tompkins (Antúnez, et al., 2020). Se estrenó la serie animada *Cantinflas Show* (1972), por parte de Televisa.

Fernando Ruíz y Adolfo Torres Portillo (1976) realizaron el cortometraje *Los 3 Reyes Magos*, producción que dio pie al despegue de la industria de animación mexicana. En esta misma década, los hermanos César y Ángel Canton fundaron *Kinema S.A.*, quienes lograron con algunos animadores de Gamma Productions, realizar para *Kellogg's* proyectos y con *Hanna Barbera* trabajaron en producciones como *Los Picapiedra*, *Los Superamigos*, *Jossy* y *las melódicas*, *Scooby Doo*, entre otros.

En 1984, se estrenó *Katy la Oruga*, película animada dirigida por Fernando Ruíz, en colaboración entre México y España. Durante las décadas de 1960 a 1980 los animadores siguieron creando y produciendo, recibían ingresos suficientes para tener un buen nivel de vida (Lagunas, 2023).

En la década de 1990, la animación mexicana fue dando más producciones, algunas instituciones académicas empezaron a estrenar cortos y largos, como son el CUEC ahora ENAC, Escuela Nacional de Artes Cinematográficas de la UNAM y el CCC, Centro de Capacitación Cinematográfica. Algunas producciones son *El héroe* (1993) película corta dirigida por Carlos Carrera y ganó la palma de oro, en el Festival de Cannes. Fernando Ruíz junto con Alberto Gallo fundan la Productora Mexicana de Animación S.A.- PROMEXA, en donde realizan la película *Cuautli* (1996), proyecto que fue elaborado para la Secretaría de Educación Pública, para verla da click en el enlace>> <https://goo.su/NuYaB>. Alumnado del CUEC como Ulises Guzmán, quien obtuvo el tercer lugar en el Concurso Nacional de Guiones y Cortometrajes y fue nominado al Ariel por mejor animación, su corto *Malapata* (2000) es una fábula que trata sobre la opresión a la libertad y la imaginación, para ver el corto da click en el enlace>> <https://goo.su/EJCc8>.



De izquierda a derecha. Fotograma de Riva, Gabriela, et al., *Un gallo con muchos huevos* (México, 2015). <https://goo.su/WHRrUr>
Fotograma Rodríguez, Alberto, *La leyenda de la llorona*, (México, 2011). <https://goo.su/o6anR>
Ilustración *Día de Muertos*, Canal Once Niños, (México, s.f.). <https://goo.su/cUeNoG>

Cartel del Festival Annecy (2023). <https://goo.su/nsbdlky>Cartel del Festival Animasivo (2020). <https://www.animasivo.net/>

Para los dos miles surgen sitios como, *Huevocartoon.com*³ donde crearon animaciones flash, las historias eran contadas por huevos animados como los Huevos Poetas o los Huevos Rancheros. Surge *Ánima Estudios*⁴, creando producciones que tienen que ver con leyendas mexicanas, como “La leyenda de la Llorona” o “El Camino de Xico” películas, que actualmente, se pueden ver en la plataforma *Netflix*.

3. <https://huevocartoon.com/>

4. <https://helloanima.com/>

Así mismo, surge *Mexopolis*⁵ Empresa de animación que se distingue por producciones como “El Tigre: las aventuras de Manny Rivera” ganador de premios Emmy y Annie. En la televisión, *Canal Once*⁶ se ha distinguido por contar con programas que usan técnicas de animación, como son TAC-TIC, conjunto de canciones que han sido parte de la barra infantil.

El siglo XXI, tiene diversas formas de crear animaciones mexicanas en conjunto con otros países, por lo que sería muy ambicioso en este texto tratar de desglosar a detalle cada una de ellas, cabe mencionar que México se distingue por gran talento, que no solo anima en el país, sino que ha participado y sigue trabajando en estudios como Sony Animation, Disney & Pixar, Dreamworks, entre otros. Cabe resaltar algunas empresas mexicanas como Animatitlán Estudio (<https://linktr.ee/animatitlan>), Exodo Animation, Outik Animation, Kraneo Studios, Ciudad Creativa Digital, Diómedes Heras, entre otras, las que han participado en producciones nacionales y extranjeras distinguiéndose por tener logros importantes, así mismo, actualmente hay escuelas como ESCENA, UNAM, INAAD, UFLP, Universidad de Guadalajara, por nombrar algunas instituciones que no solo son privadas, sino también estatales, siguen formando alumnos para crear producciones artísticas desde lo clásico a lo digital.

5. <https://www.mexopolis.com/>

6. <https://canalonce.mx/once-ninos>

DÍA MUNDIAL DE LA ANIMACIÓN: 28 DE OCTUBRE

Remontémonos al año 1892, al día 28 de octubre, cuando el inventor y pionero de la animación, el francés Charles-Émile Reynaud realizó en el Musée Grévin de París, la primera proyección 'Les Pantomimes Lumineuses' usando la técnica llamada Teatro Óptico (Théâtre Optique). El teatro óptico es un invento de Reynaud, este aparato tiene la capacidad de sincronizar imágenes con música, efectos sonoros y proyectar imágenes o dibujos, brindando en el siglo XIX una experiencia inmersiva a la audiencia (diainternacional.org). Para ver la animación, solo da click al siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0lO57GK3J70>

En el año 2002, la Asociación Internacional de Filmes de Animación (ASIFA) tuvo la iniciativa de celebrar y honrar la *animación*, ya que es importante preservar y difundir el patrimonio cinematográfico de cada país.

La ASIFA es una organización internacional sin fines de lucro, fundada el 01 de enero de 1961 y tiene como objetivo promover la animación, como señalan en su página oficial:

"La animación abarca una impresionante gama de enfoques, técnicas y objetivos. Se crea mediante el dibujo, la pintura, la animación de marionetas y objetos, el uso de arcilla, arena, papel y computadora, trabajando con múltiples narrativas y no narrativas, reflejando una diversidad de temas y representaciones, y presentándose en diversas plataformas. Todo esto confirma que la animación es un medio extraordinario y poderoso de arte, expresión cultural y comunicación. Y, como medio narrativo visual, la animación puede comunicar entre culturas sin necesidad de lenguaje verbal. Es verdaderamente un medio para la conexión cultural." (<https://asifa.net/>)

Así mismo, la imagen del cartel se le asigna a un animador destacado, en el presente año 2025, Lucija Mrzljak⁷ creó "luz de la oscuridad", ella trabajó el póster desde un enfoque clásico, lo hizo a mano con grafito y lápiz de color sobre papel, su inspiración ha sido Émile Reynaud, Eadweard Muybridge, Joseph Plateau y Simon Stampfer (<https://asifa.net/>) inventores importantes para poder tener avances en la animación, fotografía y cinematografía.

Cada año se realizan diferentes eventos para conmemorar y difundir este arte, es así que nos sumamos con el presente artículo, ya que las autoras y los autores del presente texto gustan de animar, ilustrar y compartir los procesos que dan vida a sueños que se aterrizan en Animaciones.

7. Lucija Mrzljak es croata y directora de cine de animación. Ha enseñado en Estonian Academy of Fine Arts. Tiene diversos libros ilustrados para las Infancias. Su trabajo ha sido reconocido por su colaboración en cine por "Eeva" (2022) y en videos musicales como el de Mari Kalkun – Maaimä (2024). Da click en el enlace para ver parte de su trabajo. <https://goo.su/lrZxn>



Ruber, Piia, [Lucija Mrzljak], (s.f.). <https://goo.su/f02R>



Poster de Mrzljak, Lucija, Luz de la oscuridad, ASIFA, (2025). <https://asifa.net>

TÉCNICAS DE LA ANIMACIÓN

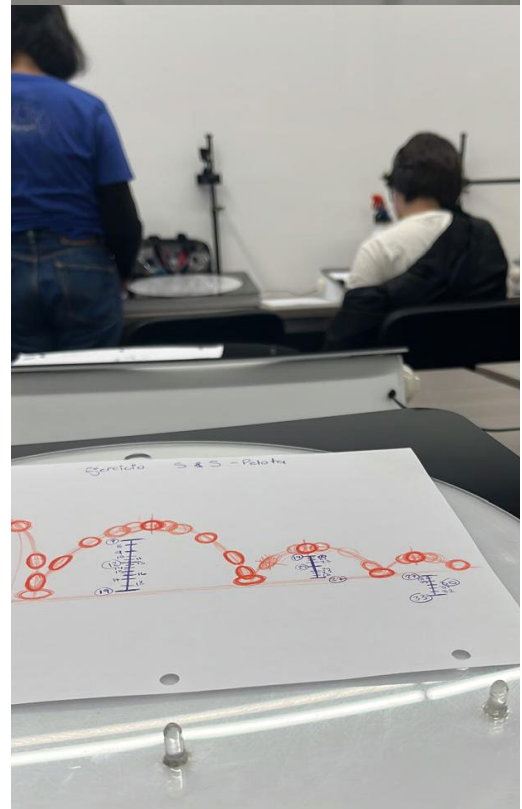
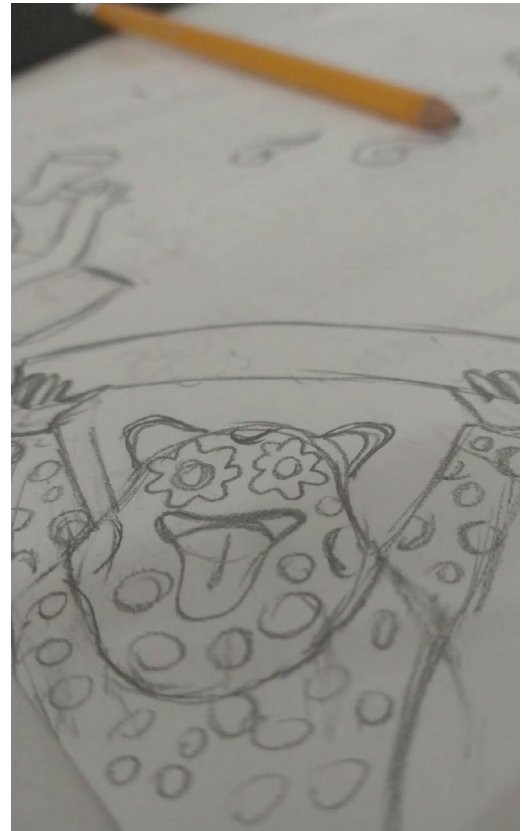
Es importante hablar sobre las técnicas usadas en la animación para tener idea del trabajo que realizan las y los artistas que se dedican a animar una película, videojuego o serie como son los animes, caricaturas, videos musicales, comerciales, etcétera.

El dibujo animado es una técnica en la cual se dibuja y pinta cada fotograma el que posteriormente será grabado, el proceso ha ido cambiando a lo largo de los años, en un principio se dibujaba a mano con la llegada de la tecnología digital el proceso y creación pasó a ser un poco más rápido.

La **animación tradicional** comenzó con el dibujo sobre láminas de acetato o por celdas (abrev. Cel). Se dibuja cada fotograma sobre una célula con tinta negra, se voltea la cel y se colorea, el fondo puede usarse con diversas cel y posteriormente se fotografía o graba para darle movimiento. La animación tradicional corre a 24 o 12 fotogramas por segundo (Kench, 2022); un ejemplo de esta técnica es *Blanca nieves y los siete enanos* (1937). Actualmente, la tecnología digital ha ayudado a que el proceso sea más rápido y eficiente para el dibujo a mano.

La **animación rotoscópica** es una técnica utilizada para trazar fotograma por fotograma, imágenes de acción real. En un inicio, se proyectaban las imágenes sobre un vidrio y luego se trazaban sobre dicha superficie. Actualmente, se realiza por computadora, un ejemplo son las películas *Star Wars* (1977, 1980 y 1983) trilogía donde fue usada la rotoscopia, al animar los sables de los Jedis (Bedard, 2020).

El **anime** es una técnica japonesa, se realiza con dibujos que van apareciendo cada 3 fotogramas, tienen más detalle y se requieren menos imágenes, las cuales aparecen cada 3 segundos. Se caracteriza por un estilo de dibujo único, tiene variedad de géneros y temas (<https://goo.su/cEkFZ>), un ejemplo es, *Demon Slayer* (2025), manga que fue adaptado al anime y actualmente se encuentra en la cartelera cinematográfica.



Arriba. Dibujo, DG Baruch Quiroz, (Morelos, México) <https://goo.su/U743>
Abajo. Proceso de bocetaje. Abril Estrada, México, 2025.

La **animación 2D o vectorial** usa técnicas digitales y tradicionales para dar movimiento a lo dibujado, -utiliza valores matemáticos para redimensionar las imágenes, lo que garantiza la fluidez del movimiento- (Maio, 2025), un segundo de animación es igual a 24 imágenes.

Stop motion es la animación creada a partir de objetos o muñecos hechos a escala, usando plastilina u otro material, quienes cobran vida cuadro a cuadro, se fotografía cada movimiento por mínimo que sea, mediante la edición, el movimiento se produce para dar lugar a una historia, ejemplo de ello es la película *Pinocchio* (2022) dirigida por el mexicano Guillermo del Toro.

La **animación 3D** es el arte de animar cien por ciento digital, existen animadores específicos para cada parte de un personaje, escenario, elemento. Se requiere un *rig*, (el rig es una estructura digital en la que se crea), para crear modelos computarizados que son rotados en cualquier dirección y mantienen su distancia o volumen proporcional a otros objetos (Antúñez, et al., 2020), tal y como vemos el mundo a través de nuestros ojos.

Así mismo, existen técnicas digitales como el **motion capture** la cual captura movimientos reales, los cuales son capturados por una computadora, a través de un software y por medio de sensores corporales se hace un registro de expresiones, logrando realizar una animación con movimientos reales, ejemplo de ello es la película *Avatar* (2009) dirigida por James Cameron, donde los personajes que pertenecen al planeta Pandora son animados con dicha técnica.

Aunado a lo anterior, existen 12 principios de la Animación, los cuales son: estirar y encoger, anticipación, puesta en escena, animación directa y pose a pose, acciones complementarias y superpuestas, acelerar y desacelerar, arcos, acción secundaria, sincronización, exageración, dibujo sólido y atractivo, estos fueron establecidos por los animadores de Disney, Frank Thomas y Ollie Johnston, siendo la base para *crear movimientos realistas, fluidos y con personalidad* (Adobe, <https://goo.su/QwhLo7t>).

Citlalmina, Camilo Moncada Lozano, (México, 2024).
<https://goo.su/YUAUWlQ>



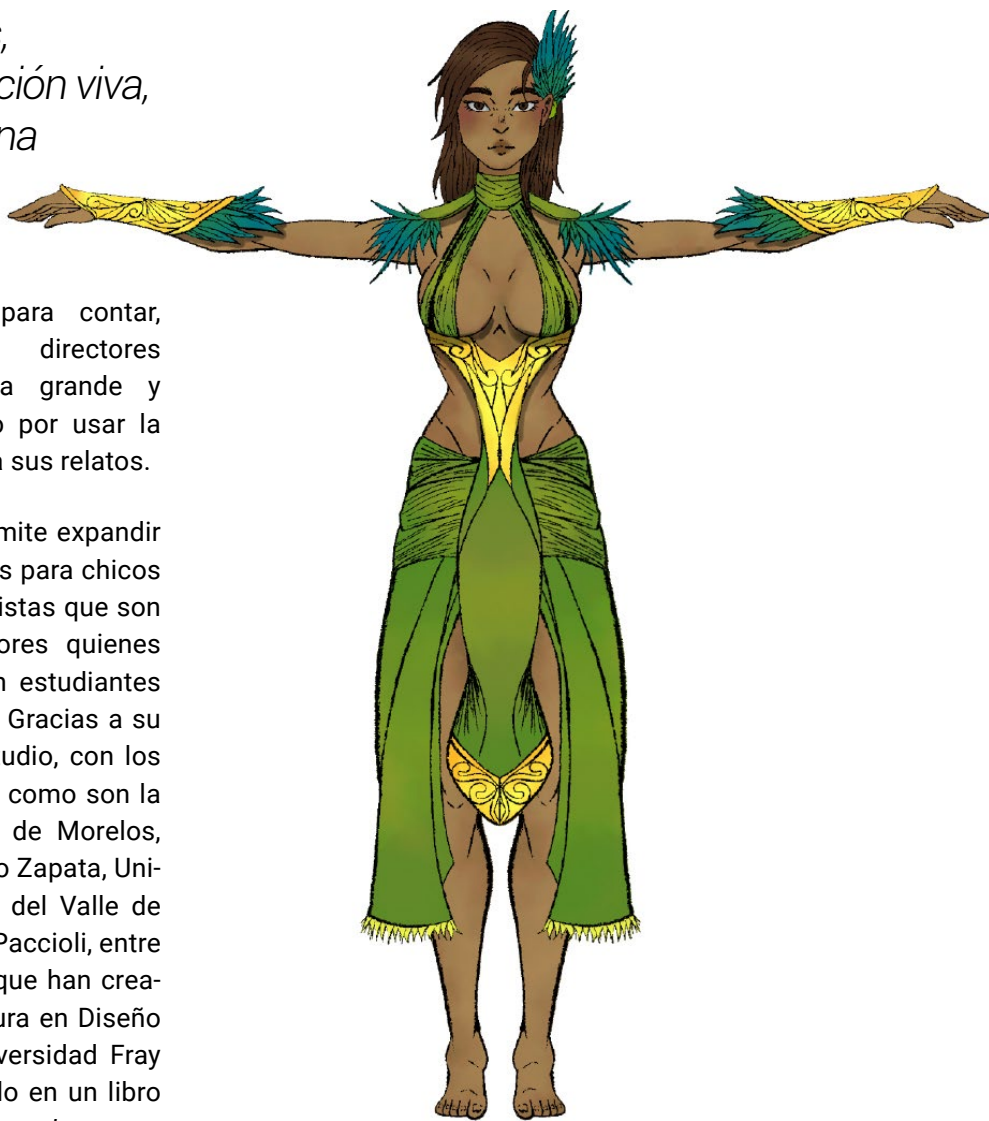
UNA MUESTRA DE ANIMACIÓN MORELENSE

"La animación es uno de los medios más flexibles con los que se pueden contar cualquier tipo de historias, pues a diferencia de la acción viva, nada de lo que se ve en una pantalla existe todavía."

María Izquierdo (2019)

Hay muchas historias para contar, artistas, diseñadores, directores y productores de talla grande y emergentes, han optado por usar la Animación para dar voz a sus relatos.

La animación es un arte, permite expandir la creatividad y no tiene fronteras, es para chicos y grandes. En Morelos, tenemos artistas que son ilustradores, dibujantes y animadores quienes comienzan a brillar desde que son estudiantes de nivel medio superior y superior. Gracias a su talento y que cursan planes de estudio, con los que cuentan algunas universidades como son la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Universidad Tecnológica de Emiliano Zapata, Universidad Internacional, Universidad del Valle de Cuernavaca, Universidad Fray Luca Paccioli, entre otras, es que podemos mostrar lo que han creado SEIS estudiantes de la licenciatura en Diseño multimedia y Animación de la Universidad Fray Luca Paccioli, quienes han trabajado en un libro ilustrado, intitulado *Molcajete de Leyendas* y que damos espacio, para que el lector pueda apreciar una parte del trabajo que no se ve, pero existe: el proceso creativo.

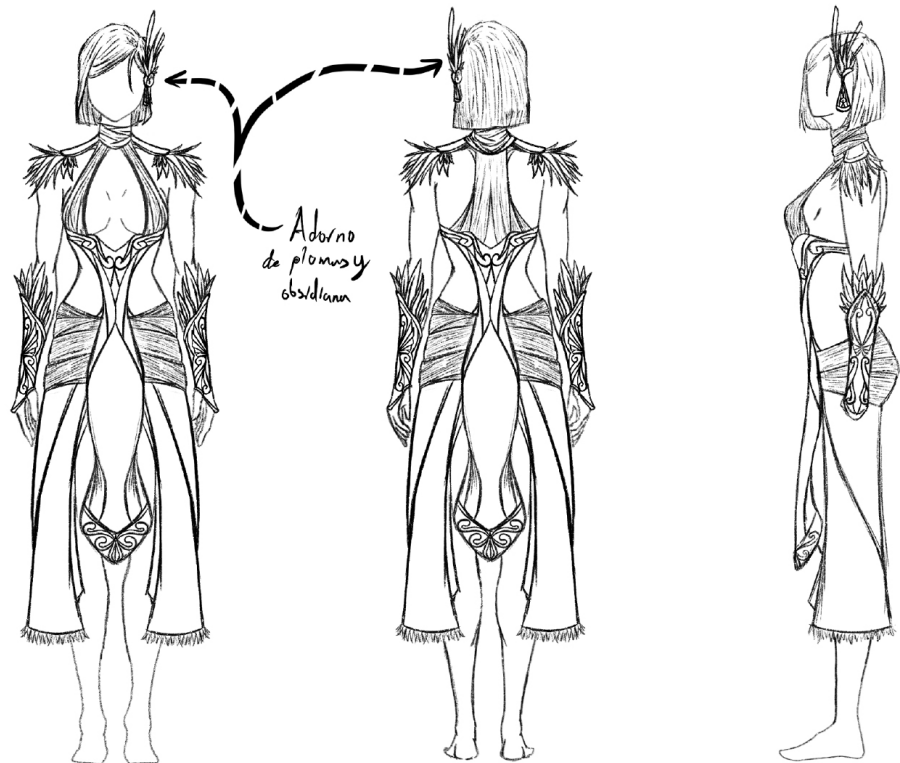


Leyenda "La guerrera Nahuani" elaboración de personaje para programación de mapping por Antonio González y Karina Toyama, Ilustraciones de *Molcajete de leyendas*, (Morelos, Méx, 2025). <https://goo.su/wUEmEY>

Nahuani

- Valiente
- Feroz
- Guerrera
- Salvaje
- Tiene una amiga aguilera

Leyenda "La guerrera Nahuani" hoja de giro del personaje "Nahuani" elaborada por Antonio González, Ilustraciones de Molcajete de leyendas, (Morelos, Méx, 2025).



ORÍGENES

Molcajete de Leyendas nace de una pregunta ¿Qué conocemos sobre nuestros ancestros? Aquellos que rendían culto a diversos dioses.

En la escuela se nos habla poco de estos dioses y de las culturas que se asentaron a lo largo del territorio Mexicano, del legado que nos dejaron, las leyendas que aún se cuentan acerca de ellos, y como estas forman parte de nuestra identidad como mexicanos.

Es a partir de eso que tomamos la idea de hacer esta antología, un libro donde recopilamos leyendas que se han quedado con nosotros a lo largo del tiempo, con el fin de preservar esta rica herencia cultural que tenemos y ser orgullosos hijos del maíz.

-Karina Toyama

DISEÑO DE PERSONAJES

En la faceta de creación de personajes fue de vital importancia leer las leyendas con detenida atención, para poder interpretar, lo que está quiere comunicar y así darle esa emoción al personaje, además de forma externa investigar a fondo, sobre todo cuando se hablaba de nuestros dioses, para poder destacar lo que los caracteriza, sin perder el respeto a nuestra cultura. Debo admitir que para esto también me di ciertas libertades, de omitir

detalles y agregar algunos otros ya que es bien sabido que la cultura prehispánica mexicana es muy vistosa y extravagante. Tomando referencia en los mismos códices y artes que existen de nuestra cultura, se creó algo que fuera visualmente familiar pero a la vez icónico y fácil de reconocer.

-Antonio González

BOCETAJE

Para la creación de cada ilustración, primero tuve que leer la leyenda unas dos o tres veces e intentar imaginar, cómo se podría llegar a ver o que podría destacar de la leyenda, si la leyenda era corta, tenía que hacer una ilustración que resaltaría una parte importante del texto y al mismo tiempo, resaltar el diseño de personaje, si la leyenda era larga intentaba remarcar las partes más importantes o interesantes de estas, una vez teniendo una idea la trabajaba con bocetos rápidos y no muy detallados, si no me convencía el boceto que hice

lo volvía a trabajar probando otra composición para esa misma parte, una vez encontrada una ilustración que agrade a la mayoría del equipo y a mi, se detalla y delinea el boceto; pasaba a la siguiente parte del proceso que era el lineart.

-Abiel Brito

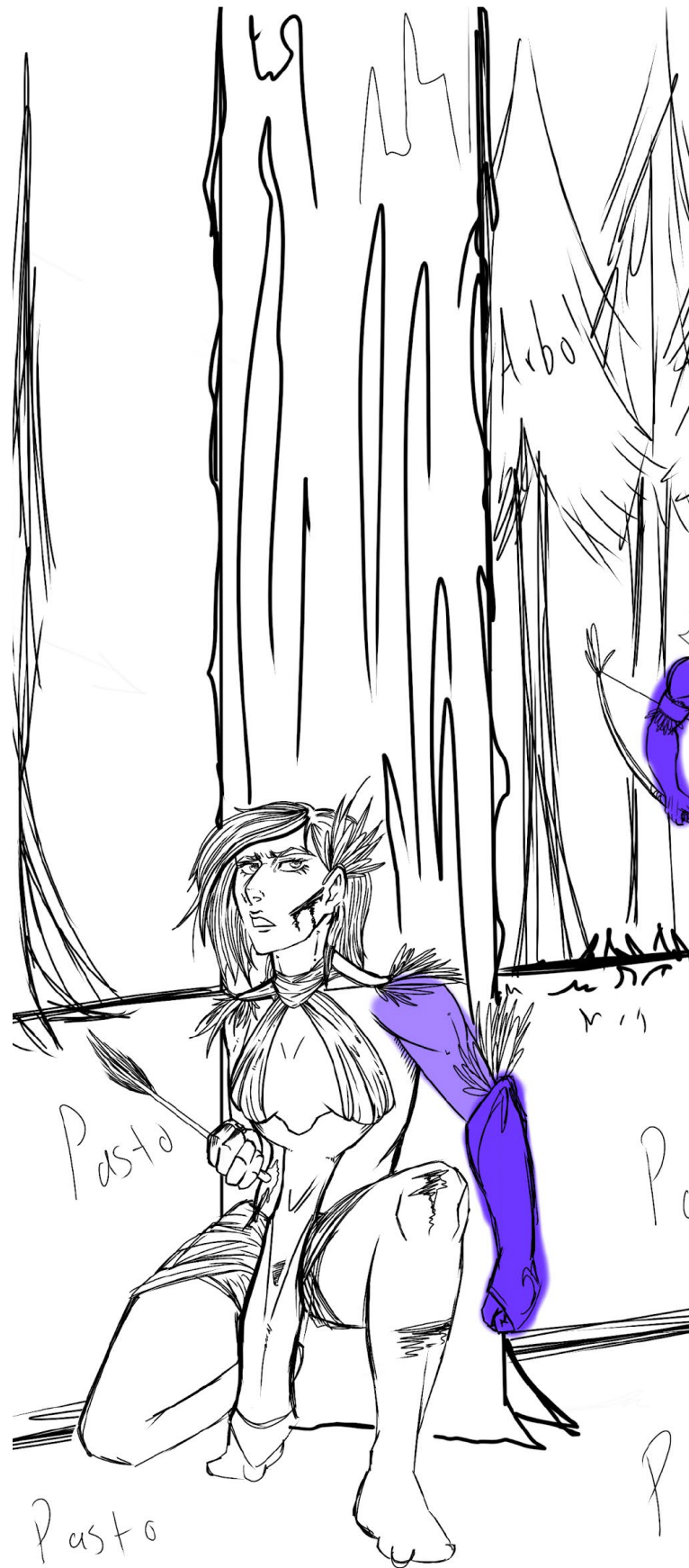
LIMPIEZA Y LINEART

Realizar el lineart en “Molcajete” fue un proceso bastante enriquecedor. Al inicio, [tenía que] encontrar un estilo que se adecuara a la esencia prehispánica y a su vez generar un aire de pasado y misterio... fue un poco complicado, la búsqueda de un trazo que refleje [esas características], nos tomó algo de tiempo.

Una vez que encontramos el trazo ideal, pulimos y desarrollamos los valores de línea para generar jerarquía visual, profundidad según la perspectiva y detalle considerando destacar cosas específicas que permitieran resaltar a los personajes y su entorno; algo que en particular caracteriza bastante las ilustraciones de “Molcajete de Leyendas”.

La intención era -dejar nuestra esencia artística en el libro-, que en conjunto, con nuestros compañeros, *crea-mos* un estilo único y especial.

-Carolina Martínez y Stephany Santana





COLOR

Para “Molcajete de Leyendas”, tome como base la investigación que realizamos, con la finalidad de identificar los colores que representan al México prehispánico, las representaciones de los dioses en los códices y vestigios arqueológicos de los que se tiene registro. Para generar la paleta [de color] de cada una de las ilustraciones, tuve que leer la leyenda correspondiente y apoyarme de la percepción que tenían el creador de personajes y el ilustrador, para poder darle vida a cada una de ellas; genere las paletas correspondientes, dependiendo la emoción que buscábamos transmitir con cada una de las ilustraciones, así dimos vida a cada una de las leyendas.

-Karina Toyama

ESTILO GRÁFICO

Definir el estilo gráfico de “Molcajete de Leyendas” llevó un proceso de aproximadamente año y medio, pasando por varias etapas hasta llegar al producto final. De primera instancia, tuvimos una extensa investigación acerca de las culturas que estaríamos abarcando, en este primer volumen, además de llevar a cabo, un marco empírico de antologías, libros ilustrados y marcas mexicanas.

Con ello, nos dimos a la tarea de generar propuestas de diseño; descartando ideas pudimos replantearnos lo que realmente queríamos transmitir con Molcajete de Leyendas: la esencia, folclore y misticismo del México Prehispánico.

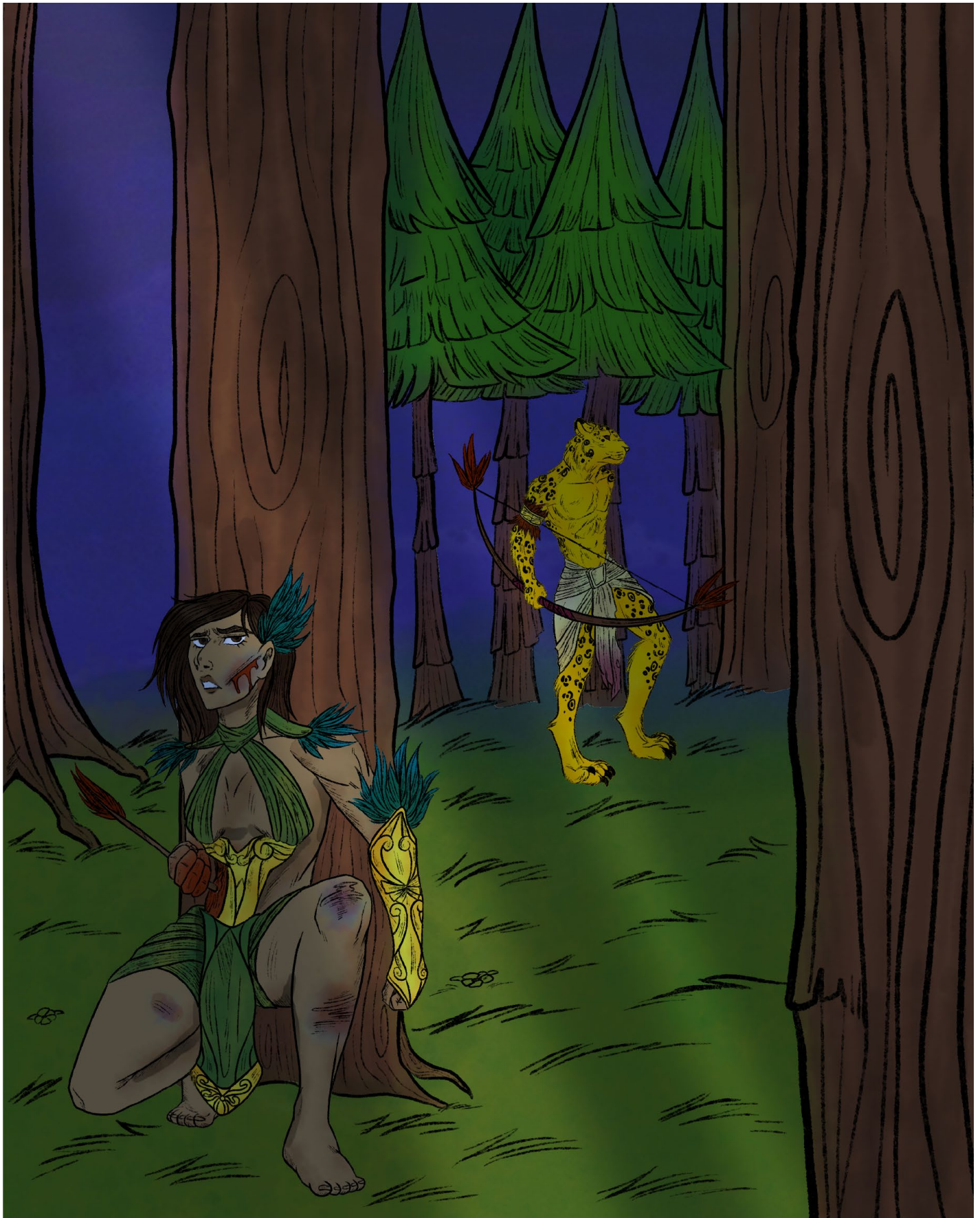
Con la idea más aterrizada, el diseño de molcajete, poco a poco fue tomando forma, generando una retícula y estructura ideal para incluir las ilustraciones a cada leyenda. En conjunto empezamos a generar ideas, elementos gráficos como iconografías, grecas y numerales todo esto completamente inspirado en elementos distintivos de cada cultura, ya que en cada sección buscábamos reflejar sus diferencias, dando lugar a su autonomía.

La paleta de colores fue seleccionada a partir de investigar los pigmentos utilizados en el México prehispánico. En cuanto a las tipografías, seleccionamos aquellas que cumplieran con la esencia de “Molcajete” y que a su vez fueran legibles. Con todo lo anterior, pudimos generar un diseño editorial único para “Molcajete de Leyendas” así como la línea gráfica que lo envuelve, acompaña y consolida como un producto que difunde y pone en alto nuestras raíces prehispánicas.

-Stephany Santana



Leyenda "La guerrera Nahuani" limpieza y elaboración de lineart por Carolina Martínez, Ilustraciones de Molcajete de leyendas, (Morelos, Méx, 2025).



Leyenda "La guerrera Nahuatl" selección de color elaborado por Karina Toyama, ilustraciones de Molcajete de leyendas, (Morelos, Méx, 2025).

REFLEXIÓN

Este libro no es solo una colección de imágenes; es un testimonio del poder de la ilustración para preservar nuestra cultura y conectar con nuestras raíces; lo que lo hace especial es cómo cada leyenda ha sido reinterpretada a través de la visión única de estos jóvenes artistas, quienes han logrado capturar la esencia de estas narrativas ancestrales y darles un giro contemporáneo, demostrando que la tradición y la innovación pueden coexistir armoniosamente.

La ilustración juega un papel fundamental en este proyecto. No se trata solo de adornar un texto; se trata de **contar una historia** a través de imágenes. Cada trazo, cada color, cada composición ha sido cuidadosamente pensado para evocar emociones, crear atmósferas y transportar al lector al corazón de la leyenda.

Este libro es un claro ejemplo de cómo la ilustración puede ser una herramienta poderosa para: **preservar el patrimonio cultural, fomentar la lectura y el interés por las culturas prehispánicas, desarrollar la creatividad y la imaginación.**

Es de reconocer el arduo trabajo y la dedicación de los estudiantes. Crear un proyecto de esta magnitud requiere no solo habilidad técnica, sino también una profunda comprensión de las narrativas, una sensibilidad artística y una gran dosis de pasión. Han demostrado un dominio excepcional de diversas técnicas y estilos, y el resultado es un mosaico visual que celebra la diversidad de nuestro folclore. Así mismo, es una muestra del prometedor futuro que les espera en la industria de la animación y el diseño. Son artistas con una visión clara y una capacidad increíble para materializar ideas.

La animación mexicana del siglo XXI no solo es un reflejo del talento nacional, sino que también es un campo en constante expansión. Con estudios locales emergentes y profesionales mexicanos quienes contribuyen a producciones locales, nacionales y globales.

El talento mexicano en la animación ha trascendido fronteras, dejando una marca grande en la industria. Lo que hoy vemos es el resultado del esfuerzo de estudios y profesionales que han forjado un camino. Ahora, la tarea pendiente es seguir apoyando y difundiendo estas producciones para consolidar el lugar de México como un pilar fundamental en la animación global.

A pesar de la complejidad de la industria y sus múltiples facetas, es innegable que México ha logrado posicionarse como un centro de creatividad en la animación. Con sólidas instituciones, artistas y ambiente creativo, el país ha demostrado su capacidad para producir obras de alta calidad y exportar talento de primer nivel. Esto cimienta una base fuerte para el crecimiento continuo y el éxito en las próximas décadas.



Detalle. Ilustración: Abiel Guillermo Brito Maldonado, 2025.

BIBLIOGRAFÍA

Antúnez Rojo, Citlalli Yanit, et al. (2020) *El cortometraje de animación en México (2014-2019)*, [Trabajo terminal]. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.

Archivo Tomás Montero Torres. <https://goo.su/lv5dYH>

ASIFA (2025) *International Animation Day*. <https://goo.su/HyZZRyP>

ASIFA (2025) *Unveiling the 2025 International Animation Day Poster* Croatian artist Lucija Mrzljak designed the 2025 poster. <https://goo.su/LeZkzC0>

Aurrecoechea, Juan Manuel (2014) *Animación en México* en Solomons. <https://goo.su/pPBzI>

Bedard, Mike (2020) *What is Rotoscope Animation? The Process Explained* in Studio Binder. <https://goo.su/LybqLWZ>

Campos Baigts, Jorge Erick (2022) *La evolución de la animación en México*. <https://goo.su/rlySq>

Centro Pixels (2024) *Qué es el anime: una introducción a la animación japonesa*. <https://goo.su/mL77>

Cultura UNAM. (s.f.) *Día de la animación en Filmoteca UNAM con una retrospectiva de la historia de la animación en México*, UNAM. <https://goo.su/bryiQ>

Día Internacional (s.f.) *El 28 de octubre de 2025 será el Día Mundial de la Animación*. <https://goo.su/pF2Vv5>

Duque Ros, Josep M. et al. (2004) "La animación. Evolución histórica" en *Animación 2D y 3D*, Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya, Universitat Oberta Catalunya, Cataluña, España. <https://goo.su/FDojz>

EcuRed (s.f.) Étienne Jules Marey. <https://goo.su/vdhyM>

Enciclopedia Británica (2025) *Animate*. <https://goo.su/mAGIz4>

Esquivel García, Cristabel, (2017) *Historia de la animación I. El dibujo animado*, Facultad de Artes y Diseño, UNAM. <https://goo.su/E7De>

Filmoteca UNAM. Museo Virtual. (2019) *Traumatóro*, UNAM, DGAC. <https://goo.su/cmbwqi>

Filmoteca UNAM. Museo Virtual. (2019) *Zoótrofo*, UNAM, DGAC. <https://goo.su/Ghj0>

González Mingarro, M. Julieta. (s.f.) *Proyecto cámara oscura*. Buenos Aires Ciudad. <https://goo.su/f1m6JAK>

Kench, Sam (2022) *What is Cel Animation - Examples, Techniques & History*, Studio Binder. <https://goo.su/KoRfR>

Lagunas, Samuel (2023) *Historias de la animación mexicana (I y II)*, Cine Divergente. <https://goo.su/LQiyI2C>

Lana Bes, Ángel (2022) *Segundo de Chomón y el Cine de Animación*, Historia de Aragón. <https://goo.su/lHv96>

Beltrán Mena. (1995) "La invención del cine" en *Artes y Letras*, El Mercurio. <https://goo.su/GF2T>

Nórtika (2020) Émile Cohl: vida y obra del pionero de la animación. <https://goo.su/ltSCvC5>

Sadurní, J. M. (2024) *Un cineasta icónico Walt Disney, el padre de la Fábrica de sueños*, National Geographic. <https://goo.su/KAs2>

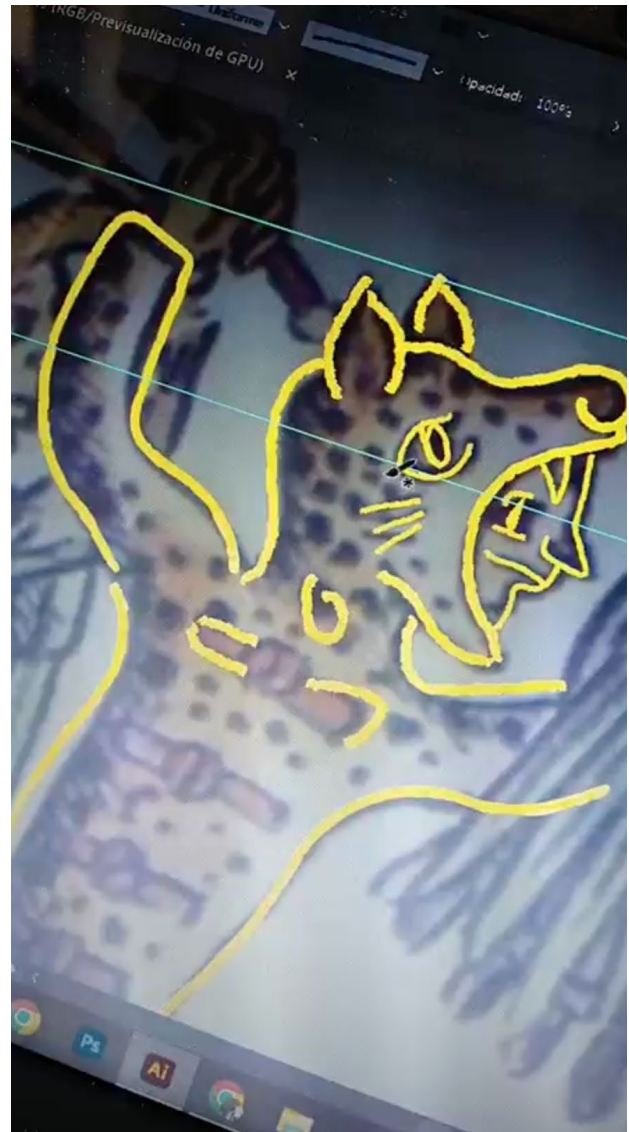
Seastrom, Lucas (2019) *How Walt Disney Went From Ambitious Cartoonist to Running His Own Studio*. The Walt Disney Family Museum. <https://goo.su/Qeh70>

Social Futuro (2025) *El nacimiento del cine de animación*. <https://goo.su/Lt5uSSy>

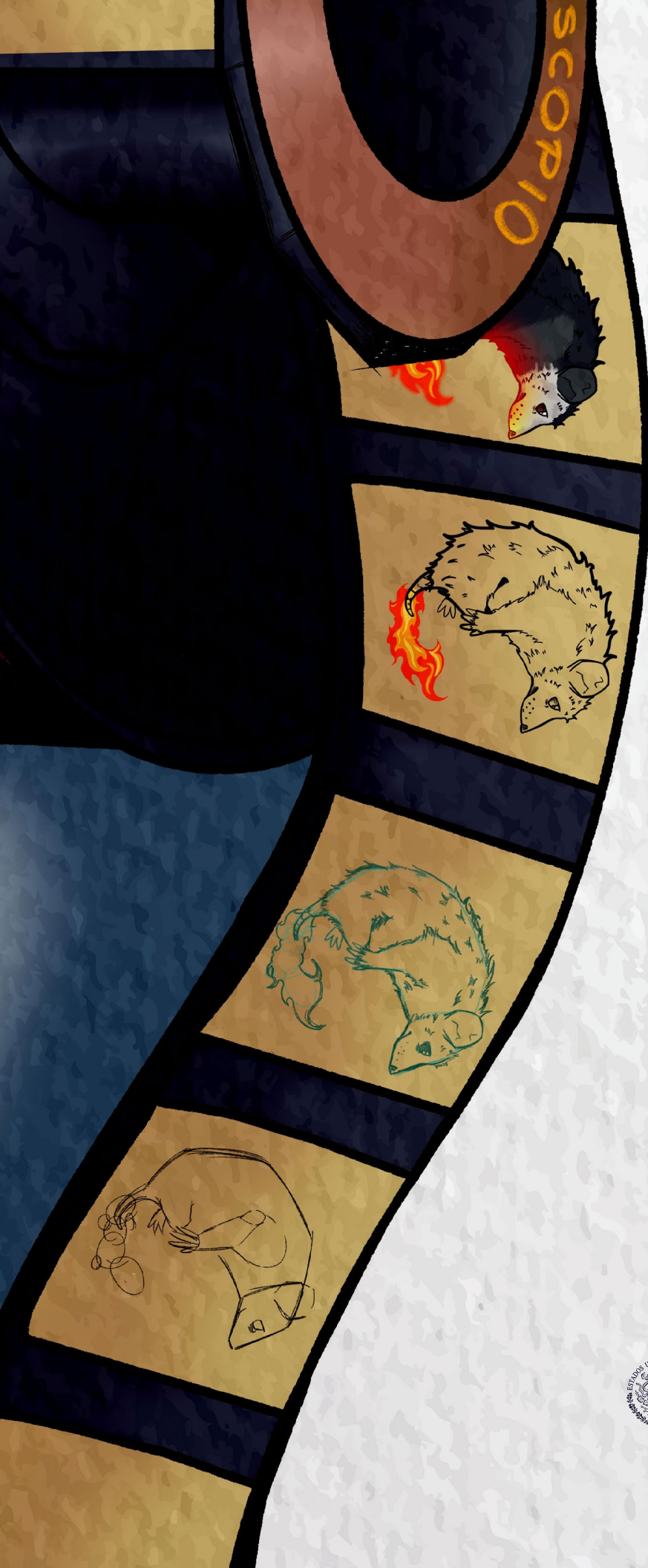
Tomaya Castro, Karina, et. al. (2025), *Molcajete de leyendas*, México. <https://goo.su/wUEmEY>

UNAM, FONCA, Secretaría de Cultura, Hemeroteca Nacional de México (2020) *Catálogo de Historietas de la Hemeroteca Nacional de México*, UNAM. <https://goo.su/ztGbF>

Young, John (2006) *Patrick Peter (Pat) Sullivan (1885-1933)*, Australian Dictionary of Biography. <https://goo.su/r8eH1bu>



Dibujo, DG Baruch Quiroz, (Morelos, México) <https://goo.su/U743>



Cultura
Secretaría de Cultura

