



# VNiVERSIDAD D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

**Departamento de Historia del Arte / Bellas Artes**  
**Programa de Doctorado en Historia del Arte y Musicología**

**ANIMANDO A COLOMBIA**  
**HACIA UNA HISTORIA CULTURAL DE LA ANIMACIÓN**  
**COLOMBIANA**  
**(1950 – 2000)**

Tesis para optar al grado de Doctor presentada por  
**Andrés Esteban Cruz Niño**

Director  
**Francisco Javier Panera Cuevas**

**Salamanca**

**2022**





# VNiVERSiDAD D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Departamento de Historia del Arte / Bellas Artes  
Programa de Doctorado en Historia del Arte y Musicología

**Animando a Colombia  
hacia una historia cultural de la animación colombiana  
(1950 – 2000)**

Tesis para optar al grado de Doctor presentada por  
**Andrés Esteban Cruz Niño**

V.º B.º del director  
**Francisco Javier Panera Cuevas**

**Salamanca**

**2022**



## **INDICE**

### **AGRADECIMIENTOS**

### **ABREVIATURAS**

## **1. INTRODUCCIÓN**

### 1.1. Objetivos

#### 1.1.1. Objetivos generales.

#### 1.1.2. Objetivos específicos

### 1.2. Hipótesis

### 1.3. Antecedentes y estado de la cuestión

#### 1.3.1. Antecedentes generales

#### 1.3.2. Antecedentes en España, Argentina y México

#### 1.3.3. Antecedentes, historia de la animación colombiana

### 1.4. Metodología y estructura del trabajo

#### 1.4.1. Estructura Del Trabajo

#### 1.4.2. Metodología

## **2. CONTEXTO HISTÓRICO CULTURAL DE LA ANIMACIÓN COLOMBIANA**

### 2.1. Desarrollo histórico de la cinematografía colombiana

#### 2.2.1. Las primeras producciones nacionales y su contexto histórico

##### 2.2.1.1. La animación como propaganda - el caso de Garras de Oro

##### 2.2.1.2. Los hermanos Acevedo – Colombia Victoriosa y el noticiero Cineco

## **3. LA ANIMACIÓN PUBLICITARIA EN COLOMBIA, 1950 – 2000**

### 3.1. Televisión, animación y publicidad.

#### 3.1.1. La aportación europea (franceses y españoles) Jean Bonavine, José María Arzuaga, Robert Rosse; Cinesistema y CoraFilm.

#### 3.1.2. Toro Publicidad y las primeras producciones de animación publicitaria.

3.2. Consolidación y declive de los estudios de animación publicitaria colombiana (1970 – 2001).

3.2.1. Alberto Badal, ilustración y solidez

3.2.2. Nelson Ramírez, El “Disney” criollo

3.2.3. Juan Manuel Agudelo y JMA Estudios

3.2.4. Ernesto Díaz y el granito de café.

3.2.5. Álvaro Sanabria y Artos Artes Animados

3.2.5. Los hermanos Zajec, Conexión Creativa y el Siguiendo Programa

3.3. Características de la animación publicitaria colombiana

#### **4. LA ANIMACIÓN DE AUTOR EN COLOMBIA, 1950 – 2000**

4.1. Definición y caracterización

4.1.1. Fernando Laverde, Stop Motion y reflexión social.

4.1.2. Magdalena de Massonnat, “Canto a la Victoria”.

4.1.3. Carlos Santa, “El Pasajero de la Noche”

4.1.4. María Paulina Ponce, “Filemón y la Gorda”

4.1.5. Otros animadores relevantes

4.2. Algunos apuntes para la historia de la animación de autor en Colombia, 1956 – 2000

#### **5. CONCLUSIONES**

#### **ANEXO A: ENTREVISTAS ACERCA DE LA HISTORIA DE LA CINEMATOGRAFIA EN COLOMBIA.**

María Antonieta Di Domenico (2022)

#### **ANEXO B: ENTREVISTAS ACERCA DE ANIMACIÓN COMERCIAL**

Oscar Ramírez (2022)

Álvaro Sanabria (2022)

Ernesto Díaz (2022)

Diego Zajec (2022)

### **ANEXO C: ENTREVISTAS CON ARTISTAS ANIMADORES**

Fernando Laverde (2007)

Carlos Santa (2015)

### **ANEXO D: CATÁLOGO DE PRODUCCIONES DE ANIMACION DE AUTOR (fichas técnicas de registro)**

### **ANEXO F: IMÁGENES “EL SIGUIENTE PROGRAMA” 1997 – 2000.**

### **ANEXO G: IMÁGENES “NELSON RAMIREZ PRODUCCIONES” 1979 – 2000 Fotografía, fondos y acetatos**

### **BIBLIOGRAFÍA**

## Figura 1

*Mano Gorgojo*



Nelson Ramírez. (1974) Campaña publicitaria para Muebles Pizano. Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre acetato*. Imagen recuperada de agencia de noticias Notiflix, <https://notifix.info/es/noticias-es/fabricantes-tableros/38700-pizano-s-a-inicia-proceso-de-liquidacion> (20/02/2018)



## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco enormemente a la Universidad de Salamanca, que me permitió terminar mi tesis luego de las dificultades producidas por la pandemia del Covid – 19, a Tania Velázquez Roldan quien me apoyó en momentos difíciles y, a todos aquellos que produjeron piezas de animación, contra viento y marea durante la segunda mitad del siglo XX, en Colombia.

## **ABREVIATURAS**

**AGN:** *Archivo Histórico Nacional de Colombia.*

**CARACOL:** *Cadena Radial Colombia*, empresa de radio y televisión creada en Medellín en 1948, que financio y produjo piezas de animación entre los años 50 y 90 del siglo XX.

**COESTRELLAS:** Empresa Coestrellas S.A.S, fue una empresa dedicada a la producción y exhibición de programas televisivos fundada en 1981, por artistas y empresarios como Carlos "el gordo" Benjumea, Gustavo Cárdenas Giraldo, Fernando González Pacheco y Bernardo Romero Pereiro.

**COLCULTURA:** *Instituto Colombiano de Cultura* fue una entidad creada en 1968 durante el gobierno liberal del presidente, Carlos Lleras Restrepo que funcionó como entidad adscrita al Ministerio de Educación Nacional y fomento las artes en Colombia.

**CINECO:** *Cine Colombia* es una empresa de exhibición, producción y distribución de cine en Colombia, fundada el 7 de junio de 1927, en Medellín, por veinte empresarios; entre 1929 y 1932 produjo el Noticiero Cineco, que utilizó mapas y planos animados para ilustrar los sucesos ocurridos en el país y en el mundo.

**FPFC:** *Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano*, es una organización encargada del almacenar y conservar largometrajes, mediometrajes y cortometrajes, históricos de Colombia en formatos originales. En su colección se encuentran algunas de los trabajos más importantes de animación realizadas en el siglo XX, en Colombia.

**FOCINE:** *Compañía del Fomento Cinematográfico de Colombia*, fue un organismo estatal que estuvo activo entre 1978 y 1993, que subsidiaba y fomentaba el desarrollo de la Industria

Fílmica del país. Durante su existencia apoyó la producción de varios medimetrajes y largometrajes de animación nacional.

**INRAVISIÓN:** *Instituto Nacional de Radio y Televisión*, fue una entidad encargada de regular la radio y la televisión colombiana que fue fundada en 1964, y disuelta en 2004.

**JES:** *Productora de televisión Colombiana Julio Sánchez Vanegas*, es una empresa fundada en 1964 por, que realizó algunas piezas de animación durante la segunda mitad del siglo XX.

**PROIMÁGENES:** *Fondo Mixto de Promoción Cinematográfica* es una entidad sin ánimo de lucro creada bajo la ley 397 de 1997, que administra el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC), que financia y fomenta las producciones en Colombia.

**PROMECC:** *Corporación Promotora de Medios de Comunicación Social*, fue una empresa dedicada a la producción y exhibición de contenido audiovisual fundada en octubre de 1972 por Humberto Arbeláez y Jorge que introdujo series animadas japonesas (conocidas como anime) al mercado colombiano.

**RCN:** *Radio Cadena Nacional*, empresa de radio y televisión fundada el 9 de abril de 1948 por los hermanos, Enrique y Roberto Ramírez, propietarios de la estación radial *Nueva Granada*, que produjo piezas de animación a partir de 1964.

**RTI:** *Radio Televisión Interamericana S.A.* es una productora de televisión de Colombia, dedicada a la producción de dramatizados y telenovelas, establecida el 17 de marzo de 1963 por los empresarios Fernando Gómez Agudelo y Fernando Restrepo Suárez que produjeron piezas de animación entre durante los años sesenta y noventa del siglo XX.

**TEVECINE:** *Producciones Tevecine* fue una productora colombiana de audiovisuales fundada en 1985 por artistas y dramaturgos encabezados por Carlos José Reyes y Jorge Alí Triana.

**MINCULTURA:** *Ministerio de Cultura de Colombia*, establecido el 7 de agosto de 1997 durante el gobierno de Ernesto Samper Pizano.

*“Los seres humanos no nacen para siempre el día en que sus madres los alumbran, sino que la vida los obliga a parirse a sí mismos una y otra vez.”*

**GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ**

## 1. INTRODUCCIÓN

La animación como expresión de las artes plásticas y elemento constitutivo de las industrias culturales, experimentó un desarrollo abrumador a partir de su popularización durante el siglo XX; en las metrópolis norteamericanas y europeas, surgieron diversas técnicas que marcaron su performance y estética, promoviendo su circulación en países periféricos, en donde se proyectaron cortos y largometrajes en teatros, auditorios y otras infraestructuras instaladas en poblaciones en donde fueron consumidas por públicos que adoptaron sus representaciones, asimilándolas bajo sus propias semánticas; como esboza el antropólogo y crítico cultural argentino Néstor García-Canclini en su ensayo *Culturas populares en el capitalismo* de 1982, en el que plantea (siguiendo los postulados de Antonio Gramsci), que elementos culturales hegemónicos (como los productos de animación de las industrias culturales del primer mundo), son reinterpretados por los receptores (el público latinoamericano) que las transforma en elementos de la cultura popular, entendiendo esta como un “visión subalterna”.

En este sentido, la exhibición de obras de animación en Colombia, durante el siglo XX, estuvo terciada por factores económicos, propagandísticos y comerciales que dieron forma a consumidores locales y un mercado limitado que propició la circulación de producciones nacionales, que reflejaron las dinámicas y los valores de su época.

«La vida entera de las sociedades en las que imperan las condiciones de producción modernas se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación»<sup>1</sup>, afirma el filósofo Guy Debord, en su libro *La sociedad del espectáculo* (*La société du spectacle*) de 1967, para describir la

---

<sup>1</sup> DEBORD, Guy. (1999). *Comentarios Sobre la Sociedad del Espectáculo*. Barcelona, España. Anagrama. P. 37.

masificación del arte en el marco del capitalismo. Acumulación, que no sucedió en Colombia en donde no se estableció una industria cultural sólida, durante gran parte del siglo XX, debido a diferentes factores que analizaremos en el presente trabajo.

A pesar de ello, algunos artistas y productores locales realizaron obras a partir de técnicas diversas que no han sido exploradas con intensidad por la historiografía local, que se ha enfocado en los procesos políticos, sociales y económicos ocurridos en el país, dejando de lado este tipo de expresiones culturales. En este sentido, considero que estas obras, contienen narrativas vinculadas a tensiones sociales e ideológicas que reflejan las contradicciones que ha sobrellevado Colombia.

Este trabajo de investigación pretende explorar la animación colombiana, a partir de su lugar de producción estableciendo una línea cronológica para explorar sus contenidos, elementos discursivos y narrativas. Así mismo, cabe anotar que el hecho de que no existan volúmenes abundantes de realizaciones o piezas no constituye una desventaja, pues, su ausencia expone una realidad socioeconómica fáctica, que impidió el desarrollo de grandes industrias culturales y expresiones artísticas masivas relacionadas con esta técnica cinematográfica en el país.

En este sentido, las piezas encontradas; sus autores y estéticas resultan relevantes pues su existencia es un hecho significativo y representa un logro (problematizado o no), del arte local. Para facilitar el proceso analítico, he escogido el periodo temporal acaecido entre los años de 1950 y 2000, como marco de referencia, en atención a que estas décadas fueron representativas, para la producción de obras de animación analógica; antes de la masificación de las animaciones digitales, y he establecido, la siguiente pregunta como punto de partida.

- ¿Cuáles fueron los discursos y técnicas, elegidos por los artistas y creadores de animación en Colombia entre los años de 1950 y 2000?

De igual manera intentare responder las siguientes cuestiones generales a lo largo de la investigación.

- ¿Pueden las escasas producciones de animación audiovisual colombiana, ayudarnos a comprender la historia de Colombia?
- ¿Existió una industria de la animación cinematográfica en Colombia?, de no ser así ¿Qué lo impidió?
- ¿La animación cinematográfica colombiana refleja las principales problemáticas del país?
- ¿Quiénes fueron los pioneros de animación en Colombia y que impacto social e histórico tuvieron sus principales obras?

Todo lo anterior, con la finalidad de aportar a la historiografía y el análisis de este campo de las artes cinematográficas, una de sus expresiones menos abordada por los historiadores del arte locales, como es la animación colombiana.

## **1.1 OBJETIVOS**

### **1.1.1. Objetivos generales**

- Realizar una investigación histórica sobre la animación colombiana. Establecer sus orígenes, sus protagonistas y desarrollo entre el periodo de tiempo comprendido entre 1950 y 2000.
- Analizar e identificar los procesos históricos que rodearon el desarrollo de la animación en Colombia entre los años de 1950 y 2000.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

#### **Los objetivos específicos de esta investigación consistirán en:**

- Analizar los orígenes y primeros trabajos de la animación en Colombia.
- Establecer categorías y periodizaciones en el marco de una historia de la animación colombiana.
- Aportar nuevos datos y enfoques a la historiografía de la animación colombiana.
- Elaborar una lista cronológica de los trabajos realizados en la animación colombiana entre 1950 y 2000.
- Encontrar fuentes de primera, segunda y tercera mano que aporten a la construcción de una historia de la animación en Colombia.

## **1.2 HIPÓTESIS**

Las producciones de animación audiovisual realizadas en Colombia entre 1950 – 2000, utilizaron recursos limitados, y construyeron narrativas que proyectan las contradicciones, problemáticas y conflictos socioeconómicos del país; que podemos analizar y comprender mediante su estudio.

De no ser así, las obras de animación producidas durante este periodo de tiempo estarían desconectadas de las realidades sociales y sus contenidos obedecen a narrativas universales que las alejan de su lugar de producción como resultado de una industria cultural localizada.

## **1.3 ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN**

Aunque la animación audiovisual tuvo un importante desarrollo técnico, narrativo y estético en Colombia y América Latina, considero que sus piezas, autores y manifestaciones no ha recibido la atención necesaria por parte de la comunidad académica. Aun así, existe una cantidad significativa de investigaciones, artículos y tesis de grado, que utilizan fuentes de primera, segunda y tercera mano, que nos ayudan a elaborar una historiografía del cine de animación en Colombia, haciendo posible la construcción de una cronología que dé cuenta de sus problemáticas, técnicas y desarrollos.

No obstante, antes de analizar estos trabajos; sus propuestas teóricas, metodológicas, hipótesis y planteamientos, expondremos algunas investigaciones realizadas en otros lugares del mundo, que contienen elementos que nos servirán para enriquecer nuestros planteamientos, pues poseen herramientas de análisis y objetos de estudio similares.

### 1.3.1. Antecedentes generales

Durante décadas, algunos artistas e historiadores alrededor del mundo han centrado sus esfuerzos en analizar el desarrollo del cine de animación a nivel global. Se trata de trabajos que abarcan diferentes países y periodos temporales. Uno de los más conocidos es *Cartoons: one hundred years of cinema animation* del profesor italiano Giannalberto Bendazzi, publicado por Indiana University Press en 1994. En esta publicación se exploran la historia de los pioneros, las casas productoras y las técnicas de animación utilizadas durante el siglo XX. Se trata de una investigación de alta circulación, que describe los avances realizados en los cinco continentes en seis secciones y veintiséis capítulos, concentrándose mayoritariamente en colectivos y artistas europeos y norteamericanos.

Cabe anotar que esta investigación ha sido traducida a varios idiomas e incluye una reseña de las principales producciones de la antigua Unión Soviética, algunos países asiáticos, africanos y latinoamericanos, presentando un panorama de Cuba, Venezuela, Perú y Colombia, en el capítulo veintiuno se mencionan las obras del director bogotano Fernando Laverde.

Igualmente, destacable es el trabajo del investigador y crítico estadounidense Leonard Maltin; *Of mice and magic*, editado por McGraw-Hill en 1980, en el que realiza una cronología detallada de la animación norteamericana, las principales compañías y sus desarrollos durante las primeras décadas del siglo XX. Así mismo Maltin, analiza la plástica y estética de autores como Max Fletcher o Walt Disney que influenciaron a la animación latinoamericana como veremos en el transcurso de esta investigación.

De igual manera, es importante resaltar el trabajo del historiador norteamericano Tom Sito, titulado *Drawing the Line: The untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson* que fue publicado por la Universidad de Kentucky en el 2006. En el que se presenta un panorama histórico de la animación “de autor” o animación “independiente”, estadounidense, enfocándose en los sindicatos, los movimientos sociales y el entorno político que rodea a cada uno de los realizadores y productores alternativos.

Al margen de estos tres referentes de la historia de la animación mundial, existe un nutrido grupo de investigadores iberoamericanos que han realizado exhaustivos estudios con énfasis en España, México y Argentina; propuestas que analizaremos a continuación.

### **1.3.2. Antecedentes en España, Argentina y México**

Existe una gran cantidad de antecedentes historiográficos en Iberoamérica sobre el devenir del cine de animación; artículos y libros como *Historia del dibujo animado español*, de José María Candel Crespo publicado por la Editora Regional de Murcia en 1993, que contiene una cronología, que nos sirve para hallar puntos en común y paralelismos entre los desarrollos europeos y latinoamericanos. Así mismo, cabe resaltar el trabajo de la historiadora asturiana María Manzanera, quien publicó en 1992, el volumen *Cine de animación en España: largometrajes 1945 – 1985*, en el que analiza producciones icónicas de la cinematografía ibérica como *Garbancito de la Mancha* (Moreno y Blay, 1945), *Alegres vacaciones* (Moreno, Blay y Leoni, 1948) y *El mago de los sueños* (Macian, 1966) y *Katty* (José Luis y Santiago Moro, 1984). Así mismo, la autora realiza un análisis biográfico y un recorrido por la obra de autores como Arturo Moreno, José Escobar, Isabel Belio y Carmen

Moliner, reseñando sus influencias, contenidos argumentales, diseños narrativos y propuestas plásticas.

Todos estos elementos, nos llevan a concluir que la obra de Manzanera representa un referente para la estructuración de una historia del cine de animación, pues establece un orden cronológico y metodológico que facilita el análisis y clasificación de la información encontrada.

De igual manera resultan relevantes, los capítulos «Vanguardia» y «Animación», del libro *Cine español 1896-1983*, editado por Augusto Torres, que fue publicado por la Dirección General de Cinematografía del Ministerio de Cultura de España, en 1984. En sus capítulos, sus autores exploran obras experimentales realizadas en la península, que nos sirven de contexto para analizar la llamada “animación de autor”, que exploraremos más adelante.

En esta misma línea cabe destacar la tesis doctoral, *La imagen animada. Análisis de la forma y el contenido del dibujo animado*, de Hipólito Vivar Zurita, defendida en 1987 en la Universidad Complutense de Madrid, que presenta una serie de herramientas metodológicas de análisis de contenidos y estéticas de la animación, recurriendo a ejemplos variados que han resultado de suma utilidad.

Complementario a estos dos últimos trabajos, cabe mencionar *Breve historia del cine de animación en España* de 1993, escrito por Emilio de la Rosa, en compañía de Hipólito Vivar Zurita, en el que se realiza una reseña panorámica de los principales animadores españoles hasta finales del siglo XX.

También resulta importante reseñar el artículo “La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja” publicada en la *Revista latina de comunicación social* por María Luisa Martínez Barnuevo en 2009, que realiza un análisis del mercado y número de producciones españolas desde el año de 1985, mediante gráficas, entrevistas y proyecciones econométricas, cuya metodología cuantitativa resulta efectiva.

Al margen de estos esfuerzos, también existen otros trabajos realizados en América, como; *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*, del investigador y director de cine Raúl Manrupe, que realiza un análisis exhaustivo de los principales pioneros de la animación del cono sur, poniendo énfasis en la obra de Manuel García Ferré, un español que inició su actividad en 1956 y produjo series infantiles como *Anteojito*, *Hijitus*, *Larguirucho*, *Petete* y *Calculín* que todavía son recordadas por gran parte de la población.

Así mismo, cabe mencionar que este trabajo analiza las conexiones entre la inmigración europea y la producción de piezas cinematográficas; como las realizadas por Quirino Cristiani quien junto al productor Federico Valle, estrenaron en 1917 el primer largometraje animado en el mundo, denominado “El Apóstol”: cuyo contenido satírico critica las políticas del presidente Hipólito Yrigoyen.

En este sentido, Marupe, no solo logra vincular los contenidos de las piezas con el entorno social, sino que examina la biografía de Federico Valle, un italiano que trabajó junto a los hermanos Lumière en Francia y constituyó en la región del Río de la Plata, “Cinematografía Valle” una de las empresas dedicadas a la animación en América Latina.

En este contexto cabe mencionar el libro *Poéticas de la animación argentina 1960 - 2010: Córdoba, Rosario y Buenos Aires*, editado en 2013 por los profesores Alejandro R.

González y Cristina Siragusa de la Universidad Nacional de Córdoba, con un análisis sistemático de aspectos simbólicos, idílicos y abstractos de las animaciones argentinas y sus autores más significativos.

Sobre este trabajo es necesario mencionar, que su contenido, rico en análisis discursivos y semióticos resulta útil, al momento de analizar las semánticas de la animación; pues Siragusa y González proponen una matriz de análisis rica en categorías, que la llevan a explorar las significaciones y abstracciones propuestas por los autores, sean explícitas o implícitas.

Llegados a este punto, es importante reseñar algunos trabajos acerca de la animación mexicana, planteados desde la historia del arte, como los realizados por Manuel Rodríguez Bermúdez, investigador del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México -Unam- bajo el título: *Animación una perspectiva desde México* de 2003, que se estructura en tres apartados; I. Antecedentes de la animación en el mundo, II. Técnicas de animación cinematográfica y III. La animación en México; estructura que le sirve para establecer puntos en común entre las producciones mexicanas, y los desarrollos europeos y estadounidenses.

En este mismo sentido, resulta importante reseñar el artículo: La evolución de la animación en México del diseñador mexicano Jorge Erick Campos Baigts, quien analiza los canales de difusión y promoción del cine de animación en México, y algunas técnicas alternativas de alto potencial expresivo, enfocándose en los canales de divulgación y circulación de las obras, que para la investigadora han resultado “insuficientes”, pero vinculantes entre el público y los creadores.

### **1.3.3. Antecedentes, historia de la animación colombiana**

Aunque no existen una gran diversidad, de trabajos que entreguen un análisis detallado de la historia del cine de animación colombiano, existe un nutrido grupo de volúmenes y artículos producidos en los últimos cuarenta años que proponen una cronología y exponen una gran cantidad de datos, hechos y acontecimientos, que resultan fundamentales para comprender las obras, los autores y las narrativas que examinaremos más adelante.

Uno de estos textos es *Historia del cine colombiano* del investigador y crítico audiovisual Hernando Martínez Pardo publicado en 1978 en Bogotá, que presenta un resumen de las producciones colombianas, realizadas entre los años de 1900 y 1976, divididas en cuatro períodos: 1900-1928, 1929-1946, 1947-1960 y 1960-1976, en los que se reseñan de las películas estrenadas, su impacto comercial y la reacción de los críticos.

A pesar de que Martínez Pardo no se ocupa directamente de la animación, sus conclusiones son útiles para entender las condiciones socioeconómicas que afectaron a la industria y se inscriben en el “materialismo histórico”, escuela de orígenes marxista que se enfoca en las condiciones de trabajo, la acumulación de capital y la plusvalía, recurriendo a los modelos de análisis propuestos por el investigador húngaro Arnold Hauser que tuvieron alta difusión en Latinoamérica durante los años setenta del siglo XX.

En este sentido, el autor, presenta un panorama de las subvenciones estatales, las cadenas de distribución y exhibición, que resultan deficitarias para la consolidación de una industria cultural estable, de acuerdo con su análisis.

En este contexto, resulta también importante el libro *Crónicas de cine colombiano 1897-1950* de Hernando Salcedo Silva de 1981, que explora los principales filmes

colombianos del siglo XX, haciendo especial énfasis en la época del cine silente, sus estéticas, discursos narrativos y reflexiones sociales.

Dejando a un lado estas investigaciones genéricas, encontramos “Histoire du cinéma d’animation en Colombie (1926-2008)”, artículo publicado por Juan Manuel Pedraza y Oscar Andrade en 2008 en el número 16 de la revista: *Cinémas d’Amérique latine*, que proponen una cronología detallada, de los principales autores de animación publicitaria y artística en el país, haciendo énfasis en el carácter empírico y autodidacta de los realizadores, y la ausencia de políticas de fomento por parte del estado y de escuelas estéticas o de formación.

Unos pocos años después, en 2014, se realizó uno de los aportes más importantes a la historiografía de la animación en Colombia; el volumen número veinte de los *Cuadernos de cine colombiano*, una publicación promovida por la Secretaria de Cultura y el instituto distrital de las artes -Idartes- de Bogotá, que apareció bajo el título: “Animación en Colombia, una historia en movimiento”, y está compuesto por doce artículos, que representan uno de los esfuerzos más relevantes de la academia nacional para realizar una historia de esta expresión artística.

Entre estos cabe resaltar el artículo “La animación colombiana durante el siglo XX: una historia en construcción” de Ricardo Arce, que propone una línea de base para el registro y análisis de obras, entre las que destacan algunas escenas de protoanimación, incluidas las producciones silentes de comienzo del siglo XX, como *Garras de oro* (P.P. Jambrina, 1926), y *Colombia victoriosa* (Álvaro Acevedo Bernal, 1933), que analizaremos más adelante.

En este contexto, también nos parece importante “Las potencias de la imagen animada”, artículo del investigador Mauricio Durán, que analiza de las realizaciones

producidas por artistas y directores independientes, basadas en los estudios de Charles Sanders Peirce que propone que la imagen visual posee tres grandes potencias, englobadas en lo icónico, lo indicial y lo simbólico. Conceptos que utiliza para categorizar las obras de acuerdo con las técnicas utilizadas por los realizadores.

En el mismo volumen resulta destacable el artículo “Animación hecha por mujeres. Un territorio en construcción ” de Cecilia Traslaviña y Bibiana Rojas, que plantea preguntas como ¿Influye el género y el lugar en donde se nace en el proceso creativo?; ¿de qué manera?, ¿Existe una estética femenina? que intentan responder a dos voces, exponiendo obras de artistas femeninas como *Filemón y la gorda* (María Paulina Ponce, 1982), para llegar a la conclusión de que la animación hecha por mujeres se encuentra en proceso de construcción y consolidación en Colombia.

Así mismo, es importante reseñar el trabajo de Alejandro Guzmán, quien en su artículo “El flujo de trabajo como relato de la producción animada” analiza las estructuras de guion y contenidos de la animación colombiana, mediante la noción de “flujo” o “pipeline”, una línea argumental que de acuerdo al Guzmán, otorga una “huella genética” particular a cada animación, “la cual obedece, exclusivamente, a los participantes en su proceso, las líneas de convergencia, los momentos en los que hay que realizar cambios en el proyecto y los componentes técnico-tecnológicos que determinan la realización”<sup>2</sup>. Esta categoría de análisis se expresa en entornos académico bajo la categoría de “narrativa”, que para el autor; “es apropiada por los integrantes de una producción como un guion paralelo al

---

<sup>2</sup> GUZMÁN, J. A. (2014). “El flujo de trabajo como relato de la producción animada”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 73-83). P. 73. Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

cual apearse, en donde las dinámicas proyectuales conforman inicios, nudos y desenlaces de maneras diversas y con distintos alcances en cada proyecto”<sup>3</sup>, matriz que le permite analizar obras colombianas como las de los publicistas Nelson Ramírez y Juan Manuel Agudelo.

También resulta importante el artículo titulado “Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana” de Juan Alberto Conde, que versa acerca la musicalización, el uso de voces y efectos de sonido, en especial en las inclusiones, silencios y superposiciones de obras de autores como Carlos Santa.

En el mismo volumen, “Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas”, del investigador Camilo Cogua se ocupa de aspectos técnicos como la perspectiva de las cámaras, los planos y la utilización de técnicas como el Stop Motion y el Cel Animation.

Así mismo, destacamos el artículo de Diego Ríos, titulado: “Animación colombiana clasificada (PG-13)”, que explora la identidad y las expresiones “underground”, de un puñado de producciones como *El país de Bellaflor* (Fernando Laverde, 1972) y *El pasajero de la noche* (Mauricio García y Carlos Santa, 1988), sus contenidos y su orientación hacia públicos con rasgos etarios específicos.

También resulta importante el “Inventario parcial de cine de animación colombiano” de la investigadora Jacqueline Colmenares, publicado al final del *Cuaderno de Cine Colombiano*, en el que se mencionan trescientos cincuenta y dos títulos realizados entre 1964 y 2013, con sus respectivas sinopsis; treinta y siete de los cuales hacen parte del periodo

---

<sup>3</sup> Ibidem

temporal de este trabajo, comenzando por *Faustino y su vida atormentada*, (Gastón Lemaitre y Luis Mogollón, 1964).

Al margen de este compendio de artículos, (publicados por la secretaria de Cultura y el instituto distrital de las artes -Idartes- de Bogotá), la Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano, realizó la publicación del libro; *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*, de 2012, que condensa el trabajo de investigación de Ricardo Arce, Carolina Sánchez, Óscar Velásquez. En sus páginas, los autores proponen una periodización dividida en cinco grandes bloques históricos: los inicios o antecedentes (1645-1896), las primeras formas de animación a nivel global (1897-1928), los primeros esfuerzos en el país (1929-1952), la formación de las primeras empresas por parte de extranjeros (1953-1969), y la animación publicitaria en cine y televisión (1970-1990); aunque Arce, Sánchez y Velásquez no proponen juicios de orden crítico, su investigación contiene una revisión exhaustiva de obras animadas y entrevistas con los realizadores más destacados.

También es importante mencionar el texto; “Aproximación a la animación en la publicidad televisiva en el mundo” de Carlos Arturo Millán Salcedo de 2013, publicado en el marco de los *Cuadernos de divulgación e investigación* del Programa Editorial de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali, en el que se hace énfasis en la producción de comerciales de televisión de Colombia; especialmente en la obra del empresario Nelson Ramírez y su compañía, especializada en dibujos animados.

Adicionalmente, nos parece oportuno reseñar el contenido del libro compilatorio, *Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo*, coordinado por el profesor Camilo Cogua Rodríguez de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá en 2017;

que incluye un prólogo de Giannalberto Bandazzi, dedicado los pioneros colombianos y nueve artículos, que resultan relevantes para esta investigación y se comentan a continuación.

“Realidad animada” del investigador Carlos Eduardo Smith Rovira, resulta fundamental pues dedica sus esfuerzos a relacionar los contenidos de los guiones de algunas obras, con la realidad política y económica, de Colombia; que retrata como un país en el que campea la desigualdad social y la violencia.

En “Las técnicas de animación en Colombia: oportunidades y limitantes”, Juan Manuel Pedraza, explora los métodos aplicados por los principales animadores colombianos, desde el Stop Motion hasta las técnicas digitales. Se trata de un artículo rico en elementos que nos permiten observar los cambios en los discursos representativos y el espacio artístico.

Así mismo, el profesor Pedro Adrián Zuluaga analiza la obra de uno de los animadores más importantes de la historia del país, en “El cine de animación de Fernando Laverde: ¡Ahí está el detalle!”, artículo en el que se describe la plástica, técnicas de iluminación y estéticas de obras como *La pobre viejecita* ( Fernando Laverde, 1978) y *Cristóbal Colón, valiente, terco y soñador* (Fernando Laverde, 1983), estableciendo valoraciones y juicios personales que se apoyan en autores e intelectuales de talla mundial.

Una línea similar expone “En el universo de Bellaflor: producción independiente de animación en el marco de las industrias culturales en Colombia durante los años setenta” de Ricardo Arce López, quien se vale de reseñas y fuentes documentales para sumergirse en el universo de Fernando Laverde, para concluir su validez dentro del limitado mercado de la época.

Otro artículo fundamental, incluido en este compilado es “Carlos Santa o como hacer arte hoy sin perder el aura” del profesor e investigador Mauricio Durán Castro, quien realiza una lectura de las piezas de Santa, como artista y sus estándares dentro de las limitaciones de sus técnicas, para lo que recurre a análisis personales que resultan cercanos a la crítica.

Así mismo, cabe mencionar el artículo “Diseño de sonido en animaciones colombianas: una imagen difusa” del director y sonidista, Carlos Alberto Manrique Clavijo, que realiza un exhaustivo análisis de las técnicas sonoras utilizadas en la animación nacional, poniendo especial énfasis en las composiciones, filtros y efectos, llegando a la conclusión de que existe una identidad común en ellos, a pesar de ser precarios y rudimentarios.

Complementariamente a esta compilación podemos considerar relevante la tesis de grado *Animación independiente en Colombia: disertaciones desde los estudios visuales y la cultura visual*, del maestro en artes plásticas, Julián Cortés Valencia, defendida en el Instituto Tecnológico Metropolitano en 2020, en el que se presenta un análisis semiótico de los animadores independientes del país a través de reseñas, artículos de prensa y fuentes de segunda mano.

Vistos estos antecedentes, que nos ayudan a delinear un estado de la cuestión, podemos avanzar para establecer los aspectos metodológicos y teóricos que se desarrollarán durante la presente investigación.

## **1.4 ESTRUCTURA DEL TRABAJO Y METODOLOGÍA**

Abordar expresiones artísticas como la animación desde una perspectiva local constituye un gran reto, pues podemos caer en lugares comunes, repetir datos presentados en trabajos anteriores y no aportar ninguna información novedosa; es por esta razón que este trabajo está conformado por fuentes documentales como entrevistas y descripciones, realizadas para esta investigación, así como artículos de prensa, oficios y otros documentos que no habían sido referenciados con amplitud con anterioridad, que se incluyen en el texto mediante una metodología y una estructura que presentaré a continuación.

### **1.4.1. Estructura del trabajo**

Con el fin de realizar un tratamiento de fuentes riguroso; he organizado el presente trabajo de investigación en tres capítulos que poseen un orden cronológico y analizan las técnicas y herramientas utilizadas por los artistas, incluyendo datos biográficos, influencias estéticas, estilísticas y plásticas, y su relación con acontecimientos políticos y sociales, ocurridos durante el marco temporal que se abarca.

El primer capítulo, titulado *Contexto histórico cultural de la animación colombiana*, explora los antecedentes de la animación en Colombia, reseñando las primeras obras que utilizaron fragmentos de animación en su estructura narrativa, creando líneas de continuidad entre diferentes eventos y corrientes; que expondremos mediante el uso de fuentes historiográficas, artículos, trabajos académicos y tesis de investigación. En este sentido, considero importante mencionar, que este capítulo posee una gran importancia, pues proporciona datos que nos servirán para exhibir el desarrollo de este campo de la cinematografía nacional, y su contexto social y político.

Es por ello, que en este primer apartado se presentan datos y cifras, que nos

presentaran realidades demográficas, culturales y económicas; datos que nos llevaran a entender al país durante la primera mitad del siglo XX.

En el segundo capítulo, titulado *La animación comercial en Colombia, 1950 – 2000*, se expone una cronología de los principales autores de animación con fines comerciales, sus trabajos más relevantes; así como las técnicas y propuestas gráficas expuestas. Igualmente, se exploran las conexiones entre los autores y las diferentes vanguardias a nivel global, analizando las relaciones entre el público, los contratantes y los artistas; los espacios vitales, su rentabilidad y viabilidad financiera.

Cabe resaltar, que este capítulo contiene entrevistas y documentos inéditos, que se emplearon con la finalidad explorar la vida de los principales realizadores. Datos que se condensan en subcapítulos que están organizados en orden cronológico.

De igual manera, el tercer capítulo titulado *La animación de autor en Colombia, 1950 – 2000*, se centra en las piezas realizadas por artistas plásticos y directores independientes, que plantearon su obra durante décadas marcadas por contextos sociopolíticos conflictivos. Se exploran sus contradicciones y afirmaciones discursivas; así como su financiación, circulación y divulgación. En este sentido, se realiza un análisis biográfico de cada autor, reseñando sus obras, sus narrativas, contenidos y la reacción de críticos especializados.

Es importante mencionar también, que, para la elaboración de este capítulo, se utilizaron entrevistas y reseñas, realizadas durante siete años, con la finalidad de realizar nuevos aportes a la historiografía de la animación cinematográfica local.

Al terminar este capítulo se llega al apartado de *conclusiones*, en donde presento un balance de los datos y acontecimientos analizadas para contrastar la hipótesis inicial, presentada en un apartado anterior. Igualmente he insertado tres anexos que representan una serie de datos y testimonios, que considero relevantes para historiadores y futuros trabajos

de investigación.

El primero de ellos, denominado *ANEXO A. Entrevistas acerca de la historia de la cinematografía en Colombia*, se transcribe una entrevista de María Antonia Di Doménico, descendiente de los hermanos Di Doménico, unos de los fundadores de la cinematografía colombiana.

El *ANEXO B. Entrevistas acerca de animación comercial*, presenta la transcripción de las principales entrevistas que realicé para la elaboración del segundo capítulo de la investigación. Son textos ricos en datos, que revelan las dinámicas que vivían los animadores y artistas que se dedicaron a la producción de piezas publicitarias durante décadas y que representan testimonios fundamentales para entender sus producciones.

Así mismo, el *ANEXO C: Entrevistas con artistas animadores*, es un compilado de las transcripciones de las entrevistas realizadas para la elaboración del tercer capítulo. En ellas se entregan datos relevantes sobre artistas plásticos que utilizaron la animación como un elemento de su obra durante el intervalo de tiempo estudiado. Igualmente, se exponen testimonios de directores independientes que revelan sus vínculos con agencias del Estado, exhibidoras, periodistas y públicos.

El *ANEXO D. Catálogo de producciones e ilustraciones*, contiene como, su nombre lo indica un extenso catálogo de obras de animación colombiana realizadas entre 1950 y 2006, que es el resultado de un trabajo minucioso, realizado durante años; cuya metodología expondré en el siguiente apartado.

Cabe anotar que incluyo producciones más allá del año 2000, que es el límite temporal que he propuesto, hasta llegar al año 2006, pues considero que catalogar estos cortos y producciones puede ser provecho para quienes quieran investigar la historia y el desarrollo de la animación en Colombia.

Así mismo he decidido no incluir las producciones de *El siguiente programa*, pues no son piezas individuales y son estadísticas a profundidad durante el trabajo de grado.

Finalmente, se entrega una lista detallada de la bibliografía consultada, dividida en bloques y referenciada de acuerdo con las normas que expondré en el siguiente apartado, en el que se condensan las principales herramientas metodológicas que utilice para la elaboración del presente trabajo de investigación.

#### **1.4.2. Metodología**

Con el fin de sistematizar los datos históricos que se exponen en el presente trabajo, se recurrió a su clasificación en dos tipos de fuentes; las fuentes documentales y las fuentes orales; las fuentes documentales estarán representadas en dos categorías: las fuentes netamente documentales -muchas de ellas primarias e inéditas- compuestas por documentos de archivo, diarios, periódicos, facturas, recibos, contratos, revistas y álbumes entre otros, y las fuentes audiovisuales (primarias y secundarias), que comprenden registros audiovisuales, fotografías, fotogramas, bocetos e ilustraciones. Estos recursos, fueron sistematizados y se encuentran referenciados, a lo largo del texto y en el anexo bibliográfico.

En torno al análisis de fuentes audiovisuales primarias y secundarias, se utilizaron elementos de interpretación propuestos por el historiador cultural Peter Burke, quien afirma en su libro; *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico* publicado en 2001, que películas y formatos audiovisuales pueden utilizarse como fuentes para la construcción de trabajos de investigación histórica pues; “ilustran la importancia del punto de vista en el relato visual. Logran muchos de sus efectos más vívidos y memorables mediante la combinación de primeros planos y planos largos, de visiones desde abajo y

visiones desde arriba, o de imágenes relacionadas con lo que piensa un personaje y de otras que no. Si algo enseñan todas estas películas, es la diferencia existente entre la forma que tienen los distintos”<sup>4</sup>.

En un mismo sentido, cabe mencionar el trabajo del historiador de la escuela de los Annales Marc Ferro quien es reconocido como uno de los pioneros de la utilización de fuentes cinematográficas, y que sostiene en su obra, *Historia contemporánea y cine*, la validez de la imagen en movimiento como recurso de investigación; “¿La hipótesis?: que el film, imagen o no de la realidad, documento o ficción, intriga naturalista o pura fantasía, es historia. ¿El postulado?: que aquello que no ha sucedido (y también, por qué no, lo que sí ha sucedido), las creencias, las intenciones, la imaginación del hombre, son tan historia como la historia.”<sup>5</sup> .

Teniendo en cuenta estos referentes teóricos (que dan validez a este tipo de recursos), estos fueron recolectados, analizados y sistematizados en una serie de fichas técnicas de registro elaboradas y diseñadas a partir del modelo utilizado por *Internet Movie DataBase*, o *IMDB* según las siglas; fondo digital en línea, conocido por una de las bases de datos de cine y televisión más consultadas del mundo; que se encuentran en el *ANEXO D. Catálogo de producciones e ilustraciones*, y están ordenadas de forma secuencial y cronológica.

Cabe anotar que he utilizado este modelo, porque sirve para organizar información relevante como fecha de producción, estreno, galardones o premios conseguidos, nombres de directores, productores y demás integrantes de los equipos técnicos.

De igual manera, cabe apuntar que se utilizaron fuentes orales primarias, que fueron

---

<sup>4</sup> BURKE, Peter. (2001). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, España. Editorial Crítica. P. 212.

<sup>5</sup> FERRO, Marc. (2000). *Historia contemporánea y cine*. Barcelona, España. Ariel Historia. P. 38.

obtenidas, almacenadas y sistematizadas a partir de técnicas desarrolladas por las ciencias sociales; especialmente las utilizadas por la Historia Oral, que han sido usadas en procesos de memoria histórica en diferentes lugares del mundo, y que facilitan la interrelación entre investigadores e informantes como afirman los investigadores Thad Sitton, G. L. Mehaffy y O.L. Davis Jr, en su libro, *Historia oral. Una guía para profesores* publicado por el Fondo de cultura económica de México, en 1983; “La historia oral sirve para salvar la brecha entre lo académico y la comunidad; Trae la historia al hogar, ya que relaciona el mundo del aula de clase y el libro de texto con el mundo social directo y diario de la comunidad”<sup>6</sup>.

Igualmente, cabe reseñar que el antropólogo mexicano Gerardo Necochea en sus *Ensayos de historia oral en torno a experiencia y expectativa* publicados por Instituto nacional de Antropología e Historia de México en el año 2005. sostiene que este tipo de fuentes y su sistematización resultan validas, en un contexto investigativo y que: “Una característica de la Historia Oral es que devela con singular claridad el entramado y los nudos de las relaciones sociales que moldean la cotidianidad y delimitan los horizontes de opciones posibles... Los testimonios describen el universo de relaciones sociales en que cada individuo está inmerso, y la descripción está matizada por la percepción de diferencias o similitudes”<sup>7</sup>.

Es por ello, por lo que utilizamos como metodología para conseguir este tipo de fuentes, entrevistas de tipo abierto estandarizado no presecuencializado, en las que se realizan las preguntas similares con fines exploratorios a los entrevistados, para acceder a las percepciones, sentimientos y representaciones sociales construidas por los informantes.

---

<sup>6</sup> SITTON, T, MEHAFFY, G. y DAVIS, O. (1983). *Historia oral. Una guía para profesores (y otras personas)*. Ciudad de México, México. Fondo de cultura Económica. P. 19.

<sup>7</sup> NECOCHEA GRACIA, G. (2005). *Después de vivir un siglo. Ensayos de historia Oral*. Ciudad de México, México. Instituto nacional de Antropología e Historia -INAH-. P. 18.

El valor de este tipo de entrevistas, ha sido reseñado por diversos investigadores, como el sociólogo español Luís Enrique Alonso quien en su obra *La mirada cualitativa en sociología una aproximación interpretativa* publicada en 1998, por la editorial Fundamentos de Madrid, España asegura que las entrevistas constituyen: “Un proceso comunicativo por el cual el investigador extrae una información de una persona –“el informante”, un término tomado del vocabulario básico de la antropología cultural- que se halla contenida en la biografía de ese interlocutor, entendiendo aquí biografía como el conjunto de las representaciones asociadas a los acontecimientos vividos por el entrevistado.”<sup>8</sup>

Es por esta razón que cada uno de los relatos que hacen parte de esta investigación, no solo contienen datos facticos del desarrollo de la animación colombiana, sino que también exponen los sentimientos, conflictos y problemáticas de sus creadores, dentro de un contexto social mucho más amplio, y fueron sistematizadas en los anexos B y C, en donde pueden reseñarse y analizarse con detalle.

Fue a partir de la sistematización de estos tipos de fuentes, que se construyeron los capítulos que siguen a continuación, en los que se describe parte de la historia de la animación colombiana entre los años de 1950 y 2000.

---

<sup>8</sup> ALONSO BENITO, L.E. (1998). *La mirada cualitativa en sociología una aproximación interpretativa*. Madrid, España. Editorial Fundamentos. P. 67.

**Figura 2**

*Garras de oro*



P.P. Gambrina.(1926) Califilms. Cine silente. Lugar de producción desconocido., 1926.  
*Fotograma*. Imagen recuperada de: <https://www.semana.com/impresas/especial-arcadia-100/articulo/garras-de-oro-pp-jambrina/35024/> (25/09/2022)

## 2. CONTEXTO HISTÓRICO Y CULTURAL DE LA ANIMACIÓN COLOMBIANA

La historia de la animación corre a la par de la cinematografía, comparten un origen común y poseen técnicas, y métodos similares que surgen durante el mismo periodo de tiempo. Habitualmente, cuando se reseña el nacimiento del cine se toma como referencia al 28 de diciembre de 1895, fecha en la que los hermanos Auguste y Louis Lumière proyectaron una serie de cortometrajes en el Salón Indio del Gran Café de París, creando un gran impacto en la sociedad europea. Sin embargo, historiadores como Palmira González López en su libro *El cine de animación norteamericano/ el cine mudo* publicado por la Universitat Oberta de Catalunya en 2008, plantea que los Lumière, no fueron los únicos en experimentar con este tipo de técnicas, pues existieron, otros pioneros, como George Méliès y Thomas Alba Edison, que realizaron experimentos ópticos (casi al mismo tiempo), y produjeron cortometrajes en los que utilizaron técnicas de animación. En este sentido, obras como *Viaje a la Luna* (1902), *Viaje a través de lo imposible* (1904) o *Le manoir du diable* (1896), de Méliès, utilizan recursos y fragmentos de dibujo animado y stop motion para narrar viajes surreales y fantásticos inspirados en los libros de Julio Verne. Se trata de espectáculos animados que mezclan el ilusionismo, el arte y la fantasía que lograban un gran impacto en los espectadores; sujetos que experimentaban sentimientos de sorpresa y asombro.

Al margen de estas reacciones, investigadores como Rodolfo Sáenz Valiente, aseguran que, desde sus inicios puede percibirse una clara diferenciación entre la animación

y la cinematografía tradicional, pues los animadores, eran en su mayoría artistas gráficos, que trabajaban ilustrando anuncios propagandísticos o historietas.<sup>9</sup>

En este sentido, cabe mencionar la ponencia presentada por las investigadoras Inma Carpe y M. Susana García Rams, titulada: “Animando la ilustración e ilustrando el mundo en movimiento a través de visual literacy” presentada en el 2º Congreso internacional de arte, ilustración y cultura -ILUSTRAFIC-, realizado en Valencia, España en el año 2015 y publicada por la editorial de la Universitat Politècnica de València en ese mismo año, en el que exponen las conexiones entre los primeros animadores, el comic y las artes gráficas; “El pionero de la animación, ilustrador y dibujante de tiras cómicas, Winsor McCay (1869-1934), experimentó en sus creaciones tanto de imagen fija como en movimiento con el secuenciado de las acciones, los movimientos de cámara, el uso de dibujos/fotogramas clave (keyframes en el argot animado) y los ciclos de animación; llegando a producir *Gertie the dinosaur* (1914) cuya primera proyección fue una puesta en escena interactuando con la audiencia. Es considerada como la primera película animada cuyo personaje poseía una personalidad, que influenciaría a los futuros animadores y estudios de producción como: el de los hermanos Fleisher o Walt Disney, todos ellos excelentes dibujantes e innovadores en la forma de dar el salto desde la imagen dibujada al dibujo animado”<sup>10</sup>, aseguran Carpe y García.

Afirmaciones y comparaciones que resultan similares a las propuestas del investigador Víctor Lope Salvador de la Universidad Complutense de Madrid, quien en su ponencia “Incoherencia y pesadilla en el cine primitivo” presentada en el 2º Congreso

---

<sup>9</sup> SÁENZ VALIENTE, R. (2006). *Arte y técnica de la animación / Art and animation technique: Clásica, corpórea, computada*. Buenos Aires, Argentina. De La Flor S.R.L. Ediciones. P. 21.

<sup>10</sup> CARPE, I & GARCÍA, S. (2015) “Animando la ilustración e ilustrando el mundo en movimiento a través de visual literacy”. En *ILUSTRAFIC 2015. 2º Congreso Internacional De Arte, Ilustración Y Cultura*. València, España (p.p. 240-249). <https://doi.org/10.4995/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015/462> (14/05/2022)

nacional sobre metodología de la investigación en comunicación realizado en Segovia, España en el año 2013, y publicado por la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación de la Universidad de Valladolid ese mismo año, expone los vínculos existentes entre pioneros como Émile Cohl -autor *Le cauchemar du fantoche* de 1908-: y directores de cine “convencional” que utilizaron técnicas, similares al Stop Motion como Segundo de Chomon -quien produjo *Une excursión incoherente* de 1909-: cuyo estilo surrealista y figurativo recuerdan a grupos de; “artistas parisinos que trabajaban como caricaturistas y escritores en periódicos satíricos comenzó a organizar una serie de exposiciones y de actos festivos que continuaron hasta el año 1893. Se autodenominaron los incoherentes. Olvidados e ignorados por la historia oficial de las vanguardias, han empezado a ser objeto de cierta atención a partir de la última década del siglo XX”.<sup>11</sup>

Podemos afirmar entonces, que los elementos artísticos de las primeras animaciones están inspirados en vanguardias y estilos figurativos que circulaban en pequeños grupos de artistas que influenciaron los diseños figurativos o abstractos de los filmes. Estas conexiones estéticas, se expandieron con más fuerza, después de que los cortometrajes animados empezaran a proyectarse en teatros de países de todo el mundo, a donde llegaron mediante cadenas de distribución sustentadas en beneficios económicos que poco a poco consolidaron la creación de este tipo de industrias culturales.

Es a partir de estos acontecimientos, ligados a la exhibición de obras animadas y a la utilización de metodologías de animación cinematográfica, en las primeras producciones realizadas en Colombia, que partiremos para iniciar nuestro viaje por la historia de la

---

<sup>11</sup> LOPE SALVADOR, V. (2013). “Incoherencia y pesadilla en el cine primitivo”. En *2º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación*. PACHECO RUEDA, M. MARIÑO M. V. Et al (Coord). Valladolid, España. (P.P. 645-706). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3021> (14/05/2022)

animación colombiana, teniendo en cuenta las realidades económicas, sociales y políticas que enfrentó el país durante inicios del siglo XX, época en la que se produjeron las primeras obras.

### **2.1. Breve desarrollo histórico de la cinematografía colombiana**

No es extraño, que los orígenes de la animación colombiana estén vinculados a las acciones de artistas y pioneros que lucharon en medio de las dificultades, y que realizaron sus obras en medio de la pobreza y la violencia.

Para mediados del siglo XIX, gran parte del país estaba conformado por selvas, cordilleras y llanuras despobladas. Que empezaron a ser intervenidas, a partir de 1870, con el aumento del comercio mundial y la extracción de materias primas como el caucho, la tagua, el chicle y la quina, que produjeron ciclos de bonanza económica entre algunos segmentos de la población.

De igual manera, la consolidación a inicios del siglo XX del café como producto de exportación, transformó la geografía física y humana de la nación, desatando un rápido crecimiento económico que consolidó la colonización de baldíos y paramos, lo que generó la expansión de la frontera agraria, situación que desencadenó un cambio estructural en la sociedad colombiana, según expone el historiador colombiano Álvaro Tirado Mejía en su libro *Introducción a la historia económica de Colombia*, publicado por Ancora Editores en el año 2000.<sup>12</sup>

De acuerdo con el historiador Marco Palacios en su libro *El café en Colombia, 1850-1970: una historia económica, social y política* publicado por El Colegio de México en el

---

<sup>12</sup> TIRADO MEJÍA, Á. (2000) *Introducción a la Historia Económica de Colombia* (21.ª ed.). Bogotá, Colombia. El Ancora Editores.

año 2009, “En Colombia -al igual que un siglo atrás en Brasil-, la expansión del ingreso cafetero llevó a la diversificación de la economía nacional, a la ampliación de las oportunidades de inversión y, dentro de éstas, a la comercialización cafetera”<sup>13</sup>.

Se produce entonces un afianzamiento de élites, que rápidamente se interesan por los grandes inventos de la “modernización”. Elementos que se vuelven *intangibles de clase*, y que les permiten *diferenciarse*, separarse del “vulgo” y consolidarse como minoría. Desigualdades que define bajo el concepto de ‘*habitus*’ el sociólogo francés, Pierre Bourdieu.<sup>14</sup>

En este contexto, llegaron hasta ciudades cafeteras como Manizales, pianos de cola e instrumentos franceses, vajillas y porcelanas italianas, adornos y encajes ingleses, especias y condimentos de Oriente. Mercancías de lujo que se transportaban a lomo de mula entre las estribaciones de los sinuosos caminos de la cordillera.

En medio de este tipo de comercio, arribaron los primeros cinematógrafos. Cajas oscuras que revelaban mediante haces de luz e instrumentos ópticos, un mundo silente y pálido que maravillaba a las muchedumbres. Productos que atestiguaban el leve despegue a la maltrecha económica de una nación atormentada por décadas de conflictos que hoy parecen lejanos, pero cuya violencia sigue teniendo eco en cada uno de sus rincones. Trances que llenaron de dolor, muerte y destrucción cada esquina de la República. Conflagraciones

---

<sup>13</sup> PALACIOS, M. (2009). *El café en Colombia 1850-1970. Una historia económica, social y política*. Ciudad de México, México. El Colegio de México. P. 66.

<sup>14</sup> En este sentido vale la pena explorar el concepto de ‘*habitus*’, de Pierre Bourdieu, que él mismo define como “El principio de la acción histórica, -la del artista, la del científico o la del gobernante, como también la del obrero o la del pequeño funcionario-, no radica en un sujeto que enfrentaría a la sociedad como a un objeto constituido en la exterioridad. Dicho principio no radica ni en la conciencia ni en las cosas, sino en la relación entre dos estados de lo social, es decir, la historia objetivada en las cosas bajo forma de instituciones, y la historia encarnada en los cuerpos bajo la forma del sistema de disposiciones duraderas que llamo *habitus*” En: BOURDIEU, P. (1982). *Leçon sur la leçon*. París, Francia. Les Éditions de Minuit. P. 37-38.

denominadas con nombres poéticos. Títulos, actualmente olvidados, entre las hojas amarillentas de vetustos libros de historia que nadie consulta; Guerra de los Supremos, guerras de 1851, 1854, 1860, 1876, y la brutal Guerra de los Mil Días. Lidas repletas de violencia que dejaron una herencia maldita, que aún hoy golpean la vida de cada colombiano.

Según el economista Salomón Kalmanovitz, para el año de 1905, tan solo el 44 % de la población sabía leer y escribir. La tasa de analfabetismo se redujo del 50 % al 40 % entre 1930 y 1945. Para el año 1930 el promedio de años que había estudiado cada habitante urbano era de 4,8 años, nivel que desciende a 4 años durante las décadas de los 40 y 50, época en la que la violencia política cegó la vida de miles de ciudadanos<sup>15</sup>. Sin embargo, el nivel cultural de las masas no era comparable con las posibilidades de las familias acaudaladas. Castas que consumirían los productos culturales de las potencias y metrópolis, y que financiarían a la larga la cinematografía colombiana.

Fue en este país de posguerras donde aterrizó la cinematografía. Fue a este enmarañado panorama que se enfrentaron los primeros empresarios y artistas. Aventureros que arribaron desde tierras lejanas y ríos, embelesados por el embrujo del celuloide.

Estos pioneros fueron también los primeros en producir fragmentos de cine animado, pues –aunque empíricos e inconscientes– generaron en algunos casos las primeras formas de un arte desconocido (incluso para ellos mismos). Se trata de segundos que surgen en medio de noticieros, documentales, medio y largometrajes, con los que se intentaba captar la atención del público. Imágenes que se proyectaron y distribuyeron, junto a producciones extranjeras -mayoritariamente norteamericanas-, que incluían producciones de Walt Disney y E.C. Seagar (*Popeye el marino*) en las principales ciudades del país; así mismo, difundieron

---

<sup>15</sup> KALMANOVITZ, S. (2007, 14 de abril) "La educación en Colombia". *El Espectador*. P. 6.

largometrajes extranjeros que dejarían huella y pondrían a soñar a las generaciones de ilustradores y animadores que poco a poco se abrirían paso en la segunda mitad del siglo XX.

Por consiguiente, iniciaremos nuestro viaje a través de la trayectoria de la animación colombiana relatando la historia de la cinematografía en el país, a fin de entender los inicios y la semilla de un género que se desarrollaría de forma lenta y estéril. Son estos primeros momentos los que analizaremos a continuación.

### **2.2.1. Las primeras producciones nacionales y su contexto histórico**

Fueron muchos los sueños se proyectaron sobre los telones de los teatros; jóvenes embrujados por las imágenes de las primeras producciones europeas y norteamericanas, que parecían inmortalizar a los seres humanos. Estos pioneros construyeron teatros e importaron cámaras con las que filmaron a un país que se encandilaba con las maravillas de la modernización. Aventureros y soñadores que son, que se convirtieron en los fundadores del cine nacional y protagonistas de nuestra historia.

La primera referencia de la llegada del cine al país se encuentra relacionada con el vitoscopio, un artefacto que permitía proyectar y enfocar cortometrajes, patentado por Thomas A. Edison. Como lo reseñó *The Colon Telegram*, el 14 de abril de 1897:

«La función del Vitiscopio, de Edison, un instrumento nunca antes presentado en el Istmo, la cual tendrá lugar a las 8 p.m., en el edificio James & Coy, en la esquina de las calles Front y Sexta...»<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (2012). *Historia del cine colombiano*. Bogotá, Colombia. P. 10. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/278850205/Historia-Del-Cine-Colombiano-Fpfc>

La presentación fue organizada por la Compañía Universal de Variedades, del señor Balabrega, e incluyó la proyección de *Danse serpentine* (Luis Lumiere, 1886), cortometraje en el que se podía observar el movimiento de la falda de una mujer de forma sinuosa, cuyas imágenes causaron un gran impacto a los asistentes. Esta estupefacción se trasladaría rápidamente hacia el interior del país unos pocos meses después.

El primero de septiembre de 1897, el cine hizo oficialmente su entrada en la capital de la República. Utilizando los pocos teatros de Bogotá, se proyectaron algunas de las cintas producidas por en Francia, impulsando su circulación, desde Veraguas hasta Popayán.

Existen pruebas documentales que reseñan el inicio de la cinematografía colombiana; un par de años después, el 16 de julio de 1899, el diario *El Ferrocarril* de Cali publicó un hecho de gran trascendencia: en el Teatro Borrero de la capital del Departamento del Valle del Cauca se realizó una pequeña presentación. Ante docenas de espectadores desfiló un grupo de imágenes que daban vida a edificios y lugares emblemáticos de la ciudad, que estuvieron acompañadas de un grupo musical y discursos alegóricos.

“No cesa nuestra admiración por la naturalidad de los cuadros en movimiento: el Tren Expreso, la Plaza de Toros, la Cogida de Caballos Bravíos, no pueden ser más reales: el que no haya estado en el Circo de toros, por ejemplo, puede asegurar que ha visto lo que allí se ve.”<sup>17</sup>

... Relató el diario, maravillado por la ilusión de la imagen en movimiento. Asombros que darían paso a un nuevo tipo de negocio basado en el entretenimiento, que se tomaría el mundo y llegaría al país para transformar la infraestructura pública dedicada al divertimento. Fenómeno protagonizado por un puñado de empresarios que, en las primeras décadas del siglo XX, posicionarían al cine como un espectáculo de primer orden.

---

<sup>17</sup> Ibidem

**Figura 3**

*Vicenzo, Francesco y Giovanni di Doménico Mazzoli*



Autor desconocido. (1920) Bogotá, Colombia. *Fotografía*. Imagen recuperada de: <https://www.semana.com/los-italianos/81659-3/> (26/09/2022)

### 2.2.1.1. Los hermanos Di Doménico

Al puerto de Colón en Panamá, donde había llegado el cine por primera vez al país, arribaron en el año de 1903 dos adolescentes italianos destinados a convertirse en los pioneros del cine colombiano. Francesco y Vincenzo Di Doménico remontaron el río Magdalena y transitaron por las trochas y senderos de una Colombia que se comunicaba a lomo de mula, burro y caballo. Se radicaron en Bogotá a finales de 1909, y se dedicaron a varios negocios. Pero su principal actividad económica fue el séptimo arte. Su nombre quedó impreso el ocho de diciembre de 1912, en las reseñas de los diarios que relataban la inauguración del Salón Olympia; espectáculo que incluyó la proyección de la película italiana *Diario de un Joven Pobre* (Mario Caserini, 1911).

Este teatro fue el primer espacio de carácter masivo y público dedicado a la cinematografía. No obstante, su infraestructura también fue utilizada para representaciones de ópera, luchas de boxeo, fiestas populares y reuniones políticas, pues su ubicación era estratégica, ya que se encontraba enclavada en el corazón de Bogotá.

“El Salón Olympia estaba situado en la calle veinticinco entre carreras séptimas (sic) y trece, costado sur de la calle 25. El recinto medía por lo menos sesenta metros en el sentido este oeste y unos treinta metros de ancho. La cabina de proyección, al fondo, quedaba al oriente, junto a los palcos principales un tanto elevados sobre platea, para el público que pagaba más y veía de frente la pantalla instalada en medio del salón.”<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> NIETO, J. & ROJAS, D. (1992) *Tiempos del Olympia*. Bogotá, Colombia. Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. P. 54.

Luego de una dedicada revisión de la cartelera del teatro, podemos afirmar que la mayoría de los filmes proyectados eran de origen europeo, y que no existe evidencia de la presentación de animaciones en sus primeros años.

Sobre el protagonismo de Francesco Di Doménico, su nieta María Antonia Di Doménico relata:

“Cuando ya era adolescente, empezó a hacer negocios en África; compraba sombreros y los llevaba a Europa y movía mercancías de Europa a África. Una vez casado, su suegro que era un hombre acaudalado, lo llevó a trabajar en un almacén en Colombia; en el Departamento de Panamá, en la ciudad de Colon, que se llamaba el Bazar Italia en donde se vendía mercancía europea, pero se peleó con él y se devolvió a Europa por un tiempo.

“En un viaje a París conoció las máquinas y los elementos necesarios para exhibir y producir cine, y volvió con esos aparatos que fueron una gran novedad en Latinoamérica, y formó la Di Doménico Hermanos y compañía, una de las primeras empresas del continente, dedicada a producir cine”<sup>19</sup>.

Con el éxito cosechado por el Olympia, los hermanos Di Doménico fundaron, en el año de 1914, la Sociedad Industrial Cinematográfica Latinoamericana, Sicla; compañía que inició una serie filmaciones con fines comerciales, entre las que podemos reseñar *La fiesta del Corpus* y *El drama del 15 de octubre* (Francesco Di Doménico, 1915); en la que los espectadores pudieron observar los actos públicos realizados con motivo de la conmemoración del primer aniversario del asesinato del general Rafael Uribe Uribe, que incluía los testimonios de los asesinos y mostraba en secuencia la autopsia y el sepelio del

---

<sup>19</sup> Véase mi entrevista con María Antonia Di Doménico (2022), en el anexo A del presente trabajo.

líder liberal.<sup>20</sup> Estas presentaciones generaron para los hermanos no solo capital económico, sino la resistencia de sectores políticos opuestos que censuraron su obra.

En este sentido, la revista *El Cine Grafico*, de la ciudad de Cúcuta ubicada en la frontera oriental con Venezuela, llegó a afirmar;

“La **empresa** Di Doménico Hermanos insiste en exhibir en esta ciudad la película titulada El drama del 15 de octubre. Dado el informe de nuestro repórter, tenemos que declarar que no rectificamos ni una sola de las afirmaciones que sobre la película citada hemos hecho. Si la autoridad cree que no es el caso de prohibirla, el público debe abstenerse de concurrir”.<sup>21</sup>

A pesar de las reacciones adversas, la Sociedad Industrial Cinematográfica Latinoamericana, siguió creciendo hasta transformarse en una de las empresas cinematográficas más importantes del país durante las primeras décadas del siglo XX. Sobre su trabajo el ensayista y escritor Hugo Chaparro Valderrama afirma en su artículo “Cine colombiano 1915-1933: la historia, el melodrama y su historia”, publicado por la *Revista de Estudios Sociales* de la Universidad de los Andes de Bogotá, Colombia en el año 2006: “Hacia 1913, los Di Doménico exhiben en Medellín parte de la que es ahora su arqueología cinematográfica—El escudo de Antioquia; Retratos de los próceres y del Presidente de la República; Hidroplanos—, anunciando un par de años después que tienen “para vender o alquilar” otros títulos: dramas y comedias —*La hija del Tequendama; Dos nobles corazones; Una notabilidad rural; Ricaurte en San Mateo*—, y películas religiosas—*Procesión cívica del 18 de julio de 1915 y La fiesta del Corpus y de San Antonio*—”.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (2010). *Historia del cine colombiano*. P.12.

<sup>21</sup> Redacción. (1916, 5 de mayo) “La película inmoral”. *El Cine Gráfico*. Cúcuta, Colombia. P. 3.

<sup>22</sup> Valderrama, Hugo. (2006). “Cine colombiano 1915-1933: la historia, el melodrama y su historia”. *Revista de estudios sociales*. 25. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-885X2006000300005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2006000300005) (12/09/2022).

Así mismo, María Antonieta Di Doménico relata la forma en que se administraban los teatros.

“Todos los teatros eran manejados por algún familiar, primos, sobrinos, todos italianos que administraban y se encargaban del mantenimiento de los escenarios; el más importante en este esquema fue su hermano menor que trabajó como gerente general de la compañía.

Sobre la sala El Dorado hay algunos datos importantes, porque en ese tiempo Panamá era de Colombia, la separación se dio en dos etapas, la primera cuando declaran su independencia en 1903, y la segunda en 1912 cuando Estados Unidos entregó una indemnización de veinticinco millones de dólares, durante ese tiempo quienes vivían en Panamá podían elegir entre seguir siendo Colombianos o adquirir la nacionalidad Panameña, aun así mi familia siguió con el teatro que era muy grande, y se llamaba Eldorado, por la leyenda de la ciudad

A toda mi familia le tocó vivir la primera o la segunda guerra mundial, como él era alguien rico trató de traerse a todos los familiares que pudo; al comienzo los alojaba en su casa en el barrio La Merced en Bogotá, a donde llegue yo, y donde solo se tenía permitido hablar español para que nos adaptáramos”.<sup>23</sup>

En los años posteriores, los Di Doménico lograron amasar una gran fortuna, y como si presintieran la gran crisis económica que asolaría al mundo en el año 29. En 1927 vendieron su emporio comercial a un grupo de inversionistas antioqueños, quienes iniciaron la compañía que hoy se conoce como Cine Colombia -CINECO-.

Por aquellos años, industria cinematográfica se instaló como un renglón de la economía urbana. A lo largo y ancho del país –especialmente en las ciudades capitales–, se construyeron teatros y se importaron proyectores.

Empresarios como, Alfredo del Diestro y Máximo Calvo producen María inspirada en la novela del mismo nombre de Jorge Isaacs en 1921, logrando gran aceptación del

---

<sup>23</sup> Ibid. Entrevista María Antonia Di Doménico (2022). Anexo A.

público. Caminó similar al del italiano Floro Manco, dedicado en barranquilla quien realizó una serie de documentales sobre la ciudad y su famoso carnaval.

De acuerdo con las investigadoras Martha Lizcano y Danny González, en su artículo “Carnaval de Barranquilla: De Floro Manco a la UNESCO. 100 años de patrimonio cultural inmaterial en el documental”, publicado en la *Revista Brasileira do Caribe* de la Universidade Federal de Goiás Goiânia en el año 2006; “Manco realizó... tres documentales entre 1916 y 1918 [“*De Barranquilla a Santa Marta*”, “*De Barranquilla a Cartagena*” (1916); “*El triunfo de la fe*” (1918)]. Dejó su oficio de fotógrafo en 1921, cuando se inclinó por la optometría, labor que ejercerá hasta su muerte en 1954”<sup>24</sup>, consideradas hasta hoy las primeras muestras de la cinematografía nacional.

A pesar de estos trabajos, la producción cinematográfica nacional resulta escasa y exigua si se compara con la de otros países de la región como México, Brasil o Argentina. Sobre este punto el crítico de cine y periodista Pedro Adrián Zuluaga afirma en su artículo “Cine colombiano: las garras de oro del canon” publicado en la *Revista Mediaciones* de la Universidad Minuto de Dios de Bogotá, en el año 2015; “En ausencia de un campo cinematógrafo autónomo, es apenas lógico que se haya cedido a la tentación de considerar al cine como un ilustrador de las energías sociales, en detrimento del establecimiento de vínculos internos entre las películas. La tradición propia de un arte, los desarrollos del lenguaje, los ejercicios de cita y apropiación, de acumulación u homenaje, no parecían posibles en la incipiente historia del cine colombiano, siempre mirando hacia afuera, ya sea

---

<sup>24</sup> LIZCANO ANGARITA, M. & GONZÁLEZ, D. (2006). “Carnaval de Barranquilla: De Floro Manco a la UNESCO. 100 años de patrimonio cultural inmaterial en el documental”. *Revista Brasileira do Caribe*. VII. 13. (P.P. 169-196) P. 174. <https://www.redalyc.org/pdf/1591/159113678009.pdf> (12/09/2022)

a la realidad o a modelos artísticos extranjeros. El cine colombiano fue rehén de esta imposibilidad de un diálogo hacia adentro”<sup>25</sup>.

A pesar de la popularidad de estas producciones, no existieron experimentos o elaboraciones que se puedan catalogar como animaciones; sin embargo, los primeros rasgos o fragmentos que se podrían asemejar a técnicas de animaciones se iniciarían casi paralelamente a la historia de los pioneros.

Rastrear la historia de la animación en Colombia, cuando no existe una producción regular hasta las últimas décadas del siglo XX, puede parecer un ejercicio infructuoso. No obstante, su origen puede encontrarse atrapado entre fragmentos e insertos experimentales. Pequeñas escenas producidas “con las uñas” y dedicadas a contextualizar o sorprender a sus espectadores.

Durante los años 1926 y 1960, solo se produjeron fragmentos de animación, pues a pesar de que no existe una verdadera intención por producir un largometraje o cortometrajes, algunas producciones incluyen elementos que utilizan estas técnicas. De manera que, al menos un par de largometrajes nos permiten asegurar que existió un intento de exploración y experimentación en el área; uno de ellos fue *Garras de oro* (P.P. Jambrina, 1926),

### **2.2.1.2. Pinceladas de animación y propaganda, el caso de Garras de oro**

La primera escena animada de la que se tenga noticia, en la historia de Colombia forma parte de la película *Garras de oro*, producida en 1926, fecha en la que el país vivía bajo un régimen político derechista y clerical, denominado como la Hegemonía

---

<sup>25</sup> ZULUAGA, P. A. (2015) “Cine colombiano: las garras de oro del canon”. *Revista Mediaciones*. 11. (P.P. 150-151) P. 156. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/med/article/download/1088/1029/2980> (12/09/2022)

Conservadora. Había pasado más de veinte años, desde que La Guerra de los Mil Días<sup>26</sup> había assolado los campos y las ciudades, y el departamento de Panamá había sido borrado para siempre del mapa colombiano - 3 de noviembre de 1903-. Gran parte de la educación pública era ejercida por órdenes religiosas, la economía crecía lentamente gracias al capital proveniente de la indemnización por la pérdida de Panamá y a la bonanza cafetera; el país, después de cien años, respiraba en paz.

En este contexto de posguerra, artistas y activistas se lanzaron a la producción de largometrajes. Entre ellos encontramos *Garras de oro*, una película enigmática y misteriosa que hasta el día de hoy mantiene entre penumbras la identidad de sus actores y productores; artistas y empresarios que optaron por el olvido frente a una fama inconveniente. Entre las líneas de los créditos, sus protagonistas aparecen reseñados con seudónimos; su director, por ejemplo, tiene el extraño apodo de PP. Jambrina.

Así mismo, el descubrimiento de la cinta está envuelto en el hermetismo y la intriga, pues el film permaneció en el olvido hasta su hallazgo por el investigador y docente Rodrigo Vidal, en 1985, quien lo encontró escondido, entre los vetustos y empolvados anaqueles del Teatro Jorge Isaacs de la ciudad de Cali.

*Garras de oro* relata la historia del despojo y la separación de Panamá en 1903, con apoyo de los Estados Unidos de América, y que fue realizada por la compañía Cali Film Company (de la que tampoco sabemos nada en concreto), y exhibida por primera vez el 13 de marzo de 1927 en el Teatro Salón Moderno de la capital del Departamento del Valle del Cauca.

---

<sup>26</sup> La Guerra de los Mil Días fue la peor guerra civil de Colombia, disputada entre el 17 de octubre de 1899 y el 21 de noviembre de 1902, entre el ejército del Partido Liberal y el gobierno nacional, dominado por el Partido Conservador.

La investigadora Leidy Paola Bolaños Florido, en su artículo “La censura de Garras de oro y la propagación de la anti americanización en los años veinte: un asunto internacional”, publicado por la *Revista Secuencia* publicada por el Instituto Mora de la Ciudad de México en el año 2020, sugieren que esta película, fue utilizada como una forma de propaganda antiestadounidense: “tampoco puede descartarse el hecho de que su producción y posterior difusión estuvieran relacionadas no sólo con mostrar una imagen imperialista de Estados Unidos, muchas veces justificada a partir de sus intervenciones militares en territorio latinoamericano, sino también con lógicas de ganancia económica, pues hubo algunos productores y exhibidores de la película que intentaron obtener ganancia de la creciente popularidad que desató no necesariamente su exhibición, sino su censura en 1928”<sup>27</sup> afirma Bolaños, quien también asegura que el filme fue prohibido y censurado por parte del gobierno colombiano a petición de los diplomáticos estadounidenses, lo que demuestra la importancia cultural que poseía la escasa cinematografía a inicios del siglo XX; “Garras de oro no sólo respondió al intento fallido de Estados Unidos por evitar su exhibición a nivel nacional debido a su contenido “antiyanqui”, como se ha abordado canónicamente, sino porque su circulación y posterior exhibición suscitó un fuerte debate entre el gobierno de Colombia, la prensa colombiana, y agentes del Departamento de Estado estadounidense. Esto evidencia que la inmersión de Colombia en el fenómeno del cine fue un hecho internacional y cosmopolita, y se localiza en el marco de acciones que la diplomacia estadounidense emprendió para contrarrestar los efectos de la llamada “antiamericanización”

---

<sup>27</sup> BOLAÑOS FLORIDO, L. (2020) “La censura de Garras de oro y la propagación de la anti americanización en los años veinte: un asunto internacional”. *Revista Secuencia*. 106. <http://secuencia.mora.edu.mx/index.php/Secuencia/article/view/1695> (12/09/2022)

en los años veinte, que hasta cierto punto les restaba valor a los logros alcanzados por la industria fílmica hollywoodense en Colombia y Latinoamérica”<sup>28</sup>.

Algunos investigadores como Juana Suárez y Ramiro Arbeláez aseguran en su artículo. “Una muda conspiración contra Roosevelt: Garras de oro (The dawn of Justice)” publicado en la *Revista Nexus Comunicación* de la Universidad del Valle de Cali, Colombia, en 2011, que la película pudo haber sido producida en el exterior del país; “La escasa prensa sobre Garras de Oro... las seis décadas de silencio sobre este trabajo y la ausencia de créditos sobre el elenco dejan muchas preguntas sobre la película. Entre el trabajo que queda por hacer puede sugerirse una investigación exhaustiva en archivos italianos para ver si existe algún registro la película”.<sup>29</sup>

Al margen de su contenido y discurso, es relevante anotar, que en ella se produce la primera escena de animación; una escena increíble muestra a la bandera colombiana en movimiento, coloreada, con tonos primarios, rompiendo el viento y moviéndose a la cadencia de la brisa. Para lograr este efecto, los realizadores utilizaron una pequeña capa de pintura acrílica que pusieron sobre cada uno de los fotogramas con un pincel, que representa un avance sin precedentes para la cinematografía nacional. Un salto hacia la innovación y la creatividad, que no tuvo mayor eco y quedó sepultada en el olvido.

Pasarían más de cuarenta años hasta que una nueva imagen a color volviera a reproducirse en las grandes pantallas del país. No obstante, otras producciones, marcaron el desarrollo del séptimo arte en diferentes regiones del territorio nacional, al tiempo que

---

<sup>28</sup> Ibidem

<sup>29</sup> SUÁREZ, J. & ARBELÁEZ, R. (2011). “Una muda conspiración contra Roosevelt: Garras de oro (The dawn of Justice)”. *Revista Nexus Comunicación*. 7. (P.P. 93 – 100). P. 99. Recuperado de: <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/%20article%20/view%20/872> (12/09/2022)

emergían los grandes estudios norteamericanos y europeos, cuyas producciones inundaron las salas del país.

### **2.2.1.3. Los hermanos Acevedo – Colombia victoriosa y el noticiero Cineco**

Fue en este contexto, donde surgió una de las principales compañías cinematográficas del país, que estaba compuesta por el dramaturgo y poeta Arturo Acevedo Vallarino y sus cuatro hijos; Álvaro, Alfonso, Armando y Gonzalo quienes fundaron “Colombia Film” o “Casa Cinematográfica Colombia”, a finales de 1920 en Bogotá que se dedicó a distribuir de cortos, medimétrajes y largometrajes extranjeros, consolidándose rápidamente.

Con el tiempo, “Colombia Film” creció y los Acevedo importaron equipos de filmación, con los que registraron acontecimientos públicos nacionales; su primer trabajo fue el registro y exhibición del funeral del general liberal Benjamín Herrera en 1924. Afinidad política que les sirvió para catapultarse luego de que el liberal Enrique Olaya Herrera llegara al poder en 1932, enarbolando las banderas del arte, la libertad religiosa y el secularismo.

Sobre este particular, la investigadora Carmen Mira Betancur, expone en su tesis de maestría *Enrique Olaya Herrera y su época desarrollo político y consolidación del estado colombiano*: “Olaya Herrera muestra su gran interés en resolver la cuestión social nacional, reiterando su preocupación por preservar la libre empresa y aprovechar la situación estratégica de nuestro país, con lo cual se reafirma nuestra tesis de que su gobierno significaría un gran jalón en la modernización de Colombia.”<sup>30</sup> Propuestas y acciones

---

<sup>30</sup> MIRA-BETANCUR, C. (2014). “Enrique Olaya Herrera y su época: desarrollo político y consolidación del Estado colombiano”. [Tesis de maestría en ciencias políticas, Universidad Católica de Colombia]. P. 53. Recuperado de <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/2179/1/TESINA%20MAESTRIA%20%20ENRIQUE%20OLAYA%20HERRERA%20FINAL.pdf> (12/09/2022)

políticas que aprovecharon los hermanos Acevedo para poder financiar sus actividades, pues la cinematografía era vista como una herramienta propagandística para demostrar la capacidad del gobierno de conducir al país al “progreso”, modernizante e industrializador.

Con este impulso, los Acevedo produjeron una serie de realizaciones en las que se retrata la vida cotidiana en colegios, parques y calles del país. Así mismo, registraron desfiles, eventos públicos y coronaciones de los desaparecidos carnavales estudiantiles de Bogotá de finales de los años veinte.

Fue en este contexto, en el que los Acevedo produjeron y dirigieron los largometrajes *La tragedia del silencio* (Arturo Acevedo Vallarino, 1924) y *Bajo el cielo antioqueño* (Arturo Acevedo Vallarino, 1925), y el *Noticiero Cineco* (Alfonso, Álvaro, Armando y Gonzalo Acevedo Vallarino, 1929-1932), que se presentaba como antesala a las películas y divulgaba acontecimientos locales como corridas de toros, eventos sociales e inauguraciones de obras públicas, así como los principales sucesos que ocurrían en el mundo.

Unos años más tarde, en 1933, produjeron un conjunto de escenas que representan el segundo hito en la historia de la animación colombiana, que hace parte del documental *Colombia Victoriosa* (Gonzalo y Álvaro Acevedo Bernal, 1933) en el que se recrean mapas, aviones y barcos batallando entre la selva amazónica, durante la guerra colombo – peruana de 1932. Estos elementos, mezclaban imágenes grabadas desde aviones con modelos a escala, hechos con madera y papel, que eran operados por titiriteros. Objetos que simulaban aterradoras máquinas bélicas. Artilugios con los que se representaban los violentos sucesos del teatro de operaciones y sirvió para enardecer el nacionalismo criollo frente a los sucesos acaecidos en el sur del país, donde las selvas eran arrasadas por la extracción del caucho (que servía para la fabricación de neumáticos y aislantes).

Este documental incluye, algunas escenas que mediante la utilización de acetatos sobrepuestos reproducían una animación limitada que indicaba los movimientos y recorridos de las tropas. Gráficos que le servían al espectador para ubicar el espacio geográfico en el que se desarrollaron las batallas. Se trata de fotogramas que poseían estética patriótica, y técnica artesanal fueron financiados por el Estado, lo que ayudó a consolidar la compañía, que utilizó sus utilidades para producir una serie de largometrajes, noticieros fílmicos, documentales, películas educativas y cortos publicitarios.

En esa misma línea, la compañía de los Acevedo tuvo amplias relaciones con los gobiernos de los presidentes liberales Alfonso López Pumarejo (1934- 1938, 1942-1945) y Eduardo Santos Montejó (1938-1942). Para esa época, el país se vio abocado a un conflicto bélico internacional; contexto en que los Acevedo innovaron con sus intentos de animación.

Gracias a sus conexiones, los Acevedo fueron contratados como corresponsales de los noticieros cinematográficos internacionales, y en 1937 produjeron un corto con sonido sincrónico grabado en pista óptica, en asociación con el técnico Carlos Schroeder, que se transformó en el primer audiovisual de la historia de Colombia.

A pesar de estos esfuerzos, el mercado colombiano carecía de grandes producciones nacionales mientras la animación empezó a abrirse paso alrededor del mundo. Los largometrajes y cortometrajes de Walt Disney, Pat Sullivan y Walter Lantz, inundaban la franja infantil desde Berlín a Buenos Aires. Mickey Mouse, Popeye, El Pájaro Loco y Bugs Bunny, comenzaron a ser reconocidos como personajes populares. La masificación de la animación transformó la cultura popular del mundo entero.

No obstante, estos personajes permanecieron desconocidos en las costas, las sábanas y los montes colombianos, pues los teatros estaban enfocados en presentar otro tipo de

contenidos, lo que se hace evidente al revisar los anuncios de las carteleras de los cines en los principales diarios del país, durante las décadas de los años 30, 40 y 50, con la notable excepción de la exhibición de *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* de Walt Disney en 1939, que batió récords de taquilla fue estrenada simultáneamente en los teatros Roxy de Bogotá y Junín de Medellín.

Durante estos mismos años, el mercado nacional se inundó de producciones foráneas, mientras los filmes nacionales pugnaban por recoger las “sobras” de la taquilla; con la excepción de Ducrane Films; empresa que produjo tres películas en la década de los 40, *Allá en el trapiche* (Roberto Saa Silva, 1943), *Golpe de gracia* (Oswaldo Duperly, 1944) y *Senderos de luz* (Emilio Correa Álvarez, 1945) y algunos cortometrajes que mostraban planos panorámicos de Bogotá, Popayán y la región de los llanos, que tuvieron moderado éxito de taquilla.

En el año de 1941, en la región pacífica –más específicamente en Cali–, se realizó la primera película sonora en Colombia, *Flores del Valle* (Máximo Calvo Olmedo, Pedro Moreno Garzón, 1941). Trece años después, en la misma ciudad, se filmó *La gran obsesión*, (Guillermo Ribón Alba, 1955) primera película colombiana grabada a color.

De acuerdo a lo investigadores, Juan Camilo Díaz Bohórquez, y Alejandra Hamman, en su artículo “Una mirada al cine colombiano” publicado en la revista *Razón y Palabra*, de la Universidad de los Hemisferios de Quito, Ecuador en 2011, la circulación y exhibición de películas mexicanas y argentinas; “tuvo un efecto alentador en Colombia; las épocas doradas de estos países impulsaron al país a estrenar diez largometrajes como *Antonia Santos*, *Golpe de gracia* y *Amarlos* (1944); *Sendero de Luz*, *Castigo del fanfarrón*, *Bambucos y corazones*, *El sereno de Bogotá* y *La canción de mi tierra* (1945). Estrenos que tardaron cuatro años en

salir a la luz (1941 – 1945)”.<sup>31</sup> Avances representan el empuje y el esfuerzo individual. La perseverancia y la lucha por alcanzar metas y hacer historia.

Por esta misma época, los teatros y salas de proyección empezaron a programar cortometrajes de animación los fines de semana, siempre en horario matutino y dirigidos a público infantil. De la mayoría de ellos no poseemos más información, que los que se anunciaban en las páginas de los diarios bajo el título de “cortos a color”.

Estos cortos a color fueron vistos por una nueva generación de colombianos, quienes se familiarizaron con la animación y alimentaron la franja infantil de fin de semana, la cual se posicionó a partir de los años 50, época en la que se inició la exhibición ininterrumpida de los largometrajes de Walt Disney (largometrajes producidos 30 años atrás).

Debido a estas pequeñas exhibiciones, y a la masificación del lenguaje de la animación, fue posible iniciar una tímida industria nacional. Es precisamente en esta misma época, a finales de los años 50, que se iniciaría la producción de animaciones formalmente en el país, esta vez ligadas a la publicidad e impulsadas por el inicio de transmisiones televisivas.

---

<sup>31</sup> DÍAZ BOHÓRQUEZ, J. C. & HAMMAN, A. (2011). “Una mirada al cine colombiano”. *Razón y Palabra*. 78. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199524192010.pdf> (18/06/2022)

**Figura 4**

*Granito de Café Águila Roja*



Ernesto Diaz. (1992) Campaña publicitaria para Industria de Productos Alimenticios del Cauca S.A. "IPAC S. A.". Cali, Colombia. *Dibujo sobre acetato*. Imagen recuperada de <https://www.soho.co/cafe-aguila-roja-yo-soy-la-voz-del-granito-de-cafe-aguila-roja/5621/> (16/12/2016)

## 2. LA ANIMACIÓN PUBLICITARIA EN COLOMBIA, 1950 – 2000

Aunque el cine experimental y comercial fue el principal espacio de desarrollo de la animación; dicha técnica fue utilizada como herramienta por promotores de productos y servicios, que elaboraron piezas en diferentes formatos que se proyectaban durante las exhibiciones cinematográficas en teatros de todo el mundo.

Este tipo de producciones fueron comunes, de acuerdo al artículo “La publicidad y la imagen en movimiento: primeros, pasos del cine publicitario en España”, de la investigadora María Begoña Sánchez publicado en la revista *Pensar la Publicidad* de la Universidad de Valladolid en el año 2010, en el que afirma; “En Estados Unidos fue Edwin S. Porter, ayudante de Edison, quien realizó el primer anuncio filmado que se conoce en aquel país. Data del año 1898 y anuncia la marca de whisky Deward’s-It’s Scotch. Un año más tarde, en 1899 y en Inglaterra, Arthur Melbourne Cooper, considerado uno de los posibles inventores del paso de manivela, colaboró en la promoción de unas cerillas con las que se recaudaban fondos para las campañas del ejército británico en el sur de África”<sup>32</sup>.

Algunos de estos anuncios, fueron realizados a partir de diversas técnicas de animación como el Stop Motion y el dibujo animado, llegando rápidamente a salas de exhibición en España, como también menciona la profesora Begoña Sánchez; “Las primeras películas publicitarias españolas que han sido convenientemente documentadas pertenecen a la década de los treinta. La primera de ellas es Chocolates Nelia (1930), de Arturo Moreno. De esta misma época es un trabajo atribuido al dibujante Enrique Ferrán, «Dibán», para

---

<sup>32</sup> SÁNCHEZ GALÁN, M B. (2010) “La publicidad y la imagen en movimiento: primeros, pasos del cine publicitario en España”. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*. 4 (1). (P.P. 79-96). Recuperada de <https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/view/PEPU1010120079A>

Radios RCA. Se desconoce el año exacto de producción de esta película, que se conserva en la Filmoteca de Cataluña. En la década de los 30 existían ya en España productoras de cine publicitario que no han sido aun suficientemente investigadas.”<sup>33</sup>

A pesar de estos desarrollos, en Colombia, los primeros intentos por producir animaciones dirigidos a ser proyectados en salas de cine se limitaron a la fabricación de placas de vidrio dibujadas a mano, como menciona el animador Álvaro Sanabria; “Desde los años cuarenta y cincuenta se presentaban imágenes estáticas en los teatros Cine Colombia, que estaban delineadas sobre una plaqueta o un vidrio intercambiable que se ponían en el proyector, entre el foco de luz y el lente, directa y secuencialmente.”<sup>34</sup>

Sin embargo, la producción de spots animados surgiría a mediados de los años 50, debido a la masificación del servicio público de televisión -que inició el 13 de junio de 1954, durante la dictadura del general Gustavo Rojas Pinilla (1953-1957), quien presidió un gobierno populista que utilizó los medios de comunicación como una forma de mejorar su imagen pública, como sostiene la investigadora Lina Ramírez en su artículo “El gobierno de Rojas y la inauguración de la televisión: imagen política, educación popular y divulgación cultural” publicado por la revista *Historia Crítica* de la Universidad de los Andes de Bogotá, Colombia en el año 2001; “Para el gobierno y para la Radiodifusora Nacional, su principal órgano de divulgación cultural a través de su Boletín de Programas, la televisión constituía “uno de los adelantos técnicos más poderosos” y se ubicaba además, en el último lugar de las “creaciones de la técnica moderna”<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> Ibidem. Páginas 89 -90

<sup>34</sup> Véase mi entrevista con Álvaro Sanabria (2022), en el anexo B del presente trabajo.

<sup>35</sup> Ramírez, L. (2001) “El gobierno de Rojas y la inauguración de la televisión”. *Historia crítica*. 22. Recuperada de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2180586> (12/09/2022)

Fue en medio de este clima político, y de la llegada de la Televisión, cuando aparecieron los talleres de animación, ligados a agencias publicitarias. Empresas que importaron técnicas y emplearon a un pequeño grupo de animadores europeos quienes dirigieron a jóvenes dibujantes, que se transformaron con el tiempo en los animadores publicitarios más importantes de Colombia.

### **3.1. Televisión, animación y publicidad**

La programación de piezas de animación fue una práctica que se inició en Inglaterra en 1936, pero dichas emisiones se interrumpieron durante la Segunda Guerra Mundial. Luego de la conflagración mundial, y una vez la Alemania nazi había sido vencida, docenas de producciones de animación, fueron exhibidas en la mayoría de los países desde mediados de los años cincuenta.

Para ese momento, en las metrópolis surgieron estudios especializados para televisión; compañías como Hanna-Barbera se apropiaron de gran parte del mercado mundial y estadounidense. Su primera serie fue *The Ruff and Reddy show*, que se estrenó en la cadena norteamericana NBC en diciembre de 1957. De igual manera, los cortos que habían sido producidos por Warner Bros, y Disney se adaptaron rápidamente a las nuevas tecnologías y dejaron las salas de cine para siempre. Al mismo tiempo, docenas de agencias publicitarias empezaron a utilizar fragmentos de animación como parte de sus anuncios o spots; los cuales eran elaborados mediante la técnica del “cel animación”.

Esta técnica se basa en la utilización de pliegos de papel en los que se ilustran los fondos y acetatos sobre los que se dibujan personajes que son registrados por una cámara de cine y proyectados a una media de 12, 24 o 29 cuadros por segundo en un reflector de cine, para lograr la sensación de movimiento.

Según afirma el investigador Antonio Horno López en su artículo “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés” publicado en la revista *Con A de Animación* de la Universidad Politécnica de Valencia, España en 2012: “La animación como arte, enfoque, estética o aplicación, es una de las formas creativas con mayor presencia en la sociedad actual: desde películas largometrajes a series en horas de máxima audiencia, o desde televisión y cortos en la web, la animación está presente en toda una variedad de usos en las nuevas tecnologías.”<sup>36</sup>.

Precisamente, la producción en masa de esta técnica resulta onerosa, pues implica la organización de cadenas de fabricación que incluye, dibujantes, delineadores, coloristas, camarógrafos y otros eslabones para su producción, lo cual, en Colombia, solo pudo financiarse gracias al subsidio del estado, y a la industria publicitaria.

Con la puesta en marcha en 1954, de la televisión en Colombia. Las agencias produjeron comerciales para televisión que, en un inicio, no se diferenciaban de los comerciales radiales, pues consistían en la aparición de un narrador que promocionaba el producto correspondiente, haciendo el papel de anfitrión.

Sin embargo, los presentadores fueron sustituidos al poco tiempo, por representaciones de corta duración, que eran protagonizadas por personajes animados y actores en imagen real; fue en este contexto en el que llegaron al país, animadores provenientes de Francia, España y Estados Unidos, que produjeron los primeros comerciales animados.

---

<sup>36</sup> HORNO LÓPEZ, A. (2012) “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés”. *Con A de Animación*. 2. (P.P. 106 – 118) P. 116. Recuperado de: <https://conadeanimacion.upv.es/archivos/portfolio/controversia-sobre-el-origen-del-anime-una-nueva-perspectiva-sobre-el-primer-dibujo-animado-japones> (12/09/2022)

### **3.1.1. Aportaciones europeas (francesas y españolas): Jean Bonavine, José María Arzuaga, Robert Rosse; Cinesistema y CoraFilm**

Las primeras producciones de animación publicitaria en Colombia se remontan a la llegada del francés Jean Balavoine a finales de la década de 1950, quien fue contratado por varias agencias publicitarias, que le entregaron el capital suficiente para fundar la empresa CoraFilm, que se dedicó a producir de piezas cinematográficas, quien según la investigadora Mariana Lersundy en su trabajo de grado "La animación un subsector en crecimiento" presentado para optar por el título de periodista en la Universidad del Rosario de Bogotá, Colombia en el año 2012; “contaba con un departamento de animación en el que se desarrollaban comerciales y cortometrajes”.<sup>37</sup>

Con el fin producir animación, Balavoine contrató al también francés Robert Rossé quien dirigió por varios años el estudio, y estableció un taller de animación, de estándares modernos en el que se realizaban dibujos sobre acetatos, coloración y figuración anatómica.

Casi al mismo tiempo, a inicios del año de 1960, se fundó Cinesistema, una productora de cortometrajes en imagen real y spots, que empleó algunos artistas extranjeros, como el director madrileño José María Arzuaga, quien se había formado en el *Instituto de Investigaciones y Experiencias Cinematográficas de Madrid* (más tarde Escuela Oficial de Cine), en donde dirigió y escribió el medimetraje *El solar* (1959), y el corto *La cama número cinco*, en 1960, año en el que se radicó en Colombia, en donde trabajó en varias producciones locales redactando y corrigiendo guiones.

---

<sup>37</sup> LERSUNDY BARRERA, M. (2012) “La animación un subsector en crecimiento”. [Tesis de pregrado en periodismo, Universidad del Rosario]. Recuperado de: <http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/3960?show=full> (12/07/2022)

Con el tiempo, Arzuaga, dirigió obras en imagen real, como *Rapsodia en Bogotá* (1963) y *Crónica de un incendio* (1973), que ganaron gran reconocimiento, al tiempo que trabajaba en la escritura de guiones de animaciones publicitarias.<sup>38</sup> Que consolidaron una narrativa sólida, y una línea artística definida que se alejaba de las producciones tradicionales colombianas, que se alimentaban de la literatura local como señalamos en el capítulo anterior.

Los aportes de Balavoine, Rosse y Arzuaga se verían reflejados en la masificación del dibujo animado, como un recurso publicitario, y resultaron fundacionales para la animación publicitaria nacional como menciona el animador Álvaro Sanabria; “Rosse es quien consideramos, llegó con el conocimiento de la técnica de la animación, con el trabajaron, Frank Ramírez, actor que después se fue a Hollywood, Luis Enrique Castillo, “El chino Carvajal” y Nelson Ramírez”<sup>39</sup>

Sin embargo, los europeos no solo dejaron un precedente, sino que establecieron lineamientos técnicos gracias a la utilización y adaptación de artilugios y herramientas; mesas de luz de disco giratorio (utilizada comúnmente por arquitectos) sobre las que se realizaban ilustraciones y se copiaban en hojas de acetato, que se entintaban y pintaban manualmente con vinilos -importados a un costo muy alto-; y que en algunos casos eran retocados con aerógrafo, con el fin de lograr la ilusión de sombras, volúmenes y efectos de profundidad. Así como se filmaban fondos dobles y exposiciones parciales.

A pesar del alto coste que representaban este tipo de producciones, Corafilms y Cinesistema, consiguieron jugosos contratos con agencias publicitarias, que les servía de

---

<sup>38</sup> TRIANA. C. (1982). “Biofilmografía”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 5 (P.P. 4-6) P. 4. Recuperado de: [https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros\\_pdf/Cuadernos%20de%20cine%20colombiano%20Primera%20epoca%20No%205%20Jos%C3%A9%20Mar%C3%ADa%20Arzuaga.pdf](https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/Cuadernos%20de%20cine%20colombiano%20Primera%20epoca%20No%205%20Jos%C3%A9%20Mar%C3%ADa%20Arzuaga.pdf) (12/07/2022)

<sup>39</sup> Ibid. Entrevista Álvaro Sanabria (2022). Anexo B.

puente con las empresas más importantes del país, que resultaron determinantes para la producción de una gran cantidad de piezas de animación.

### **3.1.2. Toro Publicidad y las primeras producciones de animación publicitaria**

Una de las principales agencias que financiaron la producción de spots animados fue Toro Publicidad, que fue fundada el 28 de septiembre de 1948, por Guillermo Toro Escobar<sup>40</sup>, en la ciudad de Medellín que manejó las cuentas de Coltejer o Caribu, industrias dedicadas a la confección o Galletas Noel; una de las mayores compañías de repostería del país.

Estas piezas, realizadas entre en 1958 y 1964, eran elaboradas sobre acetatos en blanco y negro, y fotografiadas con cámaras de cine análogas, cuyos cuadros eran revelados y transferidos a cintas cinematográficas, que eran adaptadas al formato televisivo.

Entre muchas de estas producciones, cabe destacar comerciales animados como los de productos Baby Gal (circa, 1965); que presentan imágenes antropomorfas; hombres, mujeres y niños, que se retratan bajo la estética de la época. Sombreros negros, corbatas y narices redondas, que resultan humorísticas y caricaturescas. Ilustraciones que aparecen en el comercial de brasieres Leonisa (circa, 1958) en el que se representa a un hombre musculoso que estira un sostén, probando su resistencia mientras sonríe.

Así mismo, el comercial de *Galletas Fantasía*, de la compañía de galletas Noel (circa, 1960), muestra un castillo similar al de la Cenicienta de Disney (1950), que se va transformando en un tarro de galletas mientras una bruma sobrenatural lo cubre y una cantante repite incesantemente el nombre del producto, que deja ver la influencia de las obras

---

<sup>40</sup> Redacción. (1998, 21 de septiembre). "Publicidad Toro". *El Tiempo*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-743779> (12/07/2022).

de Disney, en su estética y contenido; que son complementados por actores, niños y niñas, en imagen real que exhiben el producto.

Caso distinto del comercial de Galletas Noel (circa, 1960) donde se retrata un ovni que aterriza en Colombia con la finalidad de repartir galletas. Los efectos especiales no tienen mucho que envidiarles a los de las producciones de cine B de la época.

Los actores utilizan trajes que los convierten en extraterrestres, mientras una voz metálica narra la historia. El personaje principal es un robot, realizado a escala sobrehumana de forma artesanal. Cabe anotar la buena técnica lograda con la transformación animada de la nave espacial en el logo de la empresa (la única animación del comercial).

Es relevante señalar también la producción del comercial, Sinfonía Dulce de las Galletas (circa, 1965) para galletas Noel, la cual es realizada totalmente en animación. En ella, el personaje de Noel finge ser director de orquesta, mientras un grupo de músicos encarnados en paquetes y tacos de los principales productos de la empresa, tocan los instrumentos. Al tiempo una melodía clásica deleita a una familia que devora felizmente las galletas (todo esto única y exclusivamente en formato animado).

Capítulo aparte merece el comercial de calcetines Punto Blanco (circa, 1968), realizado totalmente en animación. En él, un hombre se encuentra consultando una pitonisa, quien observa una bola de cristal y le advierte sobre un punto blanco en su vida. El personaje principal es cómico y caricaturesco, simpático y tierno, mientras la mujer se acerca más a la estética de la bruja. En este caso, las creencias sobrenaturales se mezclan aquí con la necesidad de proteger los pies.

En definitiva, los años 60 son el inicio de la animación en Colombia, y sus patrocinadores fueron la televisión y la publicidad. A diario las pantallas hormigueantes en blanco y negro de los receptores televisivos se veían inundadas por comerciales que

contenían diversos lenguajes que anunciaban galletas, gaseosas y dulces; bancos, restaurantes y compañías aéreas; la animación vivió una explosión sin precedentes, que la volvió rentable; el mercado se expandió, los dibujantes y técnicos que trabajaron con los estudios dirigidos por Balavoine, Rosse y Arzuaga, construyeron sus propios estudios y aprovecharon el nicho de que se había abierto para fundar sus propias compañías, como veremos en las siguientes páginas.

### **3.2. Consolidación y declive de los estudios de animación publicitaria colombiana (1970 – 2001)**

Las décadas de los años 60, 70 y 80, representaron un auge para la animación publicitaria del país, docenas de animadores aprovecharon la consolidación del mercado para fundar empresas dedicadas a la producción de comerciales, que se vieron favorecidas por las políticas proteccionistas de los gobiernos de turno, que buscaban industrializar al país bajo el modelo de sustitución de exportaciones, que según afirma el investigador Luis Ignacio Aguilar en su artículo “Sustitución de importaciones y apertura económica” publicado en la revista *Análisis Político* de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá en 1991: “estuvo orientado por la Comisión Económica para la América Latina, CEPAL, organismo de las Naciones Unidas”.<sup>41</sup>

De acuerdo al economista Guillermo Perry Rubio, en su artículo “Política cambiaria y de comercio exterior: revisión de la experiencia histórica y propuesta para la próxima década” publicado la revista *Coyuntura Económica: Investigación Económica y Social* de la Fundación para la Educación Superior y el Desarrollo –FEDESARROLLO-, de Bogotá, Colombia en 2019 ; “La sustitución de importaciones de bienes de consumo no-durable se

---

<sup>41</sup> AGUILAR, L. I. (1991) “Sustitución de importaciones y apertura económica”. *Análisis Político*. 13. (P.P. 79-85). Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/74763>. (12/07/2022)

realizó en su mayor parte hasta 1945 (la producción doméstica alcanzaba a cubrir el 92,3% del mercado interno en esa fecha y el 98% en 1968). En efecto, hasta 1925 la mayor parte del crecimiento industrial tuvo lugar en alimentos y textiles, y en segundo lugar, en bebidas y tabaco y otra serie de industrias de bienes de consumo.”<sup>42</sup>. Bienes intermedios como la propiedad intelectual y la producción de series de televisión y spots publicitarios.

Estas políticas fomentaron la consolidación de talleres de animación publicitaria que se vieron beneficiados por los altos aranceles que se cobraban a la exhibición de comerciales extranjeros, hasta la llegada de la llamada “apertura económica” implementada durante el gobierno de Cesar Gaviria Trujillo (1990 – 1994), que acabó con las salvaguardas, exponiendo a las compañías al mercado internacional.

Durante las siguientes páginas, se presentarán detalles del desarrollo de los principales estudios de animación publicitaria del país; sus logros, dificultades, aciertos y problemáticas a través del uso de fuentes de primera y segunda mano, algunas de las cuales habían permanecido inéditas hasta el momento.

### **3.2.1. Alberto Badal, ilustración y solidez**

Uno de los principales protagonistas de la animación publicitaria durante los años 70, 80 y 90, fue Alberto Badal Pitarch, quien inmigró desde Cataluña a Colombia, luego de participar en proyectos cinematográficos, como el largometraje *El Mago de los Sueños* dirigido por Francisco Macián (1966), en el que se ocupó del coloreado de personajes y fondos.

---

<sup>42</sup> PERRY RUBIO, G. (2019) “Política cambiaria y de comercio exterior: revisión de la experiencia histórica y propuesta para la próxima década”. *Coyuntura Económica: Investigación Económica Y Social*. XLIX. 1 – 2. (P.P. 59 – 138) P. 78. Recuperado de <https://www.repository.fedesarrollo.org.co/handle/11445/3968>

Así mismo, Badal, trabajó como productor y colorista en varios cortos inspirados en las tiras cómicas de *Mortadelo y Filemón*, de Francisco Ibáñez que fueron producidos por Estudios Vara,<sup>43</sup> entre 1967 y 1968, que terminaron siendo agrupados en dos películas, "*Festival de Mortadelo y Filemón*" (1969) y "*Segundo Festival de Mortadelo y Filemón*" (1971), que lograron gran aceptación entre el público infantil y juvenil de los años 70 y 80.

En 1975, Badal se instaló en Bogotá, fundó "Telecinema" y logró acaparar un segmento del mercado que buscaba productos de calidad. Como afirma el animador Álvaro Sanabria; "El catalán Alberto Badal, vino a trabajar aquí a Colombia y trajo un montón de innovaciones e ideas que le sirvieron para ganar bastante dinero con la animación, era una persona muy hábil para hablar con los ejecutivos de las agencias y las empresas".<sup>44</sup> La reputación de Badal se consolidó hacia finales de los años 70 y comienzos de la década de los 80. Sus producciones también tuvieron un sello propio y, gracias a su contundencia, fueron exhibidas en varios países.

El estilo de Badal fue pulcro, destacan por su elaboración, su dibujo sólido y su excelente coordinación en relación con la imagen, el sonido y la música. Entre sus trabajos más importantes se puede mencionar al gigante de Las Villas (circa, 1991), un personaje titánico que trata de mostrar la magnitud y solidez de la Corporación Financiera Las Villas, una entidad dedicada a promover el ahorro y la vivienda. En este sentido, el mensaje es claro: la entidad es dinámica y resistente, se puede confiar en ella como se puede confiar en el

---

<sup>43</sup> Estudios Vara, fueron fundados en 1964, por el artista madrileño Rafael Vara Cuervo en 1959 y produjeron una serie de películas y cortos animados inspirados en *Mortadelo y Filemón*, como *Las minas del rey Salmerón* (1968), *La invitación* (1968), *Gánsteres de ocasión* (1968), *Fugado de la prisión* (1968), y *Espías en la Legión* (1968). Para mayor información se puede consultar; <https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0047852>

<sup>44</sup> Ibid. Entrevista Álvaro Sanabria (2022). Anexo B.

protagonista de la animación, un gigante que carga un niño sobre sus espaldas (emulando la iconografía arquetípica de San Cristóbal) protegiéndolo de los peligros del mundo.

**Figura 5.**

*Estomaguito de Alka Seltzer*



Alberto Badal. (1988) Campaña publicitaria para Productos Farmacéuticos Bayer S.A. Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre acetato*. Imagen recuperada Señal Memoria, RTVC <https://www.senalmemoria.co/articulos/comercial-de-alka-seltzer-1988> (26/12/2018)

El uso de materiales importados, y su exigencia de animar a 24 cuadros por segundo, representó mayores tiempos de producción y personal cualificado; esto redundó en que sus precios fueran, por varios años, los más altos del mercado. Otro personaje sobresaliente fue el “*Estomaguito de Alka-Seltzer*” (circa, 1994), que llegó a proyectarse en Sudamérica y Estados Unidos. Se trata de un estómago antropomorfo, que baila, se embriaga y al final es socorrido por las burbujas del medicamento; cierra una ventana e insinúa que va a dormir. Cabe anotar que este comercial tuvo tanto éxito que se produjo una versión navideña, en la que el estomaguito, con un gorro de Papá Noel, se arrodilla frente a una bandeja cubierta de buñuelos.

Otra de sus producciones relevantes, fue una adaptación del personaje de Indiana Jones, llamado “*Coco Jones, el coco perdido*” (1995); que presenta dos personajes en

búsqueda de un tesoro, que termina por ser un “supercoco” (una popular golosina del mercado nacional); cabe anotar el excelente manejo de la técnica y el coloreado.

A pesar de su buena factura, las producciones de Badal no poseían un canon estético determinado, como sí sucedía con las demás casas productoras, debido a que daba libertad a sus técnicos y dibujantes, que reflejaban su estilo en cada producto.

Entre esos animadores estuvieron muchos jóvenes que luego formaron sus propias empresas como Álvaro Sanabria, José Daza y Luis Eduardo Duran. Que tuvieron que competir con la productora de animación, más importante que tuvo Colombia; “Nelson Ramírez Producciones”

### **3.2.2. Nelson Ramírez, El “Disney” criollo**

Si existe un nombre relevante en la historia de la animación comercial en Colombia es el de Nelson Ramírez, quien fue el fundador y propietario de “*Producciones Nelson Ramírez*”, una de las compañías más destacadas de animación de Latinoamérica, que funcionó entre 1972 y 2002, y contó con la dirección artística de Danilo Sánchez; quien produjo más de 1.280 comerciales animados, que llegaron a circular en diversos países de Sudamérica y Centroamérica.

De acuerdo con Oscar Ramírez, hijo de Nelson. Este creció en una familia repleta de privaciones materiales y económicas, que lo llevaron a buscar trabajo explotando sus talentos artísticos desde temprana edad;

“Él nació en el año 46, en malas condiciones económicas; siempre le tocó luchar y trabajar. En sus inicios fue duro, él comenzó como dibujante en agencias de publicidad, no recuerdo las agencias, pero alguna vez me comentó que desde el año 65,

estaba trabajando en una agencia de publicidad como dibujante”.<sup>45</sup>

Con el tiempo Ramírez, logró destacar en agencias publicitarias, realizando carteles, avisos y volantes, que lo llevaron a entrar en contacto con las técnicas de animación tradicional, que desarrollaban animadores como Robert Rosse y Jean Bonavine.

“En el año 70, decide (por lo que ya había notado en las agencias de su publicidad) que la animación que se ofrecía en el país no era de buena calidad, se lanzó al mundo en el mundo publicitario a hacer producciones de cine publicitario de animación, o sea comerciales para televisión.

“Desde antes para el ya venía con su afición por la pintura, él siempre fue dibujante, siempre fue muy creativo en su esfuerzo de ser cada día mejor dibujante, mejor pintor. De hecho, cuando trabajaba en las agencias como director de arte y en sus inicios le decían” el dibujante” por lo que tenía una muy buena línea gráfica, era un muy buen dibujante; por ahí hizo también algunas pinturas, pero básicamente se radicó fue en el mundo de la animación en el campo de la publicidad en el cine publicitario y de animación”.<sup>46</sup>

Luego de conseguir un pequeño capital, Ramírez conformó su propia empresa dedicada a la animación publicitaria, y aprovechó los contactos que había conseguido como empleado de diversas agencias de publicidad.

“A mediados de los 70 decide montar su propia empresa, Producciones Ramírez y debido a que desde un comienzo pues fue innovador y sus producciones impactaban, tuvo la aceptación de todas las agencias de publicidad que había en el país y que trabajaban con él.”<sup>47</sup>

Aunque al comienzo no tuvo muchos clientes, la compañía despegó a partir de 1975. Los dibujos eran realizados y supervisados por Ramírez que los secuenciaba y copiaba en

---

<sup>45</sup> Véase mi entrevista con Oscar Ramírez (2022), en el anexo B del presente trabajo.

<sup>46</sup> Ibidem

<sup>47</sup> Ibidem

láminas de acetato donde eran coloreados y retocados; mientras, un equipo de dibujantes ajustaba los fondos y revisaba que mantuvieran la consistencia visual en escalas de grises.

Cabe anotar que la mayoría de los equipos que se utilizaban en aquel tiempo no eran profesionales, y que se adaptaron toda clase de artilugios para realizar el proceso. Sistemas de iluminación, sonido y moviolas, como menciona Oscar Ramírez:

“La primera cámara que él tuvo que fue una Bolex 16 mm con una mesa de animación fabricada por el manualmente. Artesanalmente comenzó a hacer sus producciones”.<sup>48</sup>

Así mismo, Ramírez tuvo que recurrir a la compra de acetatos y vinilos que traían los pilotos de diferentes aerolíneas de contrabando debido al alto costo de los aranceles que había instalado el país, gracias al modelo de sustitución de importaciones vigente en aquella época:

“Desde el comienzo tengo entendido que todo lo importaba, él tenía un amigo que era aviador, entonces todos los materiales desde un comienzo eran importados todos lo que había de Cartoon Colour era de empresas estadounidenses que fabricaban los acetatos, las témperas, los pinceles, todo era importado.

“Por eso es que todo era costoso en ese momento ¿no? por es que en ese momento producir un comercial de animación no era fácil, era una labor bien titánica porque además del grupo de personas que han de tener porque como saben, la animación no es una labor individual sino una labor de equipo, entonces él tenía que tener su staff continuo de animadores porque afortunadamente, el trabajo fue bastante desde el comienzo”.<sup>49</sup>

En este punto cabe anotar que muchos de los materiales que se utilizaban, como acetatos, vinilos y pinceles provenían de Cartoon Colour Company, una empresa ubicada en Culver, California que había sido fundada en 1947 por Hiram Julián Mankin III, que dominó

---

<sup>48</sup> Ibidem

<sup>49</sup> Ibidem

el mercado hasta finales del siglo XX, y que poseían pantones codificados que facilitaban su uso, y eran utilizados por empresas como Hanna Barbera y Warner Bros.

Estos elementos, eran escogidos directamente por Ramírez, quien desarrolló un canon y estilo que estuvo marcado por la consistencia de las formas, logrando una animación antropomorfa y zoomorfa que representan seres, niños y adultos, de rasgos blancos o mestizos, con esencia cómica que se transformaron en personajes reconocidos; “Mascotas” que acompañan marcas, productos y merchandising.

Cada uno de estos personajes (eminentemente figurativos), esconde un valor semántico diferencial que migró hasta la cultura popular, entendiendo este concepto bajo los términos del investigador Néstor García Canclini quien afirma en la introducción del libro *Políticas culturales en América Latina* publicado por editorial Grijalbo de México en 1989: “la cultura popular es el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”.<sup>50</sup>

Entre estos personajes cabe destacar *el esfero Kilométrico* (circa, 1972), *el Tigre* de Suramericana de Seguros (1975), *Mano Gorgojo* de Muebles y Maderas Pizano (1984), *El Mago del Color* de Colores Magicolor (1985) y *la Ardilla Nucita* (1991), entre otras “Mascotas”, cuyas figuras que también, fueron impresas en empaques y otras formas de promoción gráfica.

En este punto, se debe anotar que la animación colombiana había estado subordinada estilísticamente a las estéticas de la animación norteamericana. Tal vez es por ello que se realizaron tantos personajes o “mascotas”, pues directores, publicistas y productores habían

---

<sup>50</sup> GARCÍA CANCLINI, N. (1989) “Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano”, en García Canclini, Néstor (coord.), *Políticas culturales en América Latina*. Ciudad de México, México. Grijalbo. (P.P. 13 – 59) P.25.

crecido observando la gama de animales parlantes producida por Disney, Walter Lantz y Warner Bros.

Así, el lenguaje implantado en los cines se incrustó en los espectadores, quienes no entendían una animación abstracta y estaban más familiarizados con los simpáticos personajes de los cartoons, lo que pudo impulsar la masificación de los productos de la compañía colombiana.

Igualmente, Ramírez y su equipo integraron hábilmente las creencias y representaciones sociales colombianas en sus spots. Un claro ejemplo es *el Tigre de suramericana* (1975), un personaje creado para promocionar los productos de la compañía Sudamericana de seguros; que personifica la fiereza, la fuerza, el poder de la compañía, y denota el respaldo al cliente.

### **Figura 6**

*Nelson Ramírez durante la Campaña Gallina Azul de Maggi*



Autor desconocido. (1989) Campaña publicitaria para Nestlé de Colombia S.A. Bogotá, Colombia. *Fotografía.* Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2042274912460099&set=ecnf.100063447200516> (25/08/2018)

Su primera producción, consiste de 4 cortos de 30 segundos, que muestran hombres jóvenes vestidos de traje, que discuten sobre los peligros de la vida, al tiempo que una desgracia termina con sus vidas y envía sus almas al cielo. En donde un ángel o un ser superior, les sugiere la necesidad de poseer un seguro. Al final, aparece un tigre antropomorfo que resucita a los fallecidos y menciona una frase que se convertiría durante casi cincuenta años en el lema de la compañía: “Unos tigres en protección”.

Luego de una breve revisión del personaje, podemos darnos cuenta que posee ojos sorprendentemente similares a los de los personajes de Disney, y sus manos parecen estar cubiertas por los famosos guantes blancos de las animaciones de Warner Bros.

Otro personaje fundamental fue el *Mano Gorgojo* (1984), pensado como personaje institucional de Muebles Pizano, una compañía dedicada a la producción de enseres y pisos de madera, que fue desarrollado conceptualmente por Sancho Publicidad, y doblado por Álvaro Ruiz, uno de los actores más reconocidos de la época.

El personaje fue reeditado durante tres décadas, y se fue acomodando a las estéticas de cada momento. Si bien las historias, narradas en cortos de 30 segundos, poseen un mismo hilo argumental; el Mano Gorgojo se encuentra con un amigo (también gorgojo) que le dice que no coma de la madera Pizano, con tan mala suerte que al desobedecer se rompe las muelas sufriendo un gran dolor.

La configuración del personaje nos habla del público al que se dirige la campaña: el Mano Gorgojo es la representación humanizada de un insecto que devora madera, posee acento y estética mexicana, pero utiliza la indumentaria de los colombianos de la época. De esta manera, los publicistas intentaron crear un nexo entre el personaje y las clases populares, que habían desarrollado un vínculo emocional con el cine y la cultura mexicana. Como confesó el mismo Nelson en una entrevista publicada por la revista Soho en el año 2007:

“Aunque no puedo decir que hacerlo fue difícil, el proceso sí fue dispendioso: durante 45 días, con un equipo de 12 personas, realizamos alrededor de 1.500 ilustraciones (entre bocetos, guías y dibujos de animación), de los cuales alrededor de 400 dibujos en acetato sirvieron para hacer un comercial animado de 20 segundos, en formato de cine de 24 imágenes por segundo. Se tenía claro que el protagonista debía ser mexicano: el target principal eran todos los carpinteros quienes generalmente admiran la cultura mexicana, sus novelas y las rancheras. La decisión, entonces, era lógica y coherente. Fue así como se le dio su personalidad, vistiéndolo como un mariachi, con el típico sombrero, bigotes largos y acento”<sup>51</sup>

Otros personajes de que permanecen en la memoria fueron los “*carietones*”, unos monstruos que representaban la placa bacteriana que hacían parte de un comercial de crema dental Colgate, titulado *Capitán Colgate* (1985); que estaba ambientado en un entorno futurista y poseían una estética similar a los villanos de las historietas de Marvel y DC Comics, y que representan tropas de engendros que quiere destruir el mundo, demoler la bondad, y de paso, acabar con los dientes. Frente a esta amenaza, se visualiza una especie de fortaleza rodeada de muelas y colmillos; es “Dientópolis”. Dentro, el Capitán Colgate, un héroe rubio, musculoso, que hace despegar sus naves espaciales con forma de tubo de crema dental para destruir a su enemigo.

Se trata de un comercial de buena factura, repletó de alegorías series y películas de ciencia ficción, como *Flash Gordon* (1934), *Star Trek* (1966) y *Star Wars* (1977), que enlazan al producto con la odisea galáctica, la utopía tecnológica y la lucha entre el bien y el mal. Cepillarse los dientes forma parte de esta lucha, y crea una conexión emocional entre el

---

<sup>51</sup> RAMÍREZ, N. (2007, 18 de Julio de 2007). “Yo dibujé al mano gorgojo”. *Revista Soho*. Recuperado en <https://www.soho.co/historias/articulo/el-gorgojo-contrataca-yo-dibuje-al-mano-gorgojo-nelson-ramirez/5605/> (12/07/2022)

espectador – consumidor y el producto, que fue difícil de producir según cuenta Oscar Ramírez:

“La producciones del capitán Colgate, por el tipo de línea, por el tipo de figura que es una es un dibujo no es muy fácil de realizar, es un dibujo humano hay que ser muy bueno dibujante, alguna vez entrevistamos a un a un caricaturista, a un historietista que se llama Jorge Peña, ellos comenzaron en el 67 a hacer historieta y él decía es que en esa época el logro era hacer figura humana, entre mejor figura humana pudiera lograr usted hacer era catalogado mejor dibujante y mi papá en eso se esforzó demasiado”.<sup>52</sup>

Durante los años ochenta, fueron tantas las producciones que realizaba la compañía de Ramírez que llegó a poseer una planta de setenta y dos empleados permanentes, y debió contratar laboratorios de Estados Unidos para realizar el revelado y la posproducción de los comerciales, como afirma su hijo Oscar;

“Algunas veces en Miami, algunas veces los hacían en Nueva York el llevaba su película a revelar, podía ver si hacia algo de postproducción y traía el comercial ya casi montado y aquí en algún estudio de video o de edición, le hacía créditos o algunos otros retoques que fuera necesario hacer.”<sup>53</sup>

A pesar de haber experimentado un periodo de ascenso económico, todo cambio a principios de los años noventa, cuando se implementaron sistemas de animación digital, a los que la compañía de Ramírez intentó adaptarse, introduciendo técnicas de modelado y diseño, que le permitieron producir comerciales que producían volúmenes que simulaban tres dimensiones; estos efectos se lograron luego de la importación de equipos adquiridos a

---

<sup>52</sup> Ibid. Entrevista Oscar Ramírez (2022). Anexo B.

<sup>53</sup> Ibidem

Silicon Graphics International (SGCS), una empresa norteamericana, radicada en California que utilizaba UNIX como sistema operativo.

No obstante, estas herramientas nunca sustituyeron el trabajo de los artistas. Como el propio Ramírez afirmó durante su participación en una serie de mesas redondas sobre el *Arte en los años noventa* en la Universidad Nacional de Colombia publicadas en forma de memoria por la Editorial de la Universidad Nacional de Colombia en 2004, “Cuando uno va a animar, si no se sabe de la anatomía del animal, por ejemplo, pues simplemente no puede hacerlo. El computador mueve las cosas, pero él no las anima, él hace la animación con comillas”.<sup>54</sup>

En este mismo orden de cosas, cabe resaltar el comercial de *Colores Magicolor* (1995), en el que se recoge el personaje del “Mago del Color” que había sido creado desde mediados de los años 80. Este spot utiliza tecnología computarizada que sugiere una estética 3d y una semántica que acentúan la transmutación y la magia. El protagonista vuela entre un mundo de seres sencillos que son transformados en personajes fuertes, coloridos y felices. Un caballo se transforma en un Pegaso, y sonrío frente al espectador, mientras el sol toma la forma de una flor resplandeciente, viva, monumental, majestuosa. El mensaje es claro: la idea de transformación acompaña al producto, y aunque el color ya existe en el mundo natural, puede ser mejor y engrandecerse.

Bajo esta técnica, se diseñaron otros comerciales: *la Gallina Azul* de Maggi (1996); *el Dragón Alientososo* de Listerine (1996); *el Tigre Motitas*, -versión colombiana- (1991 – 1996); *Pirulito* de la fábrica de dulces de Colombina (1995); *el Gallo Madrugón*, de

---

<sup>54</sup> CHAPARRO, F. (2004). *Arte en los noventa*. Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Nacional de Colombia. P. 195.

Almacenes Ley (1995); y *Choky* de Malta Leona (1996), que mezclan animación tradicional, rotoscopia y stop motion.

Estos personajes fueron realizados para el incentivar el consumo masivo y buscan expresar los valores imperantes de la época; la feminidad cuidadora, la audacia de la masculinidad, la intrepidez de la juventud y la inocencia de la infancia. Igualmente, algunos personajes utilizan la simbología tradicional para sobreponer atributos a los productos, entre ellos el tigre Motitas (que promociona una goma de mascar), con su fuerza y fiereza; o el dragón de Listerine, con su aliento de fuego que es apagado por un enjuague bucal.

Cabe anotar que la mayoría de los personajes son rubios y mestizos, y que existe una ausencia notable de afrocolombianos o indígenas. El lenguaje que se utiliza es el de la hegemonía; la familia nuclear, el Estado protector y el esfuerzo como forma de llegar al éxito.

Esteretipos étnicos, de género y clase, que reproducen la supremacía de cuerpos, actitudes y emociones; lo gay, lo negro y lo indígena no existen. Ni tienen por qué, pues se trata de producción masiva. Si a los estereotipos, de la manera en que los definen los investigadores Pilar Alfonso y Juan Aguado en su texto *Estereotipos y coeducación* publicado por el Fondo Social Europeo-Consejo Comarcal del Bierzo, España en el año 2012; “Modos de actuación considerados correctos e imputables a un rol determinado en una sociedad y en un momento dado.... Tanto los roles como los estereotipos se construyen siempre en función del entorno y de la sociedad en la que se vive”.<sup>55</sup>

Aun así, no podemos juzgar moralmente a directores o productores, ya que su trabajo va de la mano con la publicidad, que utiliza lo imperante, lo popular y lo aceptado. Los

---

<sup>55</sup> ALFONSO, P & AGUADO, J. P. (2012). *Estereotipos y coeducación*. El Bierzo, España. Fondo Social Europeo-Consejo Comarcal del Bierzo. P. 3.

personajes de Ramírez no son parte de una conspiración, sin embargo, presentan y desnudan las creencias y las diferencias de clase en la sociedad colombiana.

Al margen de este análisis, debemos apuntar que los sistemas informáticos aplicados a la animación publicitaria tuvieron un efecto negativo en cuanto a la sostenibilidad de las empresas que habían sido golpeadas por el proceso de apertura económica que adelantó el gobierno de Cesar Gaviria Trujillo (1990 – 1994), que abrió las puertas a las producciones extranjeras sin que tuvieran que pagar aranceles.

Esto sucedió debido a la implementación de una política neoliberal que buscaba según los investigadores Jairo Parada y William Mejía, en su libro *Apertura y crecimiento: Una visión de la política económica en Colombia*, publicado por la Universidad del Norte de Barranquilla, Colombia en el año 2009; “la consolidación del modelo de desarrollo basado en la apertura económica e inspirado en la búsqueda de insertarse dentro del complejo proceso de globalización... Se intenta reducir el tamaño del Estado, y aunque la Constitución advierte que el Estado debe regular el comportamiento del mercado, en la práctica dicha regulación se debilita”.<sup>56</sup> Este tipo de políticas llevaron a la quiebra a la mayoría de las productoras de animación publicitaria colombiana finales de la década de los noventa e inicios del siglo XXI, como explica Oscar Ramírez:

“Entre 1997 y 1998, se implementó un software. Todos ya no dibujaban en acetato sino dibujaban en el papel y se coloreaba el computador o sea que eso aceleraba los tipos de producción una cantidad, desafortunadamente, como le digo llegó la apertura económica al señor Gaviria y los comerciales nacionales se desprotegeron totalmente y todo comenzó a entrar desde el extranjero.

Mi papá peleó contra eso, mi papá luchó contra los extranjeros porque era desproteger la industria nacional pero no

---

<sup>56</sup> PARADA, J & MEJÍA, W. (2009) *Apertura y crecimiento: Una visión de la política económica en Colombia, 1950-2007*. Barranquilla, Colombia. Editorial Universidad Del Norte. P. 22.

le pusieron cuidado, nadie le puso cuidado entonces la industria se desprotegió y muchas empresas quebraron.”<sup>57</sup>

Entrados los años 2000, Ramírez enfermó gravemente e intentó mantener a flote el estudio, pero la mayoría de sus antiguos clientes empezaron a contratar compañías que importaban o producían animaciones a precios económicos. Así mismo, las principales agencias sufrieron un relevo generacional, que lo aisló de quienes decidían los contratos, como explica su hijo Oscar.

“Él tuvo relación con todas las agencias con McCann Erickson, con Sancho, en los años 70, 80 e inicios de los 90 fueron muy buenos fueron, ya después hubo un cambio generacional y entran unos creativos que, pues no quiero hablar mal de ellos, entonces todo lo complicaban, todo lo enredaban, que esto no es así... hacían repetir las cosas, entonces se desmotivaba y era un desgaste emocional, físico y económico fuerte, pasó por varias agencias estuve presente en ello, pero fue aceptado por todos.”<sup>58</sup>

Al final, la productora fue cerrada en 2007 y Nelson Ramírez, falleció el 6 de noviembre del 2010. Uno de sus principales logros fue la construcción y consolidación de personajes que quedaron grabados en la memoria de los colombianos. Formas y símbolos que perviven y que siguen circulando a través de diversos formatos; que exhiben el sello personal de Ramírez, su estética y su propuesta plástica.

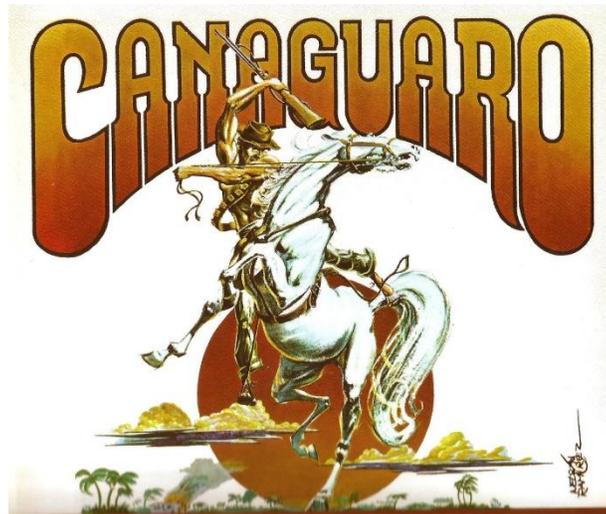
---

<sup>57</sup> Ibid. Entrevista Oscar Ramírez (2022). Anexo B.

<sup>58</sup> Ibídem

**Figura 7**

*Cartel Película Canguaro.*



Nelson Ramírez. (1981) Campaña publicitaria para Producciones Alberto Jiménez, Corporación Financiera Popular Fonade. Bogotá, Colombia. *Lápiz sobre papel*. Imagen recuperada Facebook personal de Nelson Ramírez Publicista/Animador <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1179939595360306&set=ecnf.100063447200516> (14/04/2016)

### 3.2.3. Juan Manuel Agudelo y JMA Estudios

Aunque los estudios de Nelson Ramírez y Alberto Badal fueron los más reconocidos; existieron otros animadores que lograron participar en el mercado publicitario con relativo éxito. Tal es el caso de Juan Manuel Agudelo quien fundó en 1989, JMA Estudios, luego de trabajar con Phillipe y Magdalena Massonat, artistas conceptuales que realizaron proyectos animados (que analizaremos más adelante).

Aunque, al principio, Agudelo intentó producir series y largometrajes animados, los costos, la poca demanda y la falta de interés de patrocinadores lo llevaron enfocarse en la animación comercial como una manera de mantener su producción, como manifestó en una entrevista al canal City Tv de Bogotá en el año 2015.

“Yo siempre quise hacer producciones largas, como largometrajes, que representa un alto riesgo, aun así, digo que lo mejor que me pudo haber pasado en la vida es la animación y sigo en eso y me moriré haciéndolo, lo juro que sí.”<sup>59</sup>

Durante los años noventa, la compañía de Agudelo fue contratada para elaborar un elevado número de comerciales para televisión, que implicó contratar una gran cantidad de fuerza laboral.

“Cuando nosotros hacíamos producción de comerciales necesitábamos un equipo de al menos veinticinco personas, en un solo proyecto de treinta segundos. Teníamos buen presupuesto lo que nos permitía revelar, traer y contratar gente en Estados Unidos. Las temperas, los acetatos, todo lo importábamos desde afuera.”<sup>60</sup>

Estas producciones poseen trazos caricaturescos que incluyen imágenes 3D, que reflejan sus intentos por “modernizar” personajes icónicos como el Tigre de Suramericana

---

<sup>59</sup> AGUDELO J.M. (2022, 29 de octubre de 2015). *Entrevista con Andrés Burbano*. Recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=Z1yAuZMVqWQ> (15/09/2022)

<sup>60</sup> Ibidem

(1996) y producir spots utilizando tecnologías digitales, mezclando dibujos tradicionales, vectores y productos con un aspecto más “innovador” que sus competidores, que lo llevaron a vincularse como colaborador, de las principales cadenas de televisión del país.

“Nosotros empezamos a producir las primeras animaciones en AutoCAD, tuvimos que importar un 3D Studio para poder hacer los renders... (después de eso), la gente empezó a tener ganas de hacer cosas con computadores, no existían los PC y al ratico ya estaban RCN, Caracol, RTI, todas las grandes compañías de televisión, con sus máquinas y me llamaban; “Juan Manuel, tenemos un problema; ¿Cómo lo resolvemos?”

Fue así, como JMA Estudios produjo comerciales como el *Doctor Muelitas* para Colgate (circa, 1996), un conejo que comía zanahoria mientras enseñaba a cuidar la dentadura; además de las campañas de zapatos Bubble Gummers (1995 – 1998), en la que se les daba vida a los personajes que han integrado históricamente la marca, que resaltan por sus movimientos fluidos y colores vívidos.

Dentro de sus producciones más reconocidas está la campaña antidrogas de la Policía Nacional de Colombia (1998) protagonizada por una lechuza llamada Dino, que invitaba a tener hábitos saludables en contra del consumo de estupefacientes, que se compone de once cortos con una duración de cuarenta y cinco segundos en promedio, en los que los personajes se enfrentaban a dilemas morales, como robos, consumo de narcóticos y estafas. Frente a los cuales Dino, daba concejos moralizantes y aleccionadores a un personaje femenino denominado Disí; “*no es que la gente sea fea, es que la droga los va degenerando*”, afirma el personaje en uno de ellos.

Así mismo, cabe resaltar algunos comerciales innovadores; como la campaña publicitaria del insecticida Baygon de Bayer (1996), en la que varios zancudos interactúan con actores humanos, que huyen de sus ataques. Imágenes caricaturescas que presentan al

insecticida como la única posibilidad de escapar de los insectos que se retratan como seres inteligentes y malignos que pueden escapar de cualquier cosa que intente detenerlos.

JMA estudios, también realizó los “cabezotes” o “intros” de *Zoociedad* (1990-1993) programa de humor político, más célebre de la historia de Colombia; que fue producido por Cinevision, y conducido por el cómico Jaime Garzón, quien fue asesinado por orden de paramilitares el 13 de agosto de 1999.<sup>61</sup>

Este trabajo resalta por mostrar la imagen de tres monos caricaturescos que juegan con el título del programa y que nos recuerdan a los “tres monos sabios”, una célebre escultura de madera adjudicada a Hidari Jingorō (1594-1634), que se encuentra situada en el santuario de Toshogu, en Japon,<sup>62</sup> y que representa los aspectos fundamentales del *santai*, una filosofía que se basa en la idea de que el mundo físico puede ser observado a partir de tres sentidos; la observación, el oído y el gusto. Que en el caso de “Zoociedad”, toman un aspecto burlón en un momento en el que muchos periodistas eran asesinados por denunciar a guerrilleros, narcotraficantes y políticos corruptos.

Durante los primeros años del siglo XXI, JMA estudios, intentó mantenerse a flote, aunque lentamente empezó a ser dejada de lado por la mayoría de las agencias publicitarias, provocando su desaparición del mercado.

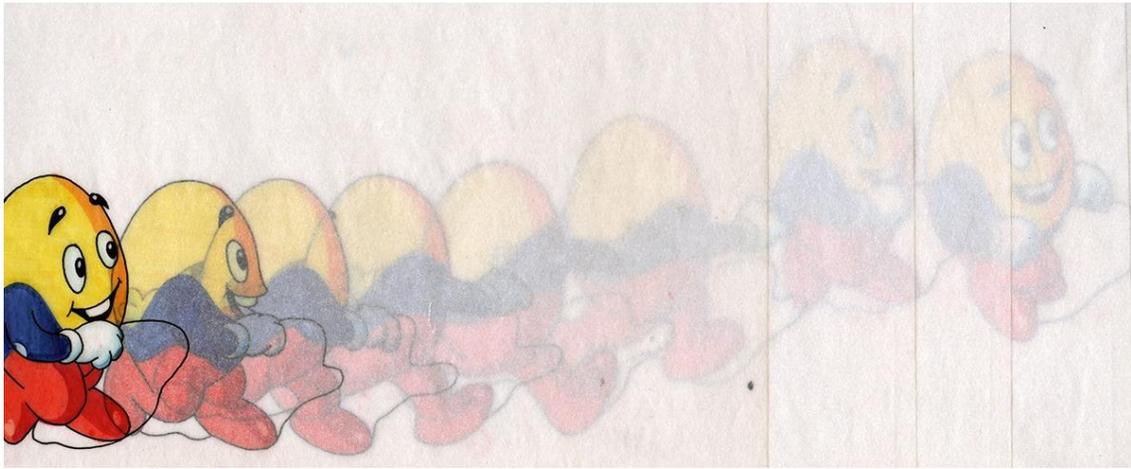
---

<sup>61</sup> Redacción. (2016, 10 de marzo). “¿Quiénes asesinaron a Jaime Garzón?”. *Revista Semana*. Recuperado de <https://www.semana.com/nacion/articulo/jaime-garzon-fiscalia-dice-que-asesinato-fue-un-crimen-de-estado/464765/> (12/07/2022)

<sup>62</sup> Ohnuki-Tierney, Emiko (1989). *The monkey as mirror: symbolic transformations in Japanese history and ritual* (en inglés). Princeton, Estados Unidos. Recuperado de Princeton University Press. P. 68-69. <https://books.google.es/books?id=gBKl6BKx0sYC&lpg=PP1&pg=PA68&hl=es#v=onepage&q&f=false>

## Figura 8

*Secuencia de El granito de café*



Ernesto Diaz. (1997) Campaña publicitaria para Industria de Productos Alimenticios del Cauca S.A. "IPAC S. A.". Cali, Colombia 1997. *Dibujo sobre papel mantequilla*. Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152548899917085&set=t.543097084&type=3> (10/02/2015)

### **3.2.4. Ernesto Díaz y El granito de café.**

Al margen de las compañías de Ramírez y Badal, que acaparaban la mayoría del mercado, y de Juan Manuel Agudelo, quien logró abrirse espacio gracias a la innovación tecnológica, existió otra empresa que realizó algunos de los comerciales más recordados de Colombia, que estaba dirigida por el animador autodidacta, Ernesto Díaz.

Al igual que la mayoría de los primeros animadores colombianos, Díaz creció en medio de necesidades y problemas económicos, y utilizó su talento para ganarse la vida, como el mismo menciona.

“Yo nací en Ibagué en el año 53 en el seno de una familia trabajadora de campesinos desplazados por la violencia... A los 13 años empecé (a trabajar) lustrando zapatos en la avenida Jiménez de Bogotá, entre la carrera décima y el parque de los periodistas, allí había cafés a donde iban los grandes escritores, políticos y pensadores”.

En medio de los rigores de la calle, Díaz, se interesó por la lectura, devorando volúmenes de ciencia ficción, al tiempo que entraba en contacto con periodistas que vieron su talento como caricaturista.

“Fue una vida muy dura, con mucho frío sí, con algo de hambre, pero fue una aventura que duro unos años y en ese tiempo la gente me ayudaba para que creciera intelectualmente.

“Yo crecí leyendo, yo leí mucho, muchísimo, he leído mucho mi vida. Me daban libros y me los intercambiaban y creo que fue sí no fue Pacheco o Juan Gossaín o de pronto los dos, que me llevaron a la Biblioteca Nacional y me abrieron un cupo con un carné, porque no les prestaban los libros a ciertas personas.

“Yo no podía leer en la biblioteca, yo leía era en la calle entonces me sacaron un cupo, un carné y con ese carné yo podía obtener hasta tres libros prestados. En esa época pues yo leía literatura universal, me acuerdo que leí Don Quijote y me entusiasmé muchísimo.

“Llegó (no me acuerdo cómo fue que apareció), llegó una colección de libros de ciencia ficción y comencé a leer a Isaac Asimov, a Arthur C. Clark, Ray Bradbury. Creo que el primer libro que leí fue de Ray Bradbury, “El hombre tatuado” ... no me acuerdo el nombre de las otras novelas.”<sup>63</sup>

Aprovechando la relación que estableció con sus periodistas y políticos, Ernesto viajó a Estados Unidos a inicios de los años setenta, en donde fue acogido por un entusiasta de la cinematografía en la ciudad de los Ángeles, en donde conoció los procesos que se llevaban a cabo en algunos estudios de animación tradicional.

“Este señor en Los Ángeles, me acoge y me pone a limpiarle las películas y tenía proyectores de super 8 mm y 16 mm, pero tenía también cámaras: tenía una Pathé de Brie, tenía dos Bolex Pillar, tenía una Harry de 16 mm tenía, un Cámara francesa y todas me las enseñó a manejar y limpiar.

“Yo me enamoré de un paquete, era un maletín de cuero. Él me dice que eran de un reportero de la segunda guerra mundial, tenía el nombre de la persona en una lámina metálica, era un maletín muy bonito, cuadrado, de cuero, muy desgastado, muy aporreado y dentro tenía una cámara con su manija de mano, una Torreta de 3 lentes y un magazín de 200 pies para ponerle encima a la Cámara rollos de 200 pies, pero internamente se le podría poner uno de 100 pies y era de cuerda esa cámara.

“Él me ponía a proyectar las películas a sus amigos los sábados y me enseñó a manejar los proyectores, a limpiar las películas con un líquido para mantenerlas lubricadas y tenía un cuñado, un pariente, un primo, algo así que estaba casado con una mexicana y tenían un bus que habían convertido un restaurante móvil de comida mexicana y lo ubicaban en un parquecito industrial en Culver City, que era muy lejos de donde yo estaba.”<sup>64</sup>

Precisamente Culver City, fue el lugar en el que se instalaron algunas industrias ligadas a la animación como Cartoon Colour Company y Sony Pictures, que se mantuvieron

---

<sup>63</sup> Véase la entrevista transcrita a Ernesto Díaz (2022), en el anexo B del presente trabajo.

<sup>64</sup> Ibidem.

activas durante la segunda mitad del siglo XXI,<sup>65</sup> y funcionaban engranadas al sistema de producción de la industria cultural norteamericana, que problematizan Max Horkheimer y Theodor Adorno, en su ensayo *Dialéctica de la Ilustración*, en el que postulan que; “Es el ideal de la naturaleza en la industria, que se afirma tanto más imperiosamente cuanto más la técnica perfeccionada reduce la tensión entre la imagen y la vida cotidiana. La paradoja de la rutina disfrazada de naturaleza se advierte en todas las manifestaciones de la industria cultural.”<sup>66</sup>

Estas industrias, empleaban a decenas de dibujantes que dedicaban a delinear, ilustrar y colorear acetatos, para series, películas y comerciales, con los que entraría en contacto Díaz, a principios de los años setenta.

“Un día, en Los Ángeles cayó un aguacero el berraco y no pude salir a recoger los pedidos (al restaurante), entonces me pidieron que fuera cerca, al downtown (en donde estaban los estudios de animación) o algo así, a llevar hamburguesas en bicicleta. Entonces pasó algo muy bonito y es que comenzamos a conversar (con los animadores).

Yo medio hablaba inglés, pero también había mucho hispano, entonces les manifesté mi interés y uno de ellos o dos me pasaron hojitas de papel y con el tiempo seguí yendo al estudio y me recibían, entonces les ayudaba a barrer el piso, les sacaba punta a los lápices. Ellos botaban los papeles que no les gustaba, yo los recogía, los alzaba y los repasaba. Así empezó mi vida con la animación: es un recuerdo de la niñez de esas cosas que uno vive que no sabe que van a ser importantes en su vida.”<sup>67</sup>

Sin embargo, Díaz, fue deportado por no tener sus papeles en regla y al regresar a Bogotá en 1975, buscó empleo como dibujante y animador en Cinesistemas, empresa

---

<sup>65</sup> VINCENT, Roger. (2021, 26 de enero). “Sony Pictures Animation’s Culver City campus sells for \$160 millón”. *Los Angeles Times*. Recuperado de <https://www.latimes.com/business/story/2021-01-26/sony-pictures-animations-culver-city-campus-sells-for-160-million>

<sup>66</sup> HORKHEIMER, M. & ADORNO, T. (2006). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid, España. Editorial Trotta. P. 173.

<sup>67</sup> Ibid. Entrevista Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

fundada por los hermanos Hugo y Nevardo Rodríguez en donde empezó a dibujar “sliders” o “vidrios para cine”, que se incrustaban en películas de alto contraste fotomecánica que contenían mensajes publicitarios, que se exhibían en los teatros, antes de las películas.

Con el tiempo, Ernesto fue ascendiendo, trabajó en comerciales y animaciones para televisión, con los que empezó a ser reconocido al mismo tiempo que inventaba artefactos que cumplían funciones de elementos utilizados en la animación tradicional, como maquinas multiplanos, moviolas, mesas de proyección y trípodes. Todas estas adaptaciones tecnológicas, fueron comunes en la mayoría de estudios colombianos y fueron el resultado de los altos costos de importación que poseían las maquinarias originales.

Durante los años ochenta, Ernesto participó en una gran cantidad de comerciales, como dibujante, animador y colorista bajo la dirección de publicistas como Mario Mitrotti, Ciro Duran, Manuel Busquets, Manuel José Álvarez y William Cinolli.

Sin embargo, todo cambio en 1989, cuando se trasladó a la ciudad de Cali en donde fundó “Producciones Imaginarte”, consiguiendo apropiarse de las cuentas publicitarias de las principales industrias instaladas en el Departamento del Valle del Cauca.

Cabe anotar, que el Departamento del Valle del Cauca, es uno de los más industrializados de Colombia, y que su riqueza proviene de la abundancia de materias primas que posee, según afirma el investigador Harold Banguero Lozano en su libro *El modelo de desarrollo del Valle del Cauca en retrospectiva y prospectiva* publicado por la Universidad Icesi de Cali, Colombia en el año 2010: “El hecho de contar con suelos aptos para todo tipo de agricultura ha generado en el Valle del Cauca un modelo de desarrollo industrial muy integrado con la producción agropecuaria, tanto hacia adelante como hacia atrás. En efecto,

la agricultura se ha especializado gradualmente en la producción de bienes materia prima para abastecer agroindustrias e industrias manufactureras demandantes de bienes agropecuarios, formando así cadenas o circuitos de producción integrados”.<sup>68</sup>

Fue así como “Producciones Imaginarte”, empezó a realizar comerciales para industrias como Colgate, Goodyear, Icollantas, JGB, Tecnoquímicas y “cabezotes” o intros de programas para Telepacífico, un canal de televisión regional que fue fundado en 1988. A pesar de ello, el Díaz, afirma que sus ingresos económicos no fueron constantes, y en ocasiones debía recibir mercancía de los almacenes o empresas que lo contrataban, como forma de pago.

“Yo hice en Cali por ahí unos 150 comerciales en 12 años, muchos fueron canje: canje por mercados, canje por muebles, canje por reparaciones del carro, el estudio de mis hijos, por ropa, hasta relojes. Me acuerdo que canjeé con Adidas equipo deportivo y todo eso lo repartía entre la familia y los amigos los empleados, yo tenía como catorce empleados.”<sup>69</sup>

Todas estas producciones, le sirvieron a Ernesto, para consolidarse y entrar en contacto con José "Pepino" Sangiovanni, un industrial de origen italiano que estableció una gran cantidad de empresas en el occidente colombiano, entre las que se cuentan Pastas Nuria, Industria de Productos Alimenticios del Cauca y Café Águila Roja, una marca de alcance nacional para la que Producciones Imaginarte, consolidó una de las animaciones más importantes en la historia del país; “El granito de café”, un personaje animado que había creado Ernesto, para una agencia de publicidad a mediados de los ochenta.

---

<sup>68</sup> BARGUERO LOZANO, H. (2010). *El modelo de desarrollo del Valle Del Cauca en retrospectiva y prospectiva*. Cali, Colombia. Editorial Universidad ICESI. P. 10.

<sup>69</sup> Ibid. Entrevista Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

“Un amigo me llevó y me presentó al dueño de la empresa “águila roja”, cuando escuchó mi nombre, él se acordó que yo había hecho el comercial animado para cine (del granito de café) y había hecho una versión para televisión muy rudimentaria en los años 80.

Yo la verdad no me acordaba, debo confesar que yo ni me acordaba y el tipo me dice: “¡Claro, Ernesto Díaz! es que me acuerdo porque es que tú eras el nombre de un futbolista”. Como él es tremendamente aficionado al fútbol, y fue presidente del América de Cali, él me recordaba por la referencia con el futbolista. Yo ese día, salí con un contrato y un cheque grande para hacer el comercial de “El granito de café que al espejo se miró” modernizado.

Duré 17 años haciéndole los comerciales a Café Águila Roja, hice los mejores comerciales que he hecho en mi vida con ese cliente porque me financio todos los caprichos. Me dio plata para comprar más equipos y aparatos, y me permitió hacer lo que me da la gana o sea que él ni siquiera me consultaba lo que yo quería hacer, yo le llegaba con el comercial terminado entonces él me permitió algo que era un sueño”.

Este comercial, todavía es exhibido en Colombia en épocas decembrinas y está construido a manera de una fábula corta. Posee un argumento sencillo y poco pretencioso. Su narrativa explota la idea del progreso; el personaje (un granito de café) quiere avanzar y trasciende por intermedio de la magia. Un símbolo nacional cobija la imagen (el granito se ve rodeado de la bandera de Colombia), la simbología nacional se une al café, convirtiendo al producto en un orgullo e instala al consumidor al mismo nivel.

Así mismo, el spot está acompañado de una melodía similar a una ronda infantil, y está ambientado en un entorno tropical, repleto de animales y plantas que nos recuerdan los cuentos animados producidos por Walt Disney a mediados del siglo XX.

La importancia de la música en este tipo de producciones ha sido analizada por la investigadora Alba Montoya Rubio en su artículo “El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su

influencia en películas producidas por otros estudios” publicado en la revista *Con A de Animación* de la Universitat de Barcelona, España en el año 2018, en el que sostiene que los clásicos de Disney poseen; “Un conjunto homogéneo, delimitado por unas características claramente identificables. La extensión de dichos atributos se produce a través de la música: concretamente convirtiendo la fórmula con la que se inician las historias (“érase una vez”) en una canción; indicando que nos encontramos en localizaciones exóticas con música propia de dichas regiones y definiendo personajes arquetípicos”.<sup>70</sup>

Sobre los aspectos técnicos de la producción de sus comerciales, Díaz (al igual que otros animadores), afirma haber tenido que recurrir al contrabando de equipos y materiales debido a los altos costos que tenían el mercado local.

“El insumo era costoso y la mayoría tocaba traerlo de contrabando porque no se podía traer el país cosas, entonces eso era un lío, había que decirles a los pilotos de los aviones y eso pesaba un infierno porque eran pinturas y acetatos, o sea, yo podía traer fácilmente mi equipaje eran 10 kg y la carga eran fácilmente llegaban a ser 80 o 100 kilos de pinturas y acetatos, los discos pesaban también un montón.”<sup>71</sup>

Igualmente, Díaz recalca que uno de los problemas más grandes que poseía su estudio era el *lip sync* (la coordinación de la voz con el movimiento de los labios de los personajes (algo que también manifestaron varios de otros animadores como veremos más adelante.

“Una de las cosas más difíciles en la animación para nosotros era el Lip sync, o sea, poder sincronizar los labios de los dibujos del texto hablado o con la canción, la mayoría de mis comerciales eran cantados y es arrollamos una técnica que no fue

---

<sup>70</sup> MONTOYA RUBIO, A. (2018). “El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios”. *Con A de Animación*. (P.P. 178 – 191). P 188. Recuperado de: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/9656>

<sup>71</sup> Ibid. Entrevista a Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

un invento nuestro, pero sí fue como una evolución en la “chibchombianidad” que hicimos con esa técnica.

Era que habían unos aparatitos que llamaban moviola y las moviolas tenían unos carreticos que uno movía con una ruedita, una palanquita y eso tenía unos dientes, unos “sprocket”, unos discos dentados que cogían la película y la avanzaban como un proyector pero a mano, y aquí tenía una cabecita que se podía ver la película una pantalla pues a esa cabecita le pusimos una cabeza de grabadora, esas cabezas de grabadoras magnéticas de grabadora de casete, y el sonido se podía transferir a una cinta de material magnético perforado como cine, era una cinta igual a la de cine pero con superficie magnética para grabar sonido.

Entonces grabábamos el sonido en esas cintas y la poníamos en ese aparato con la cabeza lectora y rudimentariamente se podía escuchar lo que decía y con un lápiz graso que llamaba se llamaba Video Graff, que era el lápiz de los vidrieros, escribíamos en la cinta las letras o los espacios sonoros, tú le dabas con la mano al cosito, y decías: Hola, entonces “acá hay una o” entonces eran dos, tres cuadros con uno.

Sobre ese carretito perforando un huequito en el cuadro cero, hacíamos todo el audio, donde había golpes musicales, entonces uno escribía donde se caía la botella, o que frenaba el carro, o que sonaba el pito, entonces uno escribía allí y también anotaba en una hoja y luego cogía, ponía en cero la perforación del sonido y comenzaba a contar los cuadros: uno anotaba que en el cuadro 21 decía “0”, en la lista de rodajes ponía: “Cuadro 21, letra O”.

Había una columna para diálogo “cuadro 22, letra l” “cuadro 23, letra A” porque “Hola” siempre terminaba larga,” cómo estásssss” entonces eso se anotaba. se llevaba ahí y luego cuando hacíamos los dibujos, teníamos esta hoja de rodaje, la usábamos para ver después de hacer la animación que la poníamos en esa misma hoja, todos los dibujos animados los dibujos que hacíamos de “el tipo salta, el tipo brinca, la niña llega, el carro frena...” todo eso lo hacíamos luego de último hacíamos el lip sync.”<sup>72</sup>

No obstante, así como en los casos de las demás empresas, la compañía de Ernesto Díaz entró en crisis a mediados de los años noventa, a pesar del éxito de sus personajes, y

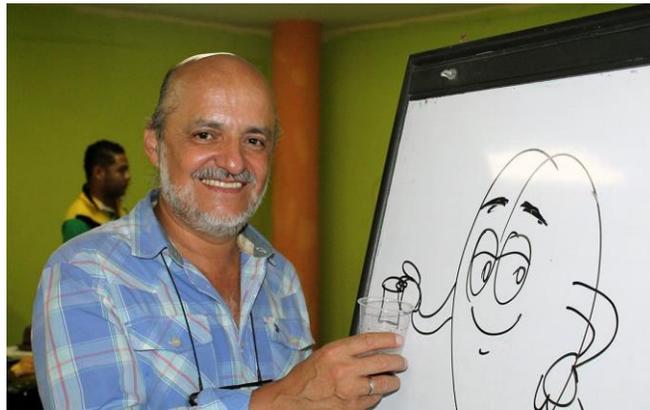
---

<sup>72</sup> Ibidem

de su prestigio entre los grandes empresarios del occidente del país; las políticas de apertura económica, la recesión económica de finales de los noventa, la violencia generalizada, la crisis política y la llegada de nuevas técnicas, llevó a la quiebra a “Producciones Imaginarte”.

### **Figura 9**

*Ernesto Díaz junto a una ilustración de El granito de café*



Autor desconocido. (2015). Cali, Colombia. *Fotografía*. Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152548899917085&set=t.543097084&type=3> (26/09/2022)

### **3.2.5. Álvaro Sanabria y Artos Artes Animados**

Uno de los empresarios que aprovechó la bonanza de los años ochenta, para crear su propio estudio fue Álvaro Sanabria, quien fue uno de los pocos animadores que ostentaba formación académica, pues ingresó a la facultad de arquitectura de la Universidad Nacional en 1969. Trasladándose al poco tiempo, a la carrera de diseño gráfico en donde aprendió los fundamentos de las principales corrientes de la animación mundial, que eran transmitidas por los profesores de la facultad, de donde se graduó en 1975.

“Yo vengo de una ciudad de Boyacá que se llama Duitama, estudié con los Salesianos en el Colegio del Sagrado Corazón en Duitama, terminé el bachillerato y casi me meto al seminario. Iba directo para ser cura, pero pasé a la Nacional a estudiar realmente arquitectura, vi que tres de mis compañeros del mismo colegio de Duitama también pasaron a arquitectura y entonces me puse a pensar: si en mi pueblo se construye un edificio cada año, ¿qué hacemos cuatro arquitectos? eso me cayó mal porque pues uno quiere su lugar de nacimiento y me pasé a Bellas Artes

“En Bellas Artes estaba la carrera de diseño gráfico y arte publicitario, y diseño tenía una asignatura que se llamaba, “animación”, la profesora se llamaba Rosalba sabía que se hacía libritos y el dibujito detrás del otro en formación en ese curso de diseño gráfico”.<sup>73</sup>

Interesado en las técnicas de la animación sobre vidrio y acetato, Sanabria presentó un corto de diez segundos adaptado a proyectores cinematográficos, como tesis de grado que estaba dirigido a combatir el tabaquismo y las enfermedades cardiopulmonares en el que aparecía un personaje masculino que era perseguido por un monstruo de humo, que lo obligaba a salir de la ciudad para refugiarse en el campo, en donde aparece un título que expresaba; “*Cuida tu salud*”.

Este trabajo impresionó a profesores, artistas y a Alberto Badal, propietario de “Telecinema Film”, quien le ofreció, trabajar en su compañía, en 1976. A partir de ese momento Sanabria, experimentó con técnicas y procesos de animación, transformándose en un virtuoso dibujante llegando a ser considerado “uno de los mejores animadores de Colombia”.

---

<sup>73</sup> Ibid. Entrevista Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

**Figura 10**

*Cuadernos Peluches de Norma*



Álvaro Sanabria. (1992) Bogotá, Colombia. *Impresión sobre cartón*. Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/viajandoeneltiempoyalgomas/posts/2616780871936729/> (26/09/2022)

Con el tiempo, la reputación Sanabria llegó a oídos de Isaac Saragovia, un industrial caleño de origen judío, que había estudiado en la escuela en Bellas Artes de Canadá y estaba influenciado por la obra de Norman McLaren y sus trabajos en la National Film Board of Canadá.

Esta influencia se vio reflejada en el uso de diferentes técnicas experimentales por parte la empresa “Cinestudio”, fundada por Saragovia en 1980, que mezclaban imagen real y grabados, influenciados por la obra de Len Lye y Norman McLaren, que parecen confirmar los planteamientos de la investigadora María Ángeles López Izquierdo de la Universitat Politècnica de València, quien asegura que dichos artistas; “han ejercido una enorme

influencia en el desarrollo de la animación experimental, en los animadores y concretamente en la técnica del grabado directamente sobre película”.<sup>74</sup>

Así mismo, Saragovia se asoció con el pintor Carlos Lerzundi, quien se había formado en el Centro de Artes de Pasadena California, y produjo algunos spots para televisión de Galletas Saltinas de Noel (1981), y Zapatos Croydon (1982), que fueron un rotundo éxito, pues mezclaban elementos vanguardísticos que se alejaban de los cánones de los demás animadores publicitarios, cuyas propuestas figurativas parecían calcar la línea estilística de Walt Disney.

A pesar de tener éxito, “Cinestudio” quebró debido a que Saragovia y su familia fueron víctimas de la violencia que afectaba al país, empujando a Sanabria, a buscar empleo por su cuenta.

“Volví nuevamente donde Alberto Badal, pero no me sentí cómodo. Entonces conocí a Gilberto Parra, que estaba conectado con McCann Erickson y me recomendó para hacer 3 comerciales para el Banco Cafetero, entonces dije: “bueno, voy a hacerlo” y empecé. Me fue muy bien con esos comerciales y de allí en adelante me siguieron llegando clientes.

Sin embargo, yo era muy inseguro y busqué la ayuda de Carlos del Zulia, un artista educado en Estados Unidos en la época de paz, música y amor de Zabriskie, nos juntamos y produjimos comerciales para bancos y otras compañías.”<sup>75</sup>

Luego de acumular suficiente capital, Sanabria fundó “Artas, artes animadas” en 1989, y realizó una gran cantidad de spots para entidades bancarias y financieras, entre los

---

<sup>74</sup> IZQUIERDO, M. Á. (2021) “Experimental Animated Engraving: Technical Creation and Aesthetic Simulation”. *Avanca, Cinema Journal*. (P.P. 502 – 506) P. 504. Recuperado de: <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/272>

<sup>75</sup> Ibid. Entrevista Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

que resaltan Banco de Bogotá (1990), *la Abejita* de Conavi (1992 -1994), y la Lotería de Cundinamarca (1992), que utilizan elementos de la cotidianidad, comidas típicas y escenas urbanas enmarcadas en colores brillantes y efectos de sonido que evocan aires y melodías sinfónicas, y tropicales.

Sobre los aspectos técnicos que exigía la producción, Sanabria acepta (al igual que otros animadores), que debió que importar materias primas de contrabando desde los Estados Unidos, debido al sistema de salvaguardas arancelarias que funcionaba en el país.

“Los acetatos nos los traía un aviador según el dólar: entonces si el dólar estaba hoy a cuatro y pico y baja, pues bajan los acetatos y si está alto pues nos cobraba al precio del dólar. Él los traía digamos que, de contrabando, pero no era una industria exagerada de traer miles, nos traía una maleta una maleta con 500 acetatos y eran impecables, eso los traía de Cartoon Colors de Los Ángeles”<sup>76</sup>.

Así mismo, Sanabria afirma que muchos de las materias primas nacionales no poseían la misma calidad, por lo cual preferían utilizar el material extranjero.

“La ventaja de ese de ese material de pintura (extranjera) es que es un vinilo, el de Viniltex de aquí servía, pero el Viniltex de acá tenía mucho pegante, se agarraba tanto al plástico, al acetato que producía estrías, no dilataba, mejor dicho: el plástico dilata con el calor de las luces entonces el vinil que traíamos de allá dilataba igual, o sea que sí tenía pegante, pero con un poquito de plástico, entonces no arrugaba el acetato.

Había acetatos esféricos y había que estar pegado al laboratorio; por fortuna yo en Telecinema aprendí laboratorio, entonces tengo la fortuna de conocer el tratamiento de la película, la de la fotografía, el revelado, el truco era que había que sacar unas copias internas para sacar después las copias definitivas, “cachi contra cachi” se llamaba.”<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Ibidem

<sup>77</sup> Ibidem

Otro aspecto técnico importante tiene que ver con el sonido y su coordinación sincrónica con el movimiento de los labios de los personajes, que siempre fue un problema frecuente para los animadores nacionales.

“Había que tener un poco de conocimiento de cómo se hacía el lip sync, sobre todo leer el sonido, entonces leer el sonido cuando era cinta magnética que no se ve nada. Había que tener un lector magnético para irlo rayando sobre la cinta: aquí está la “A”, aquí está la “E”, aquí está la “M”, entorno hacia el mouse set, la “S”, la “E”, la “F” y la “T”.

Con esos 7 movimientos uno puede hacer un lip perfecto, pero aprender a leer el sonido era cuestión de práctica. Para eso usábamos el rewinder que era un aparatito. Una consola que pasaba la película y uno mira las imágenes y va haciéndole marcas casi como un rotoscopio.”<sup>78</sup>

Al margen de los aspectos técnicos, los spots más populares producidos por Sanabria, hicieron parte de la campaña de promoción de una serie de cuadernos para estudiantes de secundaria del grupo editorial Norma, denominados “Peluches” en 1992; que se compone de un conjunto de diez piezas de treinta segundos cada una, que se mezclan escenas de imagen real que muestran a un grupo de niños que juegan entre un jardín con una serie de criaturas animadas antropomorfas que se deslizan entre las plantas, y resaltan por sus ojos grandes y cuerpo compacto que evocan sentimientos de ternura. Cabe apuntar que estos personajes fueron impresos en afiches, vallas, stickers y otros materiales publicitarios, y que su configuración cromática estuvo compuesta por pantones ocre que disminuían los costos de imprenta.

Otro de los trabajos significativos de “Artas, artes animadas” fue la promoción de cepillos de dientes y enjuague bucal para Jhonson y Jhonson (1994), que resultó polémica

---

<sup>78</sup> Ibidem

pues el protagonista, era un niño cuya boca se abría noventa grados, lo que causó discusiones entre los ejecutivos de la marca y el equipo creativo, como menciona Sanabria.

“Era la línea oral: el cepillo, el enjuague bucal, la seda dental y pues casi que conozco más de salud oral por esa misma razón, el primer comercial era de un niño, el dibujo de un niño que levantaba la mandíbula y se “desvisagraba” para que el cepillo limpiar a hasta el último molar. Pero eso les parecía a algunos peligrosísimo, pero la agencia se encargaba del estudio.”<sup>79</sup>

Esta producción demuestra que existía cierto margen de libertad para los animadores de parte de las agencias lo que poco a poco, fue proporcionando una identidad a las promociones nacionales, que contenían gags, o situaciones humorísticas que evocaban la picaresca del mundo popular colombiano.

Al final, la empresa de Álvaro Sanabria, cayó en crisis y tuvo que ser cerrada en el año 2000, dejando atrás una gran cantidad de trabajos, que cuentan recursos y estilos definidos, influidos en la escuela canadiense de animación, y en sus propios cánones, que marcaron una línea estética que circulo con fuerza durante los años noventa.

### **3.2.5. Los hermanos Zajec, Conexión Creativa y el Siguiete Programa**

Durante los años noventa, la tecnología empezó a transformar el mundo, internet se popularizó y los ordenadores invadieron cada despacho y hogar que pudiera costearlo. Aparecieron artefactos sofisticados como cámaras digitales, tarjetas de video y escáneres ópticos, que impactaron los procesos de animación a nivel global, acabando lentamente con la animación de acetatos, que fue remplazada por imágenes digitales que se popularizaron luego del estreno de largometrajes como *Toy Story* (1995), de Pixar o *Antz* (1998) de

---

<sup>79</sup> Ibidem

DreamWorks, que modificaron el mercado global. Todos estos cambios, repercutieron en la animación publicitaria que había empezado a utilizar recursos digitales desde los años ochenta, disminuyendo los tiempos de producción y abaratando los costos.

En este marco aparece la empresa “Conexión Creativa”, fundada por los hermanos Hernán y Diego Zajec en 1994, en la ciudad de Bogotá, que desplazó a la mayoría de compañías que estaban establecidas, llegando a realizar (por primera vez), series animadas que se exhibieron en cadenas nacionales de televisión.

Al margen del rápido ascenso de “Conexión Creativa”, sus orígenes partieron de una serie de adaptaciones empíricas, que nos recuerdan las historias narradas por los animadores de los años 60 y 70, pero con la participación de sistemas informáticos, como comenta Diego Zajec;

“Te explico cómo es la cosa: nosotros vendíamos computadores, los Amiga. Al principio eran los computadores para jugar, entonces teníamos la oficina en el barrio Chicó, y llegaban niños ricos a copiar programas. Básicamente era la clientela que nosotros teníamos... Al rato empezamos a vender equipos de mayor escala de los propios Amigas; hay un equipo que salió alrededor del año 91 que es la Comodore 500 y empezaron a salir una serie de software para trabajar música, para trabajar diseño, animación cuadro a cuadro, pero de la primera que se podía hacer con el mouse que eso no existía en otro un computador, solo en el Amiga.”<sup>80</sup>

Aunque este tipo de equipos fueron producidos inicialmente para reproducir videojuegos y programas básicos, los Zajec, lograron adaptar y programar imágenes en movimiento de forma autodidacta a partir de software que podía reproducirse en este tipo de consolas.

“Entonces empezó a aparecer un equipo que era carísimo, pues una Videotoaster promedio no te costaba menos de ocho mil,

---

<sup>80</sup> Véase la entrevista transcrita a Diego Zajec (2022), en el anexo b del presente trabajo.

diez mí, quince mil dólares estoy hablando de hace 30 años (eso era mucha plata) pero los computadores equiparables a una Videotoaster costaban cincuenta mil y eso simplificaba la edición de una manera brutal. La Videotoaster venía con el software para hacer animación 3-D, venían con software para pintar que era el Toaster Paint que también hacía animación cuadro cuatro.”<sup>81</sup>

Aunque este tipo de innovaciones tecnológicas parten de la creatividad de los hermanos Zajec, también son el producto de la masificación de ordenadores y softwares, que poco a poco transformaron al mercado global como afirma el investigador Henoah Aguiar en su libro *El futuro no espera: políticas para desarrollar la Sociedad del Conocimiento*: “genera un nuevo tipo de mercado y de sociedad, que tiene sus orígenes en redes electrónicas que están en todas partes”<sup>82</sup>

Cambios que reestructuran los modos de producción, que se acentúa con el proceso de globalización de la economía que se aceleró con la caída de los regímenes comunistas a comienzos de los años noventa, como propone el investigador Manuel Jaén de la Universidad de Almería; “Esta doctrina pregonada por doquier por el FMI y, en menor medida, el BM y auspiciada por el Tesoro Americano, fue realizada por la caída en 1989 del Muro de Berlín, lo que llevó a la proclamación del Capitalismo Occidental, fundamentalmente estadounidense, como único sistema económico”.<sup>83</sup> Estas innovaciones llamaron la atención de compañías de animación publicitaria del país, que buscaron adquirir este tipo de tecnologías, en especial la compañía de Nelson Ramírez, como comenta Zajec.

“Entonces como en el 93, nos llama Nelson. Él escuchó que nosotros habíamos implementado escanear dibujos, juntarlos

---

<sup>81</sup> *Ibíd*em

<sup>82</sup> AGUIAR H. (2007) *El futuro no espera: políticas para desarrollar la Sociedad del Conocimiento*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones La Crujía. P. 78.

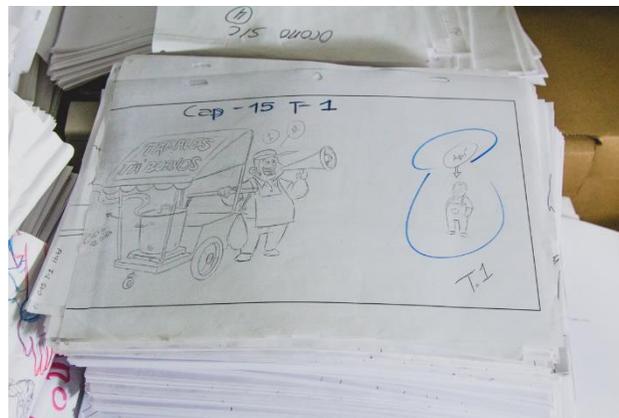
<sup>83</sup> JAÉN, M. (2002). “La globalización económica y su repercusión en los países en vías de desarrollo”. *Filosofía, política y economía en el Laberinto*. 10. (P.P. 35-42). P. 4. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=280898>

y montarlos al computador teníamos dos tarjetas para correr en el disco duro. De hecho, teníamos la primera tarjeta que salió que corría animación había una de Silicón Graphics que grababa 30 segundos. - ¿Cuánto valía? -Ochenta mil dólares, y, Nelson todavía usaba la truca y la Cámara de 16 mm, que ya iba a ser obsoleta.”<sup>84</sup>

Asociados con Nelson Ramírez, los Zajec realizaron varios comerciales, entre los que destaca la campaña de “*Max Caimán*” (1993 - 1994), un personaje creado para promocionar la venta de Cerveza Águila, durante el mundial de futbol de Estados Unidos 94, del que se produjeron seis comerciales con una narrativa épica, que mostraba a los futbolistas de la selección colombiana de futbol, que luchaban contra una especie de villanos desalmados.

## Figura 11

### *Bocetos de El Siguiete Programa*



Hernán Zajec y Diego Zajec (1997). Bogotá, Colombia. *Lápiz sobre papel*. Fotografía. Imagen recuperada de <https://cartelurbano.com/historias/el-siguiente-programa-animacion-colombia-santiago-moure-martin-de-francisco> (08/07/2017)

<sup>84</sup> Ibid. Entrevista a Diego Zajec (2022). Anexo B.

A pesar de que contar con una inversión muy alta, la campaña produjo grandes pérdidas económicas de acuerdo a la revista Semana; “Bavaria, Caracol y el empresario Felipe Santos, los dueños del proyecto, habían mandado a hacer en China 500.000 muñecos de la mascota de la selección nacional de fútbol. Antes de que comenzara la Copa Mundo vendieron 250.000, pero apenas empezó el fracaso del equipo se pararon las ventas. La pregunta que se formulan estos promotores es qué pueden hacer ahora con un cuarto de millón de cocodrilos”.<sup>85</sup>

A pesar de ello, esta campaña, abrió una puerta de posibilidades a los hermanos Zajec, que fundaron “Conexión Creativa” a mediados de 1994, y entraron a competir con los demás animadores, ofreciendo productos a un costo menor al que facturaban las empresas que usaban acetatos, ganándose la confianza de grandes industriales.

“Hicimos una vez una campaña que unas animaciones que parecía un animatronic que era para ESSO y lo manejaba la agencia de publicidad de ellos de toda la vida y pues hicimos 10 minutos de animación fácilmente con capas, con de todo y por eso habrán pagado 30 millones de pesos.

“Era muy bien porque además nuestros costos de producción no eran esquizofrénicos, pero lo que pasa es que los 80’s hay que pensar una cosa y aparte de los 90’s corría mucha plata del narcotráfico, ese es el problema que tenemos hoy que esas no están en la calle, está en los bancos, antes estaba en la calle, entonces se pagaba lo que valían las cosas.”<sup>86</sup>

Debido a este éxito, la empresa de los Zajec fue contactada por la productora de televisión Teleset, con el fin de producir fragmentos de animación para *La Invencible Mujer*

---

<sup>85</sup> Redacción. (1994, 1 de agosto de 1994.). “Las cifras de Max Caimán”. *Revista Semana*. Recuperado de <https://www.semana.com/las-cifras-de-max-caiman/23127-3/> (12/09/2022)

<sup>86</sup> Ibid. Entrevista a Diego Zajec (2022). Anexo B.

*Piraña* (1997), una serie cómica protagonizada por Amparo Grisales y dirigida por Darío Vargas, que contenía fragmentos de animación en medio de cada capítulo.

Gracias a esta producción y al éxito que tenían series animadas para adultos, “Conexión Creativa”, se propuso crear un formato para la televisión colombiana, inspirado en *Beavis and Butt-Head* (1990-2020), una serie del canal norteamericano MTV, por lo que entraron en contacto con Santiago Maure y Martin de Francisco reconocidos por trabajar en *La Tele* (1993-1995), un programa de humor negro producido por Gaira, la compañía del cantante Carlos Vives, y Cenpro Televisión en 1997.

“Santiago Maure va a la oficina, es el dibujito que conoce todo el mundo de Santiago no sé si está en el archivo no lo he visto pero hay un casete de Betacam, yo no tengo la Betacam, está por allá tirada y entonces y está funcionando todavía es un milagro, vino Santiago la oficina vio eso y dijo: ¿esto es? Y se fue, pasó un mes...

Ya, esto es y ellos estaban que los echaban de la radio porque son unos degenerados, no creo que sean distintos ahora, y entonces ¿qué fue lo que pasó? al mes nos llaman a una reunión allá en Teleset y se empieza a negociar todo el tema para hacer la serie que se conocido como “El siguiente programa”. El título de El siguiente programa se lo puso Santiago.

La idea era hacer historias que *Beavis and Butthead* y si todos piensan que era porque estamos conectadísimos con el mundo; no estábamos conectadísimos con todo el mundo, nosotros nunca habíamos hecho huevonadas de esas nunca, nunca, nunca, nunca, pero teníamos la idea que teníamos que hacer un proyecto que costara 10 millones de pesos por capítulo, producirlo en una semana de la mejor manera posible, con una cantidad determinada de personas y se hacía”.

La producción fue estrenada en septiembre de 1997, en televisión abierta nacional. Se produjeron 113 capítulos de 23 minutos en total, que alcanzaron alto niveles de audiencia hasta su cancelación en el año 2000. Aunque tuvieron ligeros cambios, los capítulos de *El siguiente programa* siguieron un canon en el que sus protagonistas se enfrentaban a

reflexiones críticas acerca de la política y la cultura del país; utilizando un tono y modelo caricaturesco les sirvieron para calar en el público juvenil que veía en el humor negro una forma de canalizar su rebeldía en contra del sistema, lo que produjo la resistencia de políticos, artistas y empresarios que se veían ridiculizados en algunos de los capítulos.

“Hubo problemas con Pastrana (el presidente de la república de ese entonces), con el congreso hubo problemas. Con Pastrana porque además en cada capítulo lo dibujamos como si fuera un niño jugando a los carritos, pero lo requeté emputaba y entonces agarró y nos mandó una carta y mandó una carta a no sé quién, el re-duro dijo: “ya están los 5 abogados, nosotros los mandamos, que digan nomás, no hay problema, que nos saque del aire, hágale”.<sup>87</sup>

Al final, la serie sería cancelada en el año 2001, debido a la falta de rating que aquejó a los canales públicos con la llegada de los canales de televisión privada (1998), que concentró la pauta comercial del país en dos grandes conglomerados RCN y Caracol Televisión.

“El siguiente programa duro 97, 98, 99 y 2000, 2001 duró una temporada que íbamos en conjunto con NTC, perdimos un montón de plata, no lo pudimos sostener y un sábado a las 7:00 p.m.”<sup>88</sup>

A pesar de ello, “Conexión Creativa” continuó funcionando y produjo una gran cantidad de comerciales y series animadas como *Blanca y Pura* (1999), una comedia animada acerca del narcotráfico y la injusticia social que contó una sola temporada, con 7 capítulos de 23 minutos, y fue producida por RCN televisión, quien también financió *Bettytoons* (2002 - 2003), una adaptación de la telenovela *Betty la fea*, que estuvo compuesta por 60 capítulos

---

<sup>87</sup> Ibidem

<sup>88</sup> Ibidem

de 23 minutos que incluían algunas voces originales de los actores de la serie y que fue transmitida por Cartoon Networks hasta el año 2008.

## Figura 12

*El siguiente programa*



Hernán Zajec y Diego Zajec. (1997). Bogotá, Colombia. *Acuarela sobre papel*. Imagen recuperada portal Cartel Urbano <https://cartelurbano.com/historias/el-siguiente-programa-animacion-colombia-santiago-moure-martin-de-francisco> (08/07/2017)

Estas dos producciones, mantienen el estilo y la configuración cromática de *El siguiente programa*, así como la proporción figurativa de las extremidades de los personajes que poseen ojos grandes y cabezas desproporcionadas, que también se repiten en *El Profesor Súper O* (2006 – 2008), una serie de carácter pedagógica enfocada en el buen uso del castellano, financiada con recursos públicos que aún se transmite en el Canal 13 y Señal Colombia, canales públicos de señal abierta de propiedad del Estado colombiano, y que

fueron doblados por Martin de Francisco y Santiago Maure, quienes eran los protagonistas de *El siguiente programa*.

Con la masificación de programas de animación, “Conexión Creativa”, empezó a decaer y se dedicó a la producción de comerciales y proyectos para clientes particulares hasta que cerró sus puertas durante la segunda década del siglo XX, dejando atrás una historia de logros, al poder haber construido puesto al aire las únicas series de animación exitosas de la historia de Colombia.

### **3.3. Características de la animación publicitaria colombiana**

Luego de analizar las historias de vida, y las obras de los principales animadores publicitarios de Colombia podemos llegar a varias conclusiones, luego de encontrar puntos en común en cuanto al desarrollo del arte al interior del mercado.

a) Las artes publicitarias, basadas en técnicas análogas de animación en Colombia se fortaleció a partir de la llegada de la televisión en 1954, y se desarrolló fuertemente entre las décadas de los 70 y 80, entrando en declive a mediados de los años 90 debido a las políticas de apertura económica incluidas en las reformas económicas neoliberales que iniciaron en el gobierno de Cesar Gaviria Trujillo (1990-1994), y a la llegada de nuevas técnicas de animación basadas en tecnologías informáticas.

b) Los pioneros de la animación publicitaria en Colombia, fueron en artistas europeos como Robert Rosse, Jean Bonavine y Alberto Badal, que poseían experiencia en diversas producciones en sus países de origen.

c) Una gran cantidad de animadores aprendieron de forma autodidacta al interior de los talleres de diversas empresas y lograron consolidar sus propias compañías durante los años 70 y 80. Como es el caso de Nelson Ramírez y Ernesto Diaz.

d) Durante los años 80, existieron algunas compañías fundadas por animadores colombianos que se habían formado en Estados Unidos y Canadá, como Isaac Saragovia y Carlos Lerzundi, quienes realizaron trabajos inspirados en vanguardias y obras experimentales como las de Len Lye y Norman McLaren.

e) A pesar de que la animación publicitaria colombiana, estuvo ligada a las imposiciones de las agencias publicitarias, se puede afirmar que existen elementos que permiten diferenciarla de los desarrollos surgidos en otros lugares del mundo, en cuanto al manejo del color que resulta más vivo y evoca tonalidades tropicales, los recursos humorísticos y recursos musicales con melodías autóctonas.

f) Aunque la mayoría de empresas entro en declive a finales del siglo XX, la adaptación tecnológica realizada por compañías como “Conexión Creativa”, mantuvo vigente el mercado hasta la masificación de programas de animación digital a comienzos del siglo XXI.

Finalmente debo aclarar que la animación como arte sigue vigente en Colombia, y que existen en la actualidad docenas de pequeñas empresas que realizan este tipo de trabajos, que tuvieron como precedentes a las personas, empresas y técnicas que analizamos con anterioridad.

#### 4. LA ANIMACIÓN DE AUTOR EN COLOMBIA, 1950 – 2000

Si la animación se consolidó en la segunda mitad del siglo XX gracias a la publicidad, en Colombia la animación de autor, el formato de largometraje, las series animadas y los cortometrajes artísticos fueron escasos, extraños y de poca circulación. Ello no significa que fueran deficientes; por el contrario, su calidad y sus temáticas eran profundas. La animación de autor no floreció, ni tuvo las dimensiones de la animación publicitaria, precisamente por su misma dimensión y especialización, y por las realidades económicas del país. Un país que no generó los públicos necesarios para crear una industria; una sociedad acostumbrada a otro tipo de formatos, más accesibles, baratos y sencillos.

Fueron pocos los autores que se dedicaron a este arte. Autores perseverantes y sacrificados. Personas que dejaron sus vidas entre bocetos, diseños y marionetas, en busca de sueños evanescentes. Quijotes que se transformaron en pioneros. Maestros de la animación. Fundadores de un arte, que hoy por hoy crece en tamaño y calidad.

No podríamos escribir una historia de la imagen en movimiento sin reseñar la obra de estas personas, sus logros técnicos, experimentos, argumentos y largometrajes. Obras artísticas, que han dado forma a una animación nacional injustamente subvalorada, rica en calidad y esfuerzo.

Una de las primeras o tal vez, la primera registrada es *Faustino –y su vida atormentada* (1964) realizada y producida por Gastón Lemaitre y Luis Mogollón, en cinta de 16 milímetros, en la que registran en 12 minutos y 10 segundos, una serie de objetos que toman vida propia, invadan y atacan al Luis Mogollón, quien actúa como protagonista.

Se trata de una obra dinámica y colorida, producida en pixilación con claros referentes a Neighbours (1952), una animación experimental del cineasta canadiense Norman McLaren, que fue bastante popular para la época.

En estos albores, también resulta importante la obra del maestro Luis Ernesto Arocha, quien produjo *Las ventanas de Salcedo* (1966) un corto experimental en el que registra la obra del escultor Bernardo Salcedo animando algunos fragmentos para realzar las piezas, y *Azilef* (1971), una pieza audiovisual de 8 minutos grabada en cinta de 16 milímetros, en la que anima parcialmente objetos que simulan satélites que flotan sobre la tierra con una apariencia abstracta.

Cabe anotar que estos primeros trabajos, se acercan más al arte experimental que a las narrativas tradicionales de la animación, debido a lo cual nos ocuparemos de otros autores, que utilizaron este formato para la elaboración de cortometrajes, medimetrajes y largometrajes más complejos en las siguientes páginas.

Se trata de artistas que marcarían el devenir de la animación nacional como el maestro Fernando Laverde, quien realizó el primer largometraje animado colombiano del que se tiene noticia, titulado *El país de Bellaflor* (1972), y marcó un hito en el desarrollo del séptimo arte criollo. De igual manera, el maestro Luis Enrique Castillo, quien produjo hacia el año de 1976 un grupo de cortometrajes basado en los *Cuentos infantiles de Rafael Pombo*.

Durante la década de los 80, otros realizadores –enfocados en la animación experimental, artística y de contenido reflexivo– se tomaron la pantalla colombiana. Carlos Santa realiza *El pasajero de la noche* (1989) y *La selva oscura* (1994), productos dirigidos a un público cerrado, instruido y selecto. Santa es el primer animador colombiano en exhibir sus obras en el Museo de Arte Moderno de Nueva York y en utilizar la técnica del dibujo animado para explorar las profundidades más oscuras de nuestra alma.

Por su parte, Magdalena de Massonnat realiza *Canto a la victoria* (1987), un cortometraje que utiliza la animación para mostrar parte de la historia patria desde la óptica de la guerra, la violencia y el surgimiento de la nación.

María Paulina Ponce produce igualmente una serie de animaciones de alta calidad: *Filemón y la gorda* (1982); *Paracas* (1985); *El susto* (1987), cortometraje con el cual fue galardonada con el Premio Nacional de Animación (Colombia, 1993); *Vuelve y juega corazón* (mediometraje institucional, 1993); y *Llegó la hora* (1995), entre otras.

Es sobre estos autores –rebeldes y maestros, pioneros y aventureros– y sus obras, que nos ocuparemos a continuación. Se explorarán sus técnicas, sus argumentos y su producción. Observaremos sus vidas y vicisitudes. Acontecimientos que recogen en sí mismos la historia de la animación colombiana.

#### **4.1.1. Fernando Laverde, Stop Motion y reflexión social.**

Nacido en Bogotá, Colombia en el año de 1933, Fernando Laverde es el pionero del largometraje colombiano de animación. Director, fotógrafo y productor, desde su infancia estuvo obsesionado con la historia, el cine y el dibujo. Las grandes producciones de Disney y los estudios de la Warner Bros. de los años 40, llenaron su mente de sueños y expectativas. Estéticas e ilusiones que se transformarían en realidad con el pasar de los años.

Los deseos de Laverde de iniciar una carrera en el séptimo arte se sobrepusieron a las normas sociales, tanto así que, en un arrebato de conciencia, decidió dejar sus estudios de ingeniería agrícola para ingresar a la televisión colombiana. Esto sucedió en 1955, un momento en el que la televisión era un experimento estatal, provocado por la dictadura populista del general Gustavo Rojas Pinilla.

Sus habilidades en el manejo de las técnicas de la pantalla chica se hicieron notar rápidamente, a pesar de ser completamente autodidacta. En 1956 obtuvo el premio Cámara de Plata al mejor productor de televisión. Unos pocos años después, dio un paso adelante en su carrera al ingresar al mundo del cine trabajando como asistente de fotografía del largometraje *Semáforo en rojo*, (Soler, 1964).

En busca de nuevos horizontes, migró a España en el año de 1965. Allí se acercó definitivamente al mundo de la animación, pues consiguió trabajó como asistente de fotografía en el estudio de animación de la Televisión Española, TVE. Durante su estancia, Laverde se interesó por la técnica del stop motion. Su asombro y obsesión por los efectos de la persistencia de visión y los personajes a escala lo llevaron a construir, con el paso del tiempo, sus propios personajes.

Esta experiencia en Europa, le sirvió a Laverde no solo para conocer las técnicas básicas de producción, sino para conocer otros artistas, que le ayudaron a formarse y desarrollar sus proyectos como el mismos cuenta en una entrevista puesta en circulación por el colectivo Loop en el año 2017.

“Posteriormente, mi familia y yo viajamos a España, yo iba con el propósito de estudiar cine, yo me presenté a la entrevista y entonces fui rechazado, fue un fracaso inicial muy desagradable, pero me encontré con alguien que también había tenido el mismo problema, este personaje se llama Enrique Nicanor él venía de Cuba había ayudado a formar el departamento de animación de ICAIC.

“Era un tipo que estaba muy enterado en eso, nos fuimos a hablar así como dos desastres y él me dijo que qué estaba haciendo y le dije: no pues yo no estoy haciendo nada, entonces me dijo ¿por qué no te vienes a la televisión? yo estoy haciendo un piloto para la Televisión Española, bueno pues claro que sí, yo inmediatamente me fui para allá, el otro día estuve allá a las 8:00

a.m. esperando que abrieran ese estudio (allá comienzan a trabajar a las 10:00 a.m.) y de ahí en adelante nadie me volvió a sacar de ese estudio”.<sup>89</sup>

Decidido a cambiar la historia, volvió al país en el año de 1969 con la única intención de realizar películas de animación. No obstante, el desinterés del Estado y de la mayoría de los productores postergó sus proyectos. Laverde regresó al mundo de la televisión. Durante su ausencia, el Estado había cedido parte del espectro electromagnético a privados. Iniciaba la consolidación de las primeras programadoras colombianas. En estas empresas se destacó como realizador de *openings*, cabezotes y comerciales.

Durante la década de los 60 continuó con su formación autodidacta, esperando cualquier oportunidad para desarrollar sus proyectos. Poco a poco fue realizando pequeños experimentos bajo la técnica del stop motion.

A inicios de los años 70 su perseverancia fue recompensada al ser invitado por la Unesco al curso “*Guionistas de Cine en Desarrollo*” en el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales de Buenos Aires, donde se especializó en la creación de historias y consolidó sus conocimientos.

Al regresar del país del Cono Sur, Laverde decidió arriesgarse y realizó su primera animación no publicitaria con fines de exhibición. *En el país de Bella Flor*, (1972) es el primer cortometraje en *stop motion* de la historia de Colombia. Una obra realizada entre los años 1971 y 1972, que se dio por perdida durante décadas, pero que al ser redescubierta a inicios del segundo milenio fue recuperada y restaurada en el 2007, en Francia, constituyendo parte del patrimonio fílmico del país. Esta obra es una alegoría política de América Latina. Sus personajes e historia parecen representar las turbulencias de una región plagada de

---

<sup>89</sup> Véase la entrevista transcrita a Fernando Laverde (2015), en el anexo C del presente trabajo.

injusticia. Un continente que vive las esperanzas de la revolución cubana y el desencanto de la guerra y la pobreza.

*En el país de Bella Flor* habla de un lugar especial, un espacio mágico y geográfico en el que se producen hermosas flores. Su gobernador, un ser taimado y ambicioso, invita a un “amigo del norte”, un robot que intentará hacer con flores “algo útil”, y enseña a los demás personajes la ‘explotación de recursos’; sin embargo, la explotación solo trae miseria y violencia.

Sus protagonistas representan los arquetipos del momento: un espantapájaros representa a las Fuerzas Militares, mientras el robot “venido del norte” que no habla el idioma de los demás habitantes del país y al que únicamente el gobernante es capaz entender ya que “solo sabe hablar de negocios”, es la representación de los Estados Unidos, del capitalismo y el imperialismo.

Otro personaje, un burro llamado *Américo*, se convierte en un alma rebelde, un luchador popular que toma el papel de la conciencia colectiva. Pero al protestar es encerrado en prisión, momento en el que *Picofino*, un pájaro cantor –que vemos desde el inicio del corto– interpela al gobernador, sancionándolo:

“Qué vergüenza gobernadora, un trabajador en la cárcel”.

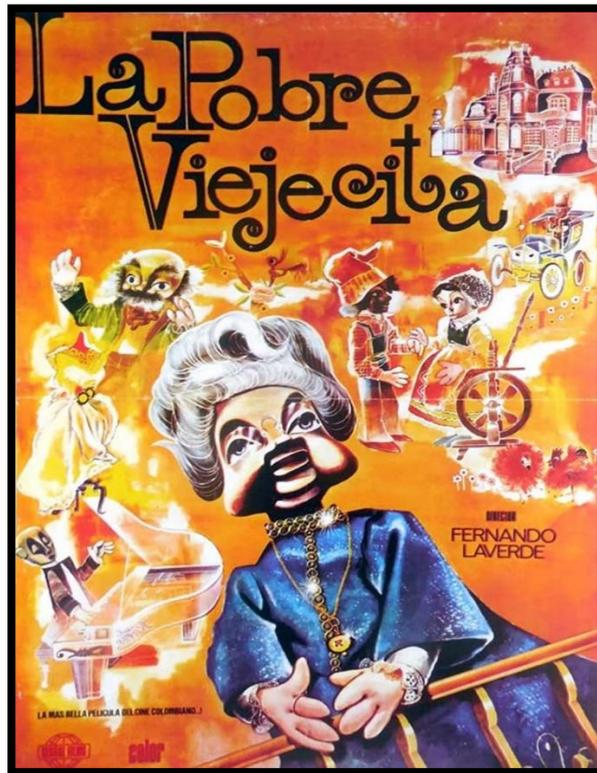
Las tensiones en “Bella Flor” no se hacen esperar, y se desencadena una revolución. La obra tiene una clara orientación de izquierda y está inspirada en las luchas revolucionarias vividas en ese momento en América Latina. El robot es el imperialismo, el burro el obrero consciente, y *Picofino* la voz del pueblo. Configurándose como una obra con alto contenido, como el mismo director afirma;

“El País de Bella Flor porque yo creo que es el mejor guion que yo he podido escribir, es una película que como decía

anteriormente fue muy difundida y muy apreciada por la gente, y mucha gente se quería apropiarse del tema “es que esto es lo que yo pienso, esto es lo que conviene...” esto es lo que hace que sea una película un poco exaltada, porque promovía al final a la revolución”<sup>90</sup>

### Figura 13

*La pobre viejecita*



Autor desconocido. (1997). Bogotá, Colombia *Impresión sobre cartón*. Imagen recuperada Cinefagos: <https://www.cinefagos.net/index.php/cine-colombiano/filmografia/629-la-pobre-viejecita-de-fernando-laverde.html> (20/09/2018).

La técnica utilizada por Laverde (el stop motion), aunque parezca lenta y de baja factura, muestra un esfuerzo en su producción que se hace notar, pues con los elementos que

<sup>90</sup> Ibid. Entrevista a Fernando Laverde (2015). Anexo C.

tenía el director a mano, pudo esperarse una producción desastrosa. Sin embargo, el ingenio y la audacia crean una sensación de vida y movimiento en cada personaje, una atmósfera verosímil, una fábula social bajo el formato de la animación.

Especializados en este tipo de producción, Laverde realizaría otras cinco obras en las que expande el universo de *Bella Flor*, introduciendo nuevos personajes que se enfrentan a diversos conflictos, como la llegada de nuevas tecnologías en *La maquinita* (1973), la superioridad tecnológica de los países desarrollados en *La cosecha* (1974), la destrucción del ambiente en *Pepitas rojas* (1979) y *Agua que no has de beber* (1980), última producción de la serie.

Fue en esta misma época en que la revolución cubana acababa de triunfar, y en la mayoría de los países latinoamericanos se alzaban guerrillas marxistas. Desde El Salvador hasta Argentina los vientos de revolución se arremolinaban asustando a las élites, y las oligarquías respondían con dictaduras, golpes de estado y paramilitarismo.

La siguiente obra de Laverde estaría más alejada de los idealismos y más cercana al lenguaje infantil. Basada en el poema de Rafael Pombo, *La Pobre Viejecita* (1978) es el primer largometraje de cine de animación en Colombia.

*La pobre viejecita* (1978) inició su realización en 1977 con fondos estatales, utilizando la técnica del stop motion. En la película una mujer acumula una gran cantidad de riquezas, pero sigue siendo pobre, solitaria y depresiva.

La moraleja de la obra representa un desprecio profundo hacia la avaricia y la riqueza. Una riqueza absurda, en la que lo más importante de nuestra existencia, el alma, se ha sumergido entre un cosmos de soledad.

Para extender el filme se incluyeron nuevas situaciones y personajes. La película inicia con actores reales (de carne y hueso): una niña encuentra un libro de cuentos titulado *La pobre viejecita* y se queda dormida. La animación en stop motion surge entre sueños, entre el mundo onírico en el que ha quedado inmersa la pequeña. Los personajes, seres fantásticos, hablan e interactúan acentuando un mundo de quimeras. Mundo en el que en el fondo sigue existiendo una denuncia sobre la desigualdad y la injusticia social.

La siguiente obra de Fernando Laverde es tal vez la más recordada: *Cristóbal Colón, valiente, terco y soñador* (1983). En ella se narra la aventura del descubrimiento de América desde la perspectiva del navegante genovés. Se observa allí la forma en que un Colón soñador es ayudado por los monjes del Monasterio de La Rábida, los contactos y el respaldo de los Reyes Católicos, la idea de que el mundo es redondo... Colón se embarca en Palos de Moguer con Juan de la Cosa y los hermanos Pinzón, al mando de las tres carabelas. Navíos, de espléndida factura, escenarios llenos de ilusión y con iluminación exquisita. El largo viaje le deparará al héroe dificultades, problemas que vencer, retos que alcanzar, conflictos provenientes de una tripulación que se fatiga y teme perecer en el camino a las Indias Occidentales. Al final, los navegantes ven tierra y Europa descubre el continente americano.

*Cristóbal Colón* parece representar la vida misma del animador, llena de dificultades, sueños y terquedades. Con una duración de 63 minutos, contó con las voces de los reconocidos actores colombianos Carlos de la Fuente, Karina, Paula Peña, Gloria Gómez, Víctor Cifuentes, Óscar De Moya, Manuel Pachón y Luis Eduardo Arango. La música fue interpretada por la Orquesta Sinfónica Juvenil de Colombia, dirigida por el maestro Ernesto Díaz.

## Figura 14

*Rodaje Cristóbal Colón, terco, necio y soñador.*



Autor desconocido. (1983). Bogotá, Colombia. Fotografía. Imagen recuperada Instituto Distrital Para las Artes de Bogotá: <https://www.idartes.gov.co/es/noticias/se-acerca-primerciclo-restaurados-en-cinemateca> (24/10/2019)

La cinta logró ser exhibida en los teatros comerciales del país y fue ganadora de un Premio Coral en el Festival de la Habana de 1983. Igualmente, recibió en 1985 la Mención Especial a Largometraje de Animación, Medalla al Mérito de las Comunicaciones Manuel Murillo Toro, Premio FOCINE, del Ministerio de Comunicaciones de Colombia. Pero a pesar de este éxito, la crisis del cine colombiano, con la liquidación de FOCINE, retrasaría sus proyectos por más de 6 años.

Finalmente, en el año de 1989, gracias al apoyo del Gobierno de Cuba y con la intervención de Jorge Zuhair Jury (hermano del cantante argentino Leonardo Fabio), Laverde consiguió rodar *Martín Fierro* (1989), un largometraje de 70 minutos. La música la compuso Antonio Tarragó Ros, y la dirección musical fue realizada Gabriel Senanes (director del Teatro Colón de Buenos Aires). La historia es un clásico latinoamericano. De un gaucho de

las pampas, que toma mate y canta a cada momento; un ser costumbrista, creado por Miguel Hernández. El personaje es animado en stop motion, así como los demás protagonistas de la historia: el juez, los policías y los demás gauchos. Los muñecos no mueven los labios. Cantan en rima, en verso. Mueven los bigotes, tupidos y enmarañados; un recurso utilizado ampliamente, pues en la película la mayoría de los personajes son masculinos.

La técnica de animación de Laverde, fue estudiada a fondo por el investigador Juan Manuel Pedraza en su artículo “Producir animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador”, publicado en el *Cuaderno de Cine Colombiano No. 20*, editado por el Instituto Distrital de las Artes de Bogotá, Colombia en el año 2014, asegura; “El proceso de producción que usó Fernando en sus películas es el siguiente: primero, el guion se trabajaba como si fuera a hacerse para una película real (es decir, definiendo plano por plano, valores, encuadres, diálogos); enseguida se escogía a los actores y se grababan las voces (que servirían como referencia al animar posteriormente)”.<sup>91</sup> Así mismo, Pedraza menciona la técnica constructiva de las marionetas que utilizaba el director bogotano; “Se diseñaban los personajes y se comenzaban a construir, de modo que el cuerpo estaba hecho de madera y articulado con alambre de cobre; y las cabezas, de papel maché, sobre una base de poliestireno expandido, llamado “icopor” en Colombia. Luego se diseñaba la ropa y se construían los escenarios, de retazos “y mucho ingenio”. Al estar terminados, se armaba el set y se iluminaba, momento en que comenzaba el rodaje, que podría durar algo más de un año.”

Al final, podemos concluir, que Laverde –con un trabajo prácticamente en solitario– inspiró a muchos creadores a iniciarse en la animación, tanto por su trabajo como en sus

---

<sup>91</sup> PEDRAZA, J. M. (2014) “Producir animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador”. *Cuadernos de Cine Colombiano. 20. (P.P. 47 – 56). P. 32.*

labores como docente universitario. Pero su caso no fue el único: otros pioneros y soñadores se debatirían frente a las dificultades de un país en permanente crisis.

#### **4.1.2. Magdalena de Massonnat, *Canto a la victoria*.**

Durante los años 80, Phillipe y Magdalena de Massonnat realizan varios cortometrajes *Emmanuela no tiene quién le escriba* (1981), *Donde hay payasos* (1983) y *Canto a la victoria* (1987); obras cortas realizadas con la técnica del dibujo animado y que mostraron al mundo un universo de formas multicolores, de temáticas positivas y reflexivas.

*Donde hay payasos* (1983), es una bonita fábula pacifista. De acuerdo a el “Inventario parcial de cine de animación colombiano” de la investigadora Jacqueline Colmenares, publicado al final del Cuaderno de 20 de Cine Colombiano en 2014: su protagonista es un roedor demiurgo que viaja de planeta en planeta, transformando el cosmos en alegría y paz. Pero dos monstruos lo hostigan destruyendo y exterminando todas sus creaciones. Todo esto va acompañado de una musicalización perfecta. La obra es en realidad un homenaje a John Lennon, a su música y a sus acciones por la paz en el mundo.

De otro lado, *Canto a la victoria* (1987) es también una obra pacifista, aunque enfocada a la revisión del patriotismo. El corto comienza con la frase: “Dedicamos esta película al último soldado caído en la última batalla de la última guerra”. Luego, somos testigos de la interacción entre los protagonistas. Los elementos utilizados son una crítica a los campos de batalla y al derramamiento de sangre. La efigie de Simón Bolívar aparece allí, pero es vista como un simple símbolo, mientras la muerte de los soldados y el derramamiento de sangre no tienen sentido alguno.

Las obras de los esposos Massonat son animaciones dirigidas a la paz, al anhelo de millones de colombianos que han vivido la crudeza de la guerra, las malas noticias, la violencia y la muerte indiscriminada. Intentan penetrar en el inconsciente colectivo, para solucionar allí, en la imagen en movimiento, el sinsentido en el que todavía se obstina Colombia.

A diferencia de los demás cineastas y artistas que incursionaron en la animación de autor, los Massonat utilizaron la técnica de animación en acetato, con colores fuertes, figuraciones difusas y sonidos retumbantes que recuerdan los toques de la guerra,

Cabe anotar que Philip y Margarita trabajaron junto a otro animador, que ya ha sido nombrado: Juan Manuel Agudelo, quien alquiló y presto los talleres de su empresa “JMA Estudios”, para que pudiesen ser realizadas sus obras.

En 1980, en codirección con Phillippe y con el apoyo de la familia Ércole, llevó el dibujo animado al dueto musical y costumbrista Emeterio y Felipe, conocidos como Los Tolimenses, mediante la producción, *Los tolimenses go west* (1980), con la que buscaban crear una serie al estilo de *Los Picapiedra* (1960 – 1966) de Hanna Barbera y *Mister Magoo* (1949-1960) realizado por United Productions of America.

*Los tolimenses go west* (1980), es un corto cómico de 10 minutos que se elaboró como episodio piloto, la cual tristemente no encontró comprador. La estética es sólida y fue elaborada con la técnica de animación limitada, similar a la realizada por los estudios japoneses durante los años setenta y ochenta.

De acuerdo al investigador Antonio Horno López de la Universidad de Granada en su artículo “El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas” publicado en la revista *Con A de Animación* de la Universidad Politécnica de Valencia, España en 2014: “la animación limitada (*limited animation*), es un recurso de animación que

minimiza los movimientos disminuyendo el número de fotogramas intermedios utilizados a ocho fotogramas por segundo o animación en “treses” —una misma imagen cada tres fotogramas— y que practica frecuentes repeticiones en bucle, todo lo contrario de lo que supondría el proceso de producción tradicional de la animación completa (full animation) de movimientos más suaves realizados en “unos” —24 fotogramas por segundo— o en “doses” —12 fotogramas por segundo”.<sup>92</sup>

### Figura 15

*Los tolimenses go west.*



Phillipe y Magdalena de Massonat. (1983) Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre Acetato*. Imagen recuperada Instituto Distrital Para las Artes de Bogotá: [https://www.loop.la/noticia.php?noticia\\_id=79](https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79) (13/03/08)

Igualmente, cabe resaltar que el argumento narra las peripecias de Emeterio y Felipe en el viejo oeste norteamericano, e incluye canciones y escenas cómicas que combinan el

<sup>92</sup> LÓPEZ, A. (2014) “El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas”. *Con A de Animación*. 4. (P.P. 84 – 97). P. 86. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/50592> (26/09/2022)

humor criollo con las tradiciones rurales. Mezclando la provincia colombiana con la parafernalia del western norteamericano como recurso hilarante, la historia está llena de picardía, y muestra a los protagonistas enfrentándose a un ladrón “gringo” que únicamente habla inglés y que termina por ser vencido gracias al ingenio de la pareja.

Al final, podemos afirmar que los intentos de los esposos Massonat, por realizar series y obras de animación a partir de técnicas tradicionales, se vio limitado por los costos, la falta de apoyo estatal y la falta de interés por exhibidores y el público en general.

#### **4.1.3. Carlos Santa, *El pasajero de la noche***

Hablar de la animación de Carlos Santa es hablar de artes plásticas. Su obra reúne desde el grabado hasta la escultura. Congrega pinturas, bocetos y diseños.

Nacido en Bogotá en el año de 1957, Santa fue el primer artista nacional en usar el recurso de la animación para expresar un mensaje abstracto, para construir una obra “moderna” mediante el dibujo animado, como el mismo manifestó durante una entrevista para el programa de televisión “En Orbita” del canal de televisión institucional Señal Colombia.

“Yo soy hijo de intelectuales, por ejemplo, mi padre Eduardo Santa pues es escritor, el cine no se veía tampoco como una posibilidad artística muy sofisticada, digamos que él consideraba el cine un arte menor y en esa parte no apoyó mucho, yo no lo vi como posibilidad nunca y creo que en mi generación es difícil que alguien haya decidido ser animador.

Entonces arranque con grabado, grabado y dibujo estaba haciendo grabado y dibujo justamente en el taller de Margarita Monsalve, empezamos a ir a ver las películas del subterráneo en Medellín, salimos de Bogotá íbamos a ver las películas y nos devolvíamos, la suerte jugó algún papel porque nos ganamos un

concurso direcciones con la en esa época se llamaba FOCINE, que nombre tan feo ¿no?”<sup>93</sup>

Santa en sus obras plasma sus emociones más intensas. Esas mismas que lo alejaron de su carrera de Derecho en la Universidad de los Andes y que lo acercaron al taller del maestro David Manzur a finales de los años 70.

### Figura 16

*Los extraños presagios de León Prozak.*



Carlos Santa. (2010). Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre acetato*. Imagen recuperada portal Cartel Urbano <https://cartelurbano.com/creadorescriollos/el-arte-de-carlos-santa-y-la-animacion-experimental-en-colombia> (22/08/2019)

Durante los años 80, Santa fue considerado como un dibujante, un ilustrador y artista riguroso, e idealista del mundo audiovisual. Sus trabajos en el cine llevan la misma esencia de sus esculturas y pinturas: el valor de la línea, la sinuosidad de las formas. Sus

---

<sup>93</sup> Ibid. Entrevista a Fernando Laverde (2015). Anexo C.

saltimbanquis, su circo, sus formas lóbregas y onduladas, impregnan la totalidad de sus obras, convirtiendo la imagen en movimiento en algo más que un experimento.

Tal vez fue por este rico uso del lenguaje que Santa dejó las comodidades del taller por el extenuante trabajo del animador. Un artista que encontró en el cine un medio para completar sus propuestas artísticas; aquellas que realiza mediante una animación plástica y expresiva. Una propuesta vanguardista y oscura. Crítica y contundente. Una animación *sui generis*, alejada del público infantil y de los comerciales de televisión que hemos explorado a lo largo de este libro.

En términos de realización, su obra capital es su ópera prima *El pasajero de la noche* (1988). En ella se utilizan las técnicas del dibujo animado, los fotogramas se mueven a más de ocho cuadros por segundo y el movimiento logra dar vida, no a personajes, sino a grabados y dibujos del artista. Estos grabados se tornan profundos y entregan un mensaje directo al espectador.

“Hicimos la primera película “El pasajero la noche” juntando también gran cantidad de dibujantes plásticos y todos preguntándonos sobre el timing, el tiempo.

“El tiempo no solo interno de la animación, es decir las duraciones variables, para el público hay que aclarar eso: la obturación cinematográfica suele ser constante: 24 cuadros por segundo, 29.9 lo que sea, la actuación de animación como es foto por foto, el desplazamiento de la figura no corresponde necesariamente a un solo fotograma, es decir que se pueden tomar varios Fotogramas a una sola imagen y sobre esa estructura construir un tiempo, entonces no solamente el tiempo de la imagen que es la animación sino la estructura narrativa misma que se puede ver desde distintas formas temporales.”<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> *Ibíd*em

El sonido de *El pasajero de la noche*, así como el despliegue visual, tiene tintes experimentales. Un experimento en el que se narra el viaje del protagonista, Isaac Ink, a un mundo tenebroso y muerto. La muerte del espíritu y la decadencia recorren el cortometraje: una voz religiosa va narrando y sentenciando palabras referentes a sustancias místicas, mientras aves sombrías alzan el vuelo en medio de edificios majestuosos, entre claroscuros y penumbras.

### **Figura 17**

*Los extraños presagios De León Prozak 2*



Carlos Santa. (2010) Bogotá, Colombia 2010. *Arena sobre vidrio*. Imagen recuperada portal Moebius Animación <https://moebiusanimacion.com/videos/115-presagios/> (16/02/2013)

La historia lleva al espectador a recorrer las contradicciones y la incertidumbre del mundo contemporáneo. Lo religioso se envilece y se convierte en profano, en oscuridad; la muerte no encuentra respuestas en la academia. Solo quedan los lazos sociales, que son marcados por el poder contaminante y la condena de la marginalidad. La ciudad contemporánea está allí, como un laberinto de monstruosas edificaciones de concreto y argamasa.

Apoyado por la estatal Compañía de Fomento Cinematográfico –FOCINE– (hoy liquidada), el corto se produjo en un formato de 35 milímetros. Su director de fotografía fue Sergio Olmo Cardozo, y la producción la llevó a cabo Anima Producciones, empresa fundada por Andrés Upegüi y Martha Herrera. Además, la obra circuló por el mundo, e hizo parte de la selección oficial en los festivales de Annecy, Montecatini, Bilbao, Bristol, Cuba y New York. Y aunque no fue presentada en la gran pantalla colombiana, cumplió su cometido al ser una obra de autor, una obra de arte encaminada a expresar la incertidumbre de una época, mas no al divertimento, el consumo masivo o la publicidad.

*La selva oscura* (1995) siguió la misma temática de su predecesora: la muerte y las dimensiones de la contemporaneidad; un túnel oscuro nos lleva a un universo de monstruos que actúan como una manada emergida de una manigua de terror. La desesperanza, la resignación. Una selva tupida de la que no podemos huir. Una sensación de que no podemos escapar de nuestro destino final. La no existencia, el fallecer, el cuerpo decadente y acabado.

No se trata de un averno, sino de algo sugerente; la animación nos hace temer el futuro: después de la muerte viene un túnel, e inmediatamente la entrada al infierno. El espectador no ve más posibilidades. En este punto, termina la animación, una pantalla negra lo dice todo. Luego, la incertidumbre... donde termina la selva oscura, en los créditos, o tan pronto traspasemos al tártaro, al inframundo del artista.

*La selva oscura* muestra un mayor refinamiento. Estamos frente a una animación basada en diseños y diagramas, nada de personajes graciosos; Nuevamente arquitecturas decadentes. La ciudad moderna y el consumo. Elementos que no logran vencer la trascendencia.

Las imágenes muestran seres fragmentados, pedazos de un todo, charlas inconexas por teléfonos absurdos, bigotes, piernas, el sujeto no encuentra cabida. El sonido pasa del caos al mar, un sonido bien logrado, coordinado con el mensaje. Las figuras emergen entre la penumbra; el dibujo sigue siendo exquisito. Ya no se trata de un viaje de un personaje hacia la muerte, sino de nuestro viaje a la muerte. Al final una voz retumba, sentenciando: “Es verdad, somos los creadores de nuestras propias desgracias”.

Esta obra comenzó a dibujarse en 1990, en los talleres de Arte Dos Gráfico, en Bogotá. Su producción y ensamblaje duro más de 4 años, estrenándose en 1995. La duración del cortometraje es de 12 minutos. Víctor Manuel Vega fue el asistente de dirección, y la música fue compuesta por Luis Pulido. Sobre la inspiración que llevó a su creación, Santa declaró en una entrevista concedida al periódico El Tiempo, en el año de 1994:

“... Todo viene de La divina comedia de Dante, pasando por el sexto canto de La Eneida de Virgilio en la que ya nos habla como tal de La selva oscura... En la obra de Virgilio es una hermosa descripción documental de las desgracias del hombre entendidas como la muerte, la vejez, las enfermedades, la discordia, entre otras. En mi película, todas las anteriores se suman a nuestras propias desgracias tipo afanes, burocracia, desinformación, todas dentro del marco de la ciudad donde el hombre se puede perder.”<sup>95</sup>

Entrevista en la que también reflexiona sobre la técnica de animación:

“... Lograr el efecto de la animación (cuesta mucho trabajo), en el que no sólo se piensa en dibujo, sino en el lenguaje de la plástica en movimiento. Creo que la pregunta básica es cómo funciona el dibujo con el tiempo entendido como el tiempo que tiene cada dibujo.”<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> SILVA, GUZMÁN, M. (1994, 4 de noviembre) “Santa entre la Selva Oscura”. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-245282> (26/09/2022)

<sup>96</sup> *Ibíd*em

Hacia el año 1999 realizó *Fragments Colombia*, que no es una animación en términos formales sino un montaje de varios fotogramas de obras históricas del cine colombiano. La dirección fue de él y Herib Campos Cervera, y la musicalización de Roberto García Piedrahíta.

**Figura 18**

“*La selva oscura*”



Carlos Santa. (1994) Bogotá, Colombia. *Impresión sobre papel*. Imagen recuperada Film Affinty <https://www.filmaffinity.com/es/film643055.html> (26/09/2022)

Hacia el año 2005, Santa inició la producción de otra obra: *El circo o Los extraños presagios de León Prozak* (2010), un trabajo colectivo que surge como resultado de una gran expedición. A diferencia sus proyectos anteriores, este posee una duración más amplia (una hora). La temática está relacionada con la violencia política del país. León Prozak, un personaje que evoca el universo de los antidepresivos, le alquila a Mefistófeles su cabeza para proponer algunos espectáculos circenses. Las escenas están compuestas por animaciones basadas en diseños y obras de distintos artistas plásticos. La pintura y el grabado

obtienen movimiento. La música y el sonido recuerdan a los miles de muertos y desaparecidos de Colombia. Un halo de tristeza y dolor llenan el ambiente. Este dolor y tristeza se atenúan por los malabaristas y saltimbanquis; ya no se trata de una obra de autor, estamos frente a una explosión de artistas plásticos, a una diatriba del color, del ensueño, que se enfrentan a la dura realidad. El Prozac antidepresivo contra la realidad de la vida. La estética frente a la descarnada violencia colombiana.

La obra no se queda allí, sino que es un testimonio estético e histórico, un testamento de medio siglo de arte colombiano, donde se hace presente el maestro Manzur y una docena de artistas. Al tiempo, realiza una crítica descarnada al papel del arte. Su lugar y la actitud del artista, frente a las calamidades del mundo. El intelectual al servicio del mercado.

Sobre este trabajo en específico el investigador Diego Hernando Sosa afirma en su artículo “Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente”, publicado en el *Cuaderno de Cine Colombiano No. 20*, editado por el Instituto Distrital de las Artes de Bogotá, Colombia en el año 2014; “es una secuencia que refuerza las preguntas fundamentales que propone Santa sobre el sentido del arte y de las relaciones humanas”.<sup>97</sup>

En definitiva, el trabajo de Carlos Santa representa una forma distinta de crear, un tipo distinto de animación, alejado de la publicidad, los *carietones* de Nelson Ramírez o los stop motion contestatarios de Laverde. Su animación es más intuitiva, más sugerente, aunque sumergida en el antipopular mundo de las artes plásticas.

Santa entonces, es un pionero de la animación en Colombia. Un fundador que actúa desde otra esquina de la técnica: la tendencia del mundo estético, del arte contemporáneo, el

---

<sup>97</sup> SOSA, D. H. (2014). “Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 103 -110). P. 106. Recuperado en <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

dibujo abstracto y el público selecto. Es un adelantado que, junto con Laverde, inició la animación de autor en un país en el que era difícil su consolidación.

#### **4.1.4. María Paulina Ponce, *Filemón y la gorda***

María Paulina Ponce de León nació en Bogotá, el 9 de octubre de 1956. Desde pequeña se interesó por el mundo de la animación, y al igual que Fernando Laverde y Carlos Santa, ha dedicado gran parte de su vida a este arte.

Ponce realizó estudios de Biología en la Universidad de los Andes de Bogotá, hasta que su verdadera pasión la llevó a alejarse de las plantas y animales para acercarse al universo de las imágenes en movimiento, la óptica, la paciencia y las ilusiones. Tal vez, por ello, decidió dejar el país por algunos meses y realizar estudios de animación en New York University (Estados Unidos). En este lugar aprendió diferentes técnicas y formas de dar vida a lo inanimado, al objeto. Influencias que son palpables en la mayoría de sus obras.

Posteriormente, Ponce, buscó formarse en la escuela canadiense, en donde resaltaban Ryan Larkin (1943 - 2007), y el ya mencionado Norman McLaren (1914 – 1987), como afirma en una entrevista publicada por el periodista Pablo Correa en el diario *El Espectador* de Bogotá en 2015; “Quería estudiar en Canadá. En los años 80, Canadá se había convertido en el refugio de los mejores animadores experimentales. Era el hogar perfecto para los que tenían ideas distintas a las de Disney”.<sup>98</sup>

Su técnica está basada en el stop motion sobre dos dimensiones, que se hizo muy popular en Europa, específicamente en la República Checa. Además de la semejanza con la

---

<sup>98</sup> CORREA, P. (2015, 8 de mayo) “Miren donde están parados”, *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/actualidad/miren-donde-estan-parados-article-559546/> (26/09/2022)

animación checa en su técnica, está el diseño de las figuras: seres que poseen movimientos lineales, personajes que, en conjunto, consiguen crear un clima de pesadilla y ensoñación, lo que no impide que las historias sean graciosas y divertidas. La obra de María Paulina posee un estilo artesanal, delicado y único. Un sello de identidad que se ve reflejado en sus argumentos, que se dirigen a temas como la soledad y la muerte.

A diferencia de Laverde, sus figuras están compuestas en dos dimensiones. Son seres planos pero rebosantes de energía vital, muñecos que expresan la trascendencia del espíritu sobre la materia, dibujos que se agitan de forma articulada y que representan un mundo cotidiano y colorido.

### **Figura 19**

*El susto*



María Paulina Ponce. Bogotá, Colombia 1987. *Fotografía*. Imagen recuperada página oficial de María Paulina Ponce <http://www.mariapaulinaponce.com/peliculas.html> (consultado 26/09/2022).

Los personajes que realiza son completamente a mano y se mueven en escenografías tridimensionales de cartón. Sus cortometrajes son totalmente obras de autor. Ella realiza el

guion, los dibujos, la animación y la producción. Sus historias son simples pero relevantes; en ellas el color y el buen humor se mezclan para matizar la tristeza y la tragedia.

Su primer cortometraje fue producido en el año de 1982. Titulado *Filemón y la gorda*, es una osada muestra de animación autodidacta; una ópera prima que irrumpe en el anquilosado mundo de la animación de aquel momento. En su realización utilizó una cámara Súper 8 y un teatrino con figuras de cartón –con una duración de 12 minutos y completamente muda– no solamente se utiliza el stop motion, sino que se usa el recurso de las sombras chinas. De esta manera, logra un producto muy original que fue exhibido en algunas salas de cine de Bogotá.

## **Figura 20**

*Filemón y la gorda*



María Paulina Ponce. Bogotá, Colombia 1982. *Fotografía*. Imagen recuperada página oficial de María Paulina Ponce <http://www.mariapaulinaponce.com/peliculas.html> (consultado 26/09/2022).

A este trabajo le seguirían *Paracas* (1985); *El susto* (1987), cortometraje con el cual fue galardonada con el Premio Nacional de Animación (Colombia, 1993); *Vuelve y juega*

*corazón* (mediometraje institucional, 1993); *Llegó la hora* (1995); *En contravida* (corto institucional animado, 1997); *Remedios* (2002); e, *¿Y su perro qué tiene?* (2005).

Las películas duran un promedio de 9 minutos. Para cada una de ellas existe un tiempo de producción de tres años, que incluye la escritura de la historia y la creación de sus personajes, la construcción de la escenografía, y la composición de la música y el sonido. En todo el proceso, solo recibe la ayuda de un fotógrafo y un asistente.

A diferencia de otros directores, Paulina buscó fuentes de financiación diferentes a las del estado como menciona el investigador Ricardo Arce en su artículo “La animación colombiana en el siglo xx: una historia en construcción” publicado en el *Cuaderno de cine colombiano No. 20* de 2014; “una circunstancia particular define en buena medida las dinámicas que modelan la producción de animación de este período: conocido como sobreprecio, este consistió en una serie de leyes creadas en sus inicios para estimular la creación de contenidos fílmicos nacionales, basados en un porcentaje del costo de taquilla que se debía destinar para financiar las producciones que la Junta de Clasificación de Películas considerara aptas para aplicar a los estímulos; además, se establecieron cuotas de pantalla para las producciones colombianas y se exhibían en las funciones de cine los cortometrajes seleccionados, antes de cada largometraje. Aunque la mayoría de los cortometrajes de animación realizados durante los años 70 y 80 fueron creados para aplicar estos estímulos, existieron realizadores que optaron por producir sus obras al margen de estas dinámicas y buscaron otros modos de financiación y de circulación, como Luis Ernesto Arocha y María Paulina Ponce”.<sup>99</sup> Sus filmes –como los de Carlos Santa– están dirigidos a un público adulto y abordan temas existenciales. Por ellos ha recibido premios y

---

<sup>99</sup> ARCE, R. (2014) “La animación colombiana en el siglo XX: una historia en construcción”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. 21 – 32. P. 23.

reconocimientos, tales como el Premio India Catalina al Mejor Cortometraje Animado (2003) por Remedios.

Así mismo, sus películas han sido exhibidas en Estados Unidos, México y Brasil. Ponce de León no solo es importante por ser una de las fundadoras de la técnica en el país, sino porque es una mujer, la única mujer, la primera mujer, en la historia de la animación en Colombia, en crear y proponer un estilo propio. Su trabajo, por encima del de Laverde y Santa, es un trabajo con identidad propia. Ella logra consolidar un estilo, que, si bien no está infantilizado, tampoco posee los complejos códigos y metalenguajes del arte contemporáneo.

#### **4.1.5. Otros animadores relevantes**

Aunque Laverde, Santa y Ponce de León pueden ser identificados como los principales creadores de animación de autor en los años 70, 80 y 90, existieron otros maestros, pioneros y soñadores; personas perseverantes que realizaron proyectos de animación pero que muchas veces se estrellaron con la difícil realidad colombiana. Es sobre estos artistas que nos ocuparemos enseguida.

Ya desde la década de los años 50, Ernesto Franco Quiñones, con la colaboración de Rafael Tejada y Harold Córdova, realizó en Bogotá dos cortos animados de seis minutos, en blanco y negro, titulados *El Sediento Refinado* y *Made in USA*. Su técnica es el dibujo animado experimental, y podemos considerar sus trabajos como las primeras muestras de dibujo animado de Colombia.

Por su parte, Luis Enrique Castillo realizó en los 70 varios cortometrajes animados inspirados en Rafael Pombo, como *El renacuajo paseador*, *Simón el bobito*, *La gata Candonga*, *Juan Matachín*, *El gato bandido* (1976) y otros más, los cuales se presentaron en varios cines antecediendo a la película principal. Entre otros cortos de Castillo cabe destacar

*Toche Bemol* (1987), un trabajo de 12 minutos que cuenta la historia de un joven toche (un ave de pecho amarillo), el cual canta en la rama de la vida, un lugar exótico ubicado en el Valle de Tenza (Boyacá). El pequeño aprende de sus padres los valores de la vida, el amor, la esperanza y el compañerismo, y al poco tiempo inicia su vuelo e ingresa a la escuela, donde conoce otros “niños” del bosque. La paz de la región se ve amenazada con la llegada de un leñador, pero su padre, con sabiduría, le aconseja que los problemas no se deben resolver con violencia, sino mediante el canto. Las aves trinan hasta que el leñador deja su hacha, y una multitud de flores colma los espacios de la pantalla de proyección.

La obra es una bonita reflexión pacifista, en medio de un país que se desangra en los campos y selvas. El leñador representa la explotación, la violencia galopante. Las aves tienen la oportunidad de vengarse, atacar y triunfar, pero utilizan los argumentos de la razón, la fuerza del colectivo. Castillo produce una obra interesante y dinámica que ha sido olvidada, y que, aunque contiene ciertas deficiencias técnicas, no deja de ser parte fundamental de la historia de la animación colombiana.

Pero los esfuerzos nacionales no quedarían allí. A comienzos de los años 90, Miguel Urrutia Mora realiza un cortometraje animado llamado *Histeria de amor* (1994), utilizando la técnica de animación virtual 3D con frame (fotograma) separado, siendo la primera muestra de animación digital de autor en el país.

Para inicios del nuevo milenio, Diego Zajec (que hacía parte de “Conexión Creativa”) se separó de su hermano para fundar Fusionarte, con la cual realizó el primer largometraje en formato anime de Colombia, *Bolívar el héroe* (2003), una película de aire patriotero que tuvo un exiguo recibimiento por parte del público.

Luego de esto, con el apoyo del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico – Proimágenes– y la invasión del mundo digital, se vivió una explosión de realizaciones en el

país. Obras y series como *Cuatro extraños* en DC (Jaime Moreno, 2005) y largometrajes como *Pequeñas voces* (Jairo Eduardo Carrillo y Óscar Andrade, 2011) y *Gordo, calvo y bajito* (Carlos Osuna, 2012), llenaron las pantallas de los teatros y los ordenadores. Pero nuestra revisión histórica termina en el año de 1996, por ser el año en que se inició la explosión de producciones que aún nutren al campo de la animación en el país.

Tal vez, en un segundo volumen, podamos explorar el fantástico mundo de la animación colombiana del nuevo milenio, un mundo en el que queda mucho por decir, descubrir y descifrar. Un mundo mágico, lleno de fantasía, esfuerzo y constancia.

#### **4.2. Algunos apuntes para la historia de la animación de autor en Colombia, 1956 – 2000**

Tras analizar la vida y obra de los principales artistas que fundamentaron y crearon obras “de autor” a partir de técnicas de animación y que intentaron producir piezas no estrictamente publicitarias podemos llegar a las siguientes conclusiones.

- a) La animación de autor colombiana entre 1956 y 2000, fue producida en su mayoría por artistas con formación académica o empírica en el exterior.
- b) La técnica más utilizada por la animación de autor en Colombia fue el Stop Motion, debido a los altos costos que representaban otras técnicas como la animación con acetatos, que fue predominante en la animación publicitaria.
- c) El estado, mediante FOCINE, financió la mayoría de los proyectos ante la ausencia de un mercado que pudiese entregar recursos a los artistas.

d) La mayoría de las obras (con excepción de las películas de Fernando Laverde), carecieron de circulación masiva y se circunscribieron a círculos académicos y artísticos.

e) A diferencia de la animación publicitaria (que produjo miles de cortos), la producción de animación de autor en Colombia fue relativamente pequeña y se produjo (en su mayoría) en Bogotá.

f) Las narraciones, guiones y argumentos de las animaciones de autor resaltan por poseer posiciones políticas (generalmente de izquierda). Esto debido a que la mayoría de los directores y artistas podían expresar sus opiniones e inclinaciones con más libertad que los animadores publicitarios que dependían de las directrices de las agencias y del mercado.

## 5. CONCLUSIONES

Al comenzar esta tesis doctoral tenía la hipótesis de que; “Las producciones de animación audiovisual realizadas en Colombia entre 1950 – 2000, utilizaron recursos limitados, y construyeron narrativas que proyectan las contradicciones económicas y la desigualdad social del país”. Ahora, después de años de investigación, entrevistas y revisiones bibliográficas puedo determinar que dicha hipótesis se cumple efectivamente, debido a los siguientes hallazgos.

### A) Existieron dos modelos de producción

La mayoría de los textos, trabajos investigativos y entrevistas nos llevan a determinar que existieron dos modelos principales de producción de animación en Colombia entre los años de 1950 y 2000, que se desarrollaron a partir de factores y circunstancias diferenciales, como la formación de los artistas y animadores, las políticas estatales y los requerimientos del mercado.

Estos dos modelos son los que hemos denominado *animación publicitaria* y *animación de autor* en el presente trabajo.

Cuando hablamos de *animación publicitaria*, encontramos elementos en común, como la dependencia económica de los talleres de los clientes y las agencias de publicidad que condicionaban los contenidos, diseños y técnicas.

Así mismo, la mayoría de estas producciones publicitarias, se realizaron en un ambiente industrializado, que era operado por dibujantes que se habían formado empíricamente (en su gran mayoría). Como recuerda Oscar Ramírez, hijo de Nelson Ramírez:

“La primera cámara que él tuvo (Nelson) que fue una Bolex 16 de 16 milímetros con una mesa de animación fabricada por el manualmente. Artesanalmente comenzó a hacer sus producciones”.<sup>100</sup>

Igualmente, el animador Ernesto Diaz, recuerda haber trabajado como lustrabotas mientras realizaba dibujos a mano alzada, que vendía a periodistas antes de transformarse en uno de los animadores publicitarios más importantes de Colombia.

“Yo no sé por qué terminé lustrando zapatos en la Jiménez, me la pasó un tío que tenía una caja de embolar... y una señora me acogió para que yo pudiera lustrar zapatos ahí en ese sitio en el café para que no saliera a la calle. Ahí vendía El Tiempo y lustraba zapatos, pero poco a poco me fui adentrando por esa avenida Jiménez que era una especie de quinta avenida con sus altos edificios y sus cafés de intelectuales... Yo recuerdo... que también estaba García Márquez que en esa época creo que ya estaba en México, pero que venía a Colombia”.<sup>101</sup>

Al margen de la falta de formación, muchos de los animadores publicitarios, debieron construir sus propios equipos como también menciona el animador Ernesto Diaz.

“En (1977) comencé a fabricar aparatos para los animadores, para Cinesistema fabriqué un aparato de 15 milímetros. Había otra empresa que se llamaba Corafilm, que también era como Cinesistema y a ellos también les hice muchos animados y algunos programadores de televisión que no tenían presupuesto”.<sup>102</sup>

Igualmente, cabe resaltar que debido a la ausencia a de insumos para la producción de animación, muchos de los materiales necesarios para realizar sus trabajos de animación

---

<sup>100</sup> Ibid. Entrevista Oscar Ramírez (2022). Anexo B.

<sup>101</sup> Ibidem

<sup>102</sup> Ibid. Entrevista Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

como pinturas, acetatos, rollos de filmación y cámaras eran traídos de contrabando, con la ayuda de pilotos de líneas comerciales y contrabandistas como recuerda Díaz.

“Comenzó a tocar, a comprar acetatos nuevos y eran tremendamente costosos entonces ahí comenzamos a subir el precio a los comerciales, el solo insumo era costoso y la mayoría tocaba traerlo de contrabando porque no se podía traer el país cosas... la maleta (la traía) el piloto... eso pesaba un infierno porque eran pinturas y acetatos o sea, yo podía traer fácilmente mi equipaje eran 10 kg y la carga eran fácilmente llegaban a ser 80 o 100 kilos de pinturas y acetatos, los discos pesaban también un montón.”<sup>103</sup>

A diferencia de esta situación, quienes producían animación de autor o animación artística poseía formación profesional especializada, como Carlos Santa quien se graduó de la carrera de artes plásticas de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá o María Paulina Ponce quien estudio animación en New York University en Estados Unidos.

Esta diferencia -que también proviene del entorno social-, hace que la animación sea utilizada por estos autores, como una técnica artística en lugar de un negocio, como se ejemplifica en la historia de vida del maestro Carlos Santa.

“Yo soy hijo de intelectuales, por ejemplo, mi padre Eduardo Santa pues es escritor... arranqué con grabado, grabado y dibujo estaba haciendo grabado y dibujo justamente en el taller de Margarita Monsalve, empezamos a ir a ver las películas del subterráneo en Medellín”.<sup>104</sup>

Así mismo, las obras de quienes realizaron *animación de autor* -que resultan más extensos que los comerciales y spots de los animadores publicitarios-, no dependían de las fluctuaciones del mercado o de agencias de publicidad, sino del apoyo del Estado o de mecenas privados.

---

<sup>103</sup> Ibidem

<sup>104</sup> Véase la entrevista transcrita a Carlos Santa (2014), en el anexo C del presente trabajo.

Otra diferencia sustancial entre estos dos modelos de animación está relacionada con las técnicas que se utilizaron, pues los animadores dedicados a la publicidad emplearon mayoritariamente la animación sobre acetato y la rotoscopia, mientras los animadores de autor, emplearon una mayor cantidad de técnicas, que incluyen la pixilación, el rayado sobre película, el stop motion y el cutout.

Igualmente, cabe resaltar que los espacios de circulación fueron completamente diferentes, ya que los trabajos de los animadores publicitarios se reprodujeron exclusivamente a través de emisiones de televisión y salas de cine, mientras las animaciones de autor encontraron en los festivales de cine, las muestras audiovisuales y los museos los principales escenarios de exhibición.

En este último caso, cabe resaltar el trabajo del maestro Carlos Santa cuya obra *El pasajero de la noche* (1988), rodada en 35 milímetros llegó exhibirse -a inicios de los años noventa- en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, y fue presentada en diferentes festivales alrededor del mundo.

Para ilustrar mejor estas diferencias he elaborado la siguiente tabla a partir de los testimonios, documentos y obras analizadas en esta tesis doctoral.

**Tabla 1**

*Diferencias entre animación publicitaria y animación de autor en el caso colombiano*

	ANIMACIÓN PUBLICITARIA	ANIMACIÓN DE AUTOR
Formación y nivel educativo de los artistas y animadores	Autodidacta, empírica, informal.	Estudios profesionales en artes plásticas, estudios formales en instituciones especializadas del exterior.
Financiación	Contratación formal por parte de agencias de publicidad, contratación informal por parte de clientes directos.	Apoyo directo de instituciones gubernamentales, cooperación internacional e instituciones privadas como universidades y mecenas.
Técnicas utilizadas	Dibujo animado sobre acetato, rotoscopia, animación digitalizada en 3D.	Stop motion, rayado sobre película, cutout, dibujo animado sobre acetato, dibujo animado sobre papel, dibujo animado sobre vidrio, rotoscopia, animación en 3D.
Lugares y espacios de circulación de las obras	Salar de proyección de cine, canales de televisión.	Festivales y muestras internacionales de cine, canales públicos de televisión, exhibiciones en museos nacionales e internacionales.

Finalmente, debo resaltar en este punto, que existieron contactos entre los animadores comerciales y quienes producían obras experimentales, como afirma Oscar Ramírez.

“Ellos (los artistas plásticos animadores) en publicidad no se metían, Santa se iba por el lado más artístico, como “El caballero de la noche” y sus producciones que ha hecho.”<sup>105</sup>

En definitiva, estas colaboraciones no supusieron mayores interacciones entre estos grupos de artistas que conformaron ambientes de producción alejados en la práctica, cuyos ámbitos y espacios de circulación, son un reflejo de la desigualdad y las profundas diferencias sociales que fracturan a la sociedad colombiana.

**B) La animación publicitaria, tuvo un importante auge en los 70 y 80, que finalizó a finales de los años 90 debido a las políticas económicas y la llegada de tecnologías informáticas.**

Otra de las conclusiones a la que he llegado, es que se produjo un aumento exponencial en la producción y distribución de *animación publicitaria* durante los años 60, 70 y 80 del siglo XX. Debido a la masificación de la televisión, el crecimiento demográfico de la población urbana y la industrialización de algunos sectores de la economía productiva del país.

Durante aquellos años, empresarios y comerciantes contrataron agencias de publicidad que subcontrataron talleres de animación que produjeron miles de cortos publicitarios que fueron exhibidos en los principales canales de televisión del país.

En un principio, estas empresas fueron dirigidas por artistas extranjeros como Robert Rossé (francés) o Alberto Badal (español), quienes habían participado en producciones en Europa y otros países de América Latina, como menciona el animador Álvaro Sanabria.

---

<sup>105</sup> Ibid. Entrevista Oscar Ramírez (2022). Anexo B.

“Nosotros tenemos un conocimiento importado casi de Francia y si decimos algo pues metamos a Alberto Badal (español), es un conocimiento importado, no vi que ninguno graduado en Bellas Artes ni en Estados Unidos ni en Canadá estuviera en ese momento”.<sup>106</sup>

Con el tiempo, los dibujantes que trabajaban para ellos, asimilaron las técnicas utilizadas -especialmente la animación sobre acetato- y establecieron sus propios talleres con los que llegaron a acumular grandes cantidades de dinero, como menciona el animador Ernesto Diaz.

“Duré 17 años haciéndole los comerciales a Café Águila Roja, hice los mejores comerciales que he hecho en mi vida con ese cliente porque pasaron 3 cosas: primero me financio todos los caprichos, me dio plata para comprar más equipos y aparatos, me financió vivir muy bien y me permite hacer lo que me da la gana o sea que él ni siquiera me consultaba lo que yo quería hacer”.<sup>107</sup>

Contadas las algunas excepciones, estas producciones tenían una duración estándar de 20 segundos de animación original, y una duración promedio de 30 segundos que suponía semanas de trabajo y altos costos de elaboración como recuerda Álvaro Sanabria.

“El estándar era 30 segundos, era la mayoría, pero sí había de 20, había de 15;15 segundos, 30 segundos y hasta un minuto En mi empresa que se llamaba “Artas, artes animadas” yo calculaba un segundo en un día, entonces sí cotizaba 20 segundos eran más o menos 20 días.”<sup>108</sup>

Fue una época dorada, en la que estudios como los de Nelson Ramírez, Alberto Badal o Álvaro Sanabria llegaron a poseer más cuarenta empleados, entre dibujantes, coloristas, diseñadores y administrativos. Que producían la mayoría de los comerciales de bancos, empresas manufactureras e instituciones gubernamentales que contrataban centenares de spots al año, como recuerda el maestro Sanabria.

---

<sup>106</sup> Ibid. Entrevista a Álvaro Sanabria (2022). Anexo B.

<sup>107</sup> Ibid. Entrevista Ernesto Diaz (2022). Anexo B.

<sup>108</sup> Ibid. Entrevista a Álvaro Sanabria (2022). Anexo B.

“Sí, yo creo que (los años) 80 - 90 fue como lo más glorioso de la de la animación en Colombia y ahí se lograron 5 o 6 empresas pues estaban la de Ernesto Diaz, Nelson Ramírez, Alberto Badal, Isaac Saragovia. La de Augusto martelo que Ernesto Díaz trabajó con él, Augusto Marcelo hijo de los Martelo. (dueños de la franquicia de las tarjetas de crédito Dinners Club)”.<sup>109</sup>

Sin embargo, la llegada de políticas neoliberales a principios de los años noventa - durante el gobierno de Cesar Gaviria Trujillo-, hicieron competir a las empresas nacionales con productos extranjeros que poseían menores costos de elaboración y comercialización como recuerda Oscar Ramírez.

“(Mi padre) continuó trabajando por ahí hasta el año 2001-2002 cuando ya la apertura económica de Gaviria hizo un revolcón total en la producción cinematográfica y acabó con muchas empresas publicitarias y muchas productoras nacionales que tuvieron que salir a buscar otros mercados”.

No obstante, algunos talleres de animación publicitaria tradicional ajustaron sus costos para ser competitivos, pero fueron desapareciendo con la llegada de sistema de animación digitalizados, que cambiaron el mercado, como recuerda Diego Zajec.

“En 1994-93 hacer un logo animado te costaba cinco millones de pesos, tres millos de pesos, nosotros (con la llegada de técnicas digitales) lo hacíamos por trescientos mil pesos y podíamos producir 15 por día”.<sup>110</sup>

Al final, podemos concluir que, a partir de los años 60, inició una “época de oro”, de la animación publicitaria en Colombia, significó el ascenso social y económico de un grupo de

---

<sup>109</sup> Ibidem.

<sup>110</sup> Ibid. Entrevista a Diego Zajec (2022). Anexo B.

dibujantes, animadores y artistas empíricos, cuyas empresas se quebraron debido a la apertura económica y la llegada de tecnologías digitales durante los últimos años del siglo XX.

### **C) Existe una estética propia en la animación colombiana**

Una de las conclusiones y aportes más trascendentales de esta tesis doctoral, es que se puede afirmar que existe o existió una estética común y distintiva en las producciones de animación colombianas, tanto en aquellas con función publicitaria como en las llamadas animaciones de autor.

Esta estética está relacionada con los diseños, contenidos, líneas narrativas y representaciones abstractas y figurativas que encarnan aspectos que las diferencian de producciones realizadas en otros lugares del mundo.

Es así como animadores como Fernando Laverde y María Paulina Ponce León, utilizan técnicas como el stop motion y el cutout (de amplio desarrollo en Estados Unidos y Europa) para mostrar las contradicciones sociales del país.

En este sentido, Laverde exhibe en su serie de *El país de la Bellaflor* (1977-1984), la violencia rural y la concentración de la tenencia de la tierra mediante personajes de estéticas mestizas y diálogos repletos de palabras locales, como apuntó el mismo director a principios del siglo XXI.

“El País de Bella Flor... creo que es el mejor guion que yo he podido escribir, es una película que como decía anteriormente fue muy difundida y muy apreciada por la gente, y mucha gente se quería apropiarse del tema “es que esto es lo que yo pienso, esto es lo que conviene...”(...) porque promovía al final a la revolución”.<sup>111</sup>

---

<sup>111</sup> Ibid. Entrevista a Álvaro Sanabria (2022). Anexo B.

Al mismo tiempo obras como las realizada por María Ponce de León exhiben la violencia urbana y las diferencias de clase. Realidades que se hacen presentes en su corto *El Susto* (1987), en el que se retrata una Bogotá oscura y peligrosa.

Igualmente, los animadores que se dedicaron a la realización de cortos y producciones publicitarias crearon una estética propia, diseñando personajes mestizos y fondos coloridos que recuerdan las cordilleras, llanos y costas del país. Transformando e interviniendo los guiones de las campañas diseñadas por agencias publicitarias trasnacionales como afirma Álvaro Sanabria.

“La identidad nacional sí... o sea si le mandan a uno un mono (dibujo) tipo Disney... (uno) no obedecía la línea”.<sup>112</sup>

Esta “desobediencia” expuesta por los animadores comerciales, terminó construyendo una identidad propia. Rebeldía que también es visible en la serie *El siguiente programa* (1997-2000), cuyos contenidos llegaron a enfrentar la crítica de sectores conservadores del país, como afirma Diego Zajec.

“El Congreso llamó, llegó carta a la oficina... fue una gente... a hablar allá y el tema era con Guerra Tulena y esta vieja Martha Catalina Daniels (senadores), hicimos un capítulo que salían las ratas por las ventanas del Congreso y todo eso y eso se puso, pero potente”.<sup>113</sup>

Al final, cabe resaltar que estoy seguro de que se desarrolló esta estética propia, que se proyecta en el uso del modelado, la figuración y la abstracción presente en las obras de diversos autores, que poseen un manejo cromático similar y realizan una reflexión social, que

---

<sup>112</sup> Ibidem.

<sup>113</sup> Ibid. Entrevista a Diego Zajec (2022). Anexo B.

confluyen en narrativas en las que se pueden vislumbrar los conflictos, la desigualdad y los problemas sociales que han enfrentado al país desde su fundación.

#### **D) Aportaciones al conocimiento científico acerca de la animación en Colombia**

Finalmente, debo concluir que el presente trabajo representa un aporte al conocimiento científico – histórico de la animación en Colombia, debido a la exigua cantidad de investigaciones, trabajos académicos y artículos de investigación que abordan el tema.

Así mismo, la realización y transcripción de entrevistas a realizadores y animadores que hacen parte de esta tesis, representan una fuente para futuras investigaciones históricas, de la misma manera que el catálogo que se ha construido puede servir de guía para futuras exploraciones académicas.

Son estos elementos finales, los que me permiten afirmar que el presente trabajo realiza un aporte científico novedoso para la historiografía de las artes en Colombia e Hispanoamérica.

**ANEXO A**  
**ENTREVISTAS ACERCA DE LA HISTORIA DE LA CINEMATOGRAFÍA EN**  
**COLOMBIA**

## ENTREVISTA A MARÍA ANTONIETA DI DOMÉNICO – MARZO DE 2022

**Esteban Cruz:** ¿Quién es María Antonieta Di Doménico y cuál es su relación con el cine?

**María Antonieta Di Doménico:** Aunque yo llevo muchos años y nací en Italia, crecí y he vivido toda mi vida en Colombia. Conservo la memoria de mis ancestros quienes fueron los pioneros del cine nacional; mi mama era veneciana y mi padre había nacido en Panamá, pero era italiano de crianza.

Quien inicio todo, fue mi abuelo Francesco Di Doménico, empezó a hacer cine, primero empezó a hacer exhibiciones itinerantes por los pueblos, en 1909, después fundó la Sicla, como se conocía a la Sociedad Industrial Cinematográfica Latino Americana.

Hace unos años viajé a Nápoles a conocer la casa de mi familia materna y descubrí que solo queda un apartamento en una zona llamada la vía Marino Turqui, pero no había nadie vivo o alguien con quien pudiera hablar pues ha pasado mucho tiempo.

**Esteban Cruz:** ¿Cómo era su abuelo?

**María Antonieta Di Doménico:** Yo recuerdo a mi abuelo y era un napolitano tradicional; una persona con carácter muy fuerte, a pesar de trabajar con cine y arte era alguien muy bravo, se peleaba con los sacerdotes, los policías, con todo el mundo; era un Capo; él siempre decía “*Yo mando aquí y siete años después de muerto*”.

Yo lo que tengo en mi cabeza que era un hombre que muy serio, que no tuvo mayores estudios y que había empezado a hacer su fortuna en Italia, en donde se casó con mi abuela, que era de mejor familia que él.

El papa de mi abuelo era un obrero que murió a una edad muy temprana -pues contrajo fiebre amarilla mientras trabajaba en la obra del Canal de Panamá-, por lo que quedó huérfano y se crio de una manera muy precaria pues tuvo que irse a vivir con sus hermanos a donde un tío, ya que los hombres en el sur de Italia, tenían la costumbre de adoptar a los familiares huérfanos para lograr sacarlos adelante.

Recuerdo en especial que no había semana santa en la que no discutiera con los sacerdotes, y tuviese problemas, por eso mismo tampoco se relacionaba mucho con la colonia italiana, era más bien alguien aislado, y no hablaba perfectamente el español, lo hablaba trabado a pesar de pasar casi toda su vida en Colombia.

**Esteban Cruz: ¿Cómo se vinculó al cine, su abuelo?**

**María Antonieta Di Doménico:** Cuando ya era adolescente, empezó a hacer negocios en África; compraba sombreros y los llevaba a Europa y movía mercancías de Europa a África. Una vez casado, su suegro que era un hombre acaudalado, lo llevó a trabajar en un almacén en Colombia; en el Departamento de Panamá, en la ciudad de Colon, que se llamaba el Bazar Italia en donde se vendía mercancía europea, pero se peleó con él y se devolvió a Europa por un tiempo.

En un viaje a Paris conoció las máquinas y los elementos necesarios para exhibir y producir cine, y volvió con esos aparatos que fueron una gran novedad en Latinoamérica, y formó la

Di Doménico Hermanos y compañía, una de las primeras empresas del continente, dedicada a producir cine.

Yo recuerdo como contaban que iban de pueblo en pueblo por caminos de herradura, subiendo montañas e instalaban un telón en los parques y las plazas y llevaban por primera vez el cine a zonas muy apartadas; era algo muy difícil porque debían llevar plantas eléctricas y combustible porque en aquel tiempo no había iluminación.

Eso era algo de admirar, llevar el cine a todos esos lugares distantes, pero también pasaban cosas, cuando la planta no funcionaba o el proyector se averiaba la gente se ponía brava y era capaz de romper todo y quemar todas las cosas; eran tiempo muy difíciles.

**Esteban Cruz: ¿Luego de eso su compañía creció?**

**María Antonieta Di Doménico:** El negocio empezó a crecer y por ello, trajo a casi toda su familia; su hermano menor que se llamaba Vincenzo, luego a su cuñado y unos primos. Logró suficiente capital y compró muchos unos terrenos, en los que construyó teatros y salas de cine en diferentes lugares de Colombia; el más importante fue el Salón Olimpia, que quedaba en la calle veintiséis entre carreras octava y décima de Bogotá.

Era un teatro muy grande, toda una cuadra, allí no solamente se hacían películas sino también matrimonios, peleas de boxeo y otros espectáculos. Lo simpático era que el telón de proyección estaba ubicado casi en el medio entonces los que veían al lado derecho no tenían problema, pero los que veían desde atrás, que eran los que pagaban menos veían todo al revés y debían llevar un espejo para leer los textos que salían en la pantalla pues las películas eran silentes; era todo cine mudo y en blanco y negro.

**Esteban Cruz: ¿Luego de eso se expandió por todo el país?**

**María Antonieta Di Doménico:** El salón Olimpia fue la joya de la Corona, en Panamá tuvieron el teatro El Dorado, cuya estructura todavía existe y que yo visite hace algunos años; lo que pasa es que ahora está ubicado en un sector muy deteriorado; en Medellín fundaron el teatro Junín, y en Cali el Aristi.

**Esteban Cruz: ¿Cómo era el modelo administrativo y de gestión de la empresa?**

**María Antonieta Di Doménico:** Todos los teatros eran manejados por algún familiar, primos, sobrinos, todos italianos que administraban y se encargaban del mantenimiento de los escenarios; el más importante en este esquema fue su hermano menor que trabajó como gerente general de la compañía.

Sobre la sala El Dorado hay algunos datos importantes, porque en ese tiempo Panamá era de Colombia, la separación se dio en dos etapas, la primera cuando declaran su independencia en 1903, y la segunda en 1912 cuando Estados Unidos entregó una indemnización de veinticinco millones de dólares, durante ese tiempo quienes vivían en Panamá podían elegir entre seguir siendo Colombianos o adquirir la nacionalidad Panameña, aun así mi familia siguió con el teatro que era muy grande, y se llamaba El Dorado, por la leyenda de la ciudad de oro que supuestamente estaba en Colombia y así se quedó.

Había otro teatro El Dorado en Bogotá, que también era de mi abuelo, que todavía existe, pero no funciona, es algo que sigue funcionando después de más de cien años; otro de los teatros que se construyeron fue el Teatro Lux, que queda en la plazoleta de las Nieves en el centro de Bogotá.

A toda mi familia le tocó vivir la primera o la segunda guerra mundial, como él era alguien rico trató de traerse a todos los familiares que pudo; al comienzo los alojaba en su casa en el barrio La Merced en Bogotá, a donde llegué yo, y donde solo se tenía permitido hablar español para que nos adaptáramos.

Al final, mi abuelo vendió su compañía a Cine Colombia, que era la empresa más grande del país, en ese negocio se vendieron muchos teatros, aunque conservo muchos otros y parte de su producción.

**Esteban Cruz: ¿Cuándo comenzó a producir sus propias películas?**

**María Antonieta Di Doménico:** Ellos se metieron en la vaca loca de hacer películas en los años diez y veinte; una de las más conocidas fue *Aura y las violetas*, inspirada en una novela muy controvertida de un autor prohibido que se llamaba José María Vargas Vila, también hicieron una versión de la *María* de Jorge Isaacs, también hicieron comerciales y noticieros.

**Esteban Cruz: ¿Qué problemas tenían?**

**María Antonieta Di Doménico:** Los italianos tenemos una costumbre muy fea y es que todo se discute en la mesa, es por ello que conocí los detalles del negocio; escuchaba las peleas, los problemas de distribución, de financiación, las deudas y los conflictos, eran tiempos en los que valía la palabra y el compromiso; fue una empresa titánica, porque no había las condiciones en el país; no había actrices porque en esa época, ser actriz era muy mal visto, y les tocaba traer actrices desde Italia y Francia, y pagarles el viaje, la estadía y el salario. Era un viaje de meses a bordo de barcos y lomo de mula, creo que algunas se quedaron en Colombia.

También que traían concertistas. Yo estaba muy chiquita, y conocí a un niño prodigio del violín que trajeron de Europa; él vivió con nosotros un buen tiempo, luego fui a Italia y me contaron que se había suicidado. Yo me acuerdo que él quería jugar con nosotros, pero no lo dejaban, lo ponían a ensayar todo el día.

Yo recuerdo haber ido y era un teatro de dimensiones monumentales, algo gigantesco; tanto que después lo usaron como parqueadero e iglesia protestante; cabían muchas personas. Ahora tristemente es una oficina de una empresa de telefonía; aun así, el espacio es gigante.

**Esteban Cruz: ¿Qué paso con las películas?**

**María Antonieta Di Doménico:** Hace unos años, la familia decidió donar todas las películas que teníamos guardadas a la fundación de patrimonio fílmico colombiano, en donde están guardadas. Allí tienen muchas cosas, algunas muy pequeñas y deterioradas porque mis abuelos no tenían el espacio adecuado para almacenar el material; lo dejaba en bodegas y en cuartos de su casa y se fueron dañando, no recuerdo que hicieran nada infantil o de animación.

**Esteban Cruz: ¿Recuerda cómo era la promoción de las películas?**

**María Antonieta Di Doménico:** Aunque se publicaban en los principales diarios y revistas, lo más curioso fue que mi abuelo se adueñó de una pared en la que pegó durante años la promoción de las películas con cola, y contrataba artistas para que pintaran el rostro de los actores frente a algunos teatros. Eran otros tiempos en los que las películas podían durar muchos meses en cartelera y se repetían de cuanto en cuanto, porque se demoraban mucho en llegar desde el exterior.

**Esteban Cruz: ¿Su abuelo tuvo problemas políticos o con políticos?**

**María Antonieta Di Doménico:** Mi abuelo, siempre me contaba cómo le habían quemado dos veces el salón Olimpia. Pues los colombianos siempre hemos sido revoltosos; el primer incendio fue cuando asesinaron al general liberal Uribe Uribe; eso sucedió luego de que ellos filmaran a los asesinos y al cuerpo del General y la gente se exaltó y les quemó el teatro. Esa película se perdió, porque se quemaron casi todas las copias de las imágenes.

La segunda vez fue el nueve de abril de 1948, cuando fue asesinado Jorge Eliecer Gaitán y se dio el Bogotazo. Eso fue muy raro, porque mis familiares eran apolíticos, pero siempre tenían muy buenas relaciones públicas, con los gobiernos de turno fueran liberales o conservadores.

Yo admiro su tenacidad, su fortaleza; fueron personas sin educación superior que terminaron hablando muchos idiomas, conversando con presidentes; eran fuertes, nada los detenía; yo recuerdo que me contaban que cuando quemaron la primera vez el teatro, mi abuelo estaba en Barranquilla con mi papá que tenía dos años y regresó a Bogotá luego de dejar a su familia en un barco rumbo a Panamá, ese era su carácter, creo que por eso pudo hacer todo lo que hizo.

Ellos sabían con quién discutir y con quien no, en todas las ciudades en donde tuvieron teatros se llevaban bien con los gobernantes y las personas más acaudaladas. Mi abuelo era muy hábil con eso, era una persona muy inteligente.

**Esteban Cruz: ¿Solo se dedicaba al cine, o también comercio con algún otro producto?**

**María Antonieta Di Doménico:** Mi abuelo era un emprendedor, que también invirtió en la industria, yo creo que más que un artista era un industrial. Él fundó una fábrica de pastas

llamada la Fiorentina, que compitió con las principales fabricas del país, y como era muy bravo se peleaba con los demás industriales.

Efectivamente conservó, algunos teatros y los repartió entre sus familiares, al final compró un terreno en una población llamada Villeta, y construyó un hotel que se llamaba el Hotel Jordán, en el que paso sus últimos días, hasta que falleció en 1966.

Mucho de ese material se perdió y solo se conservan algunos segundos; tristemente no queda casi ninguna película completa y no recuerdo que produjera animación.

**ANEXO B**  
**ENTREVISTAS ACERCA DE ANIMACIÓN COMERCIAL**

**ENTREVISTA A OSCAR RAMÍREZ, HEREDERO DE NELSON RAMÍREZ PRODUCCIONES, FEBRERO 21 DE 2022.**

**Esteban Cruz:** Óscar, me gustaría que habláramos un poco de su papá, yo he visto todos los vídeos me he leído todos los artículos e incluso lo que él dijo en Soho, bueno todo lo que he podido, pero me gustaría que usted me contara: ¿Quién era su papá?

**Oscar Ramírez:** Bueno pues mi padre... él nació en el año 46 él no nació en muy buenas condiciones económicas siempre todo le tocó lucharlo, trabajarlo y el esfuerzo, en sus inicios fue duro, él comenzó como dibujante en agencias de publicidad, no recuerdo las agencias, pero alguna vez me comentó que ya él más o menos del año 65 ya estaba trabajando en una agencia de publicidad como dibujante.

Ya en los finales de los 60, (69-70) estaba de director creativo de una agencia que se llamaba “PAR”, ya había trabajado en varias agencias, no recuerdo los nombres, pero fue dibujante, director de arte y director creativo. En el año 70, decide (por lo que ya había notado en las agencias de su publicidad) que la animación que se ofrecía en el país no era de buena calidad,

se lanzó al mundo en el mundo publicitario a hacer producciones de cine publicitario de animación, o sea comerciales para televisión.

Desde antes para el ya venía con su afición por la pintura, él siempre fue dibujante, siempre fue muy creativo en su esfuerzo de ser cada día mejor dibujante, mejor pintor. De hecho, cuando trabajaba en las agencias como director de arte y en sus inicios le decían "el dibujante" por lo que tenía una muy buena línea gráfica, era un muy buen dibujante; por ahí hizo también algunas pinturas, pero básicamente se radicó fue en el mundo de la animación en el campo de la publicidad en el cine publicitario y de animación.

A mediados de los 70 decide montar su propia empresa, Producciones Los Ramírez y debido a que desde un comienzo pues fue innovador y sus producciones impactaban, tuvo la aceptación de todas las agencias de publicidad que había en el país y que trabajaban con él. Hay una entrevista por ahí donde muestran una cantidad de comerciales de animación en blanco y negro que es lo único que se conserva de esa época, porque realmente sí hay algunos negativos que están en patrimonio fílmico, pero no sabría decir cuáles, entonces desde esa época trabajando en blanco y negro, en cine de 16 milímetros.

La primera cámara que él tuvo que fue una Bolex 16 mm con una mesa de animación fabricada por el manualmente. Artesanalmente comenzó a hacer sus producciones, de hecho, las agencias le dieron muy buena acogida y de ahí continuó trabajando por ahí hasta el año 2001-2002 cuando ya la apertura económica de Gaviria hizo un revolcón total en la producción cinematográfica y acabó con muchas empresas publicitarias y muchas productoras nacionales que tuvieron que salir a buscar otros mercados.

Mi papá siguió con su línea y realmente aguantamos hasta el 2005-2006 cuando él ya decide cerrar la empresa porque ya se venía sintiendo un poquito mal desafortunadamente, fue fumador y ya en el 2006 - 2007 con una enfermedad pulmonar, decidió cerrar la empresa, pero trabajó continuamente pues hasta el 2003, 2004 más o menos. Ya en los últimos años debido a su enfermedad no pudo seguir, trabajaba a veces haciendo propuestas no trabajos ya pagos sino “hagamos estas propuestas” a pesar de todo, seguía haciendo sus dibujos, sus bocetos ahí la situación se puso difícil, él empeoró mucho y ya en el año 2010 murió debido a un EPOC.

**Esteban Cruz:** Yo quería preguntarte: Él es el gran exponente en la historia de Colombia, el gran animador. Yo he hablado con mucho entrevistado a Ernesto Díaz, a Sanabria, a todos ellos y todos tienen la gran referencia, que era el top del estudio, la empresa era la más importante, la que tenía las mejores cuentas, quisiera preguntarte: ¿Recuerdas tú cómo era la relación digamos con los materiales? ¿a ustedes les tocaba importar los materiales?

**Oscar Ramírez:** Desde el comienzo tengo entendido que todo lo importaba, él tenía un amigo que era aviador, entonces todos los materiales desde un comienzo eran importados todos lo que había de cartoon color era de empresas estadounidenses que fabricaban los acetatos, las témperas, los pinceles, todo era importado.

Por eso es que todo era costoso en ese momento ¿no? por es que en ese momento producir un comercial de animación no era fácil, era una labor bien titánica porque además del grupo de personas que han de tener porque como saben, la animación no es una labor individual sino una labor de equipo, entonces él tenía que tener su staff continuo de animadores porque afortunadamente, el trabajo fue bastante desde el comienzo.

Ese es uno de los aciertos de mi papá: haber logrado crear una empresa y haber enfocado a todo su personal, todos caminando en el mismo objetivo que era hacer las mejores producciones animadas, tuvo un gran acierto, fue muy acogido. Como le digo hasta el 2002 que yo recuerde, 2003 hicimos el último comercial, de ahí para adelante la apertura fue nefasta para todos y la empresa decidió cerrarla, dijo: “No, yo mejor la cierro porque no va para ningún lado”.

Entonces por ahí seguíamos haciendo propuestas, bocetos, pruebas, pero no salió nada, como digo todos los materiales son importados desde el comienzo, de pronto alguna vez habrá trabajado con material nacional seguramente, pero en el 80-90 % todo era acetato importado, las témperas importadas, todo era material importado

En algunas en una entrevista dijo como que eran 6 o 7 las que desde un comienzo involucró en su trabajo y a veces se esporádicamente contrataban fondistas o contrataban animadores freelance o contrataban entintadores y llegar a tener un staff por ahí de unas 25 personas cuando la producción lo ameritaba no, pero en general eran unas 10- 12 más o menos que siempre estuvieron acompañándolo.

**Esteban Cruz:** Digamos que todos coinciden en que el auge de la animación fue los 80 y los 90.

**Oscar Ramírez:** 70, 80 y 90 fue una época muy buena, muy productiva; ¡a mi papá le fue muy bien! los buenos trabajos se los encomendaban a él, tenía la ventaja de que él cotizaba un trabajo y así estuviera un 20 o 30% por encima de los demás colegas, se lo se lo adjudicaron a él, entonces tuvo la fortuna y el privilegio de ser reconocido como uno de los buenos animadores que ha tenido este país.

**Esteban Cruz:** Le quería preguntar en ese ambiente de ese tiempo ¿usted cree del trabajo de su papá y de lo que vivió que, en Colombia, tuvimos una estética diferente al resto de los animadores del mundo? o sea ¿los colombianos podemos decir si tú ves esta animación, esto es porque fue hecha en Colombia?

No, realmente yo podría decir que Colombia sobresalió porque la calidad de los otros animadores pues a pesar de que no era mala no se esforzaban lo suficiente, no tenían la visión tan clara de contar las historias, el mismo tipo de línea, el mismo tipo de dibujo que tenían los animadores de trabajo.

Mi mismo padre tenía una muy buena línea gráfica, entonces las animaciones yo he visto algunas de sus personajes y si son representativas de la época, pero ya sobresaldría el tipo de dibujo, la animación en sí que es muy bien hecha, muy bien elaborada, muy bien programada no tanto a nivel mundial, porque a nivel mundial pues hay muy buenas referencias. Nomás viendo a Disney pues ya uno dice: no pues nada, ya también están en un nivel muy alto, pero a nivel Colombia se puso un punto y puso un nivel muy alto en su en su trabajo animado.

**Esteban Cruz:** Y su papá, ¿en algún momento usted vio que estaba con gente otros países?, ¿la animación se exportó? ¿él viajó?

**Oscar Ramírez:** A él lo contrataban de otros países, lo llamaban de Panamá, lo llamaban de República Dominicana lo llamaban de Ecuador, hizo algunos de sus trabajos para Ecuador, lo llamaban de Centroamérica ... Para Estados Unidos creo que no hizo ninguna, pero si fue reconocido a nivel latinoamericano, no podría decir porque yo no recuerdo que haya trabajado para Argentina, Paraguay Chile.

Sí sé que trabajó para Panamá, trabajo para República Dominicana, trabajo para Costa Rica, trabajo de pronto alguna vez para Salvador, cosas así, pero tampoco pues así para quedar en un nivel internacional demasiado alto, porque no fue más, afortunadamente la producción nacional estaba muy protegida en ese momento, entonces todo lo que tenía que hacer en Colombia tendría que ser hecho por colombianos y pues mi papá como era un muy buen referente, la mayoría de las agencias siempre pensaron en él.

A pesar de que después tuvo un par de colegas de competencia, como fue Juan Manuel Agudelo y Alberto Badal que también tenían una buena línea, había buena producción entonces hubo trabajo para los 3 y se mantuvieron así muchos años, siendo colegas, siendo amigos siendo competencia y haciendo muy buenas producciones. Yo pues por ser hijo de él, resalto las de mi papá sobre los demás, pero las otras personas aumentaban.

**Esteban Cruz:** O sea, ¿Su papá era igual amigo de estas personas de Badal, de Agudelo? de verdad

**Oscar Ramírez:** Pues en su momento debieron haber tenido sus diferencias a nivel de competencia, por ser competencia somos 3, entre los 3 tuvieron que haber tenido diferencias alguna vez, pero generalmente tratamos de mantener una buena relación, no puedo decir que no haya tenido alguna discusión en algún momento, que se hayan alejado en algún momento, pero en la mayoría de los tiempos llevaron una buena relación de colegas

**Esteban Cruz:** ¿Cuál obra recuerda mucho usted de piezas de animación que haya sido increíble?

**Oscar Ramírez:** La producciones del capitán Colgate, por el tipo de línea, por el tipo de figura que es una es un dibujo no es muy fácil de realizar, es un dibujo humano hay que ser

muy buen dibujante, alguna vez entrevistamos a un a un caricaturista, a un historietista que se llama Jorge Peña, ellos comenzaron en el 67 a hacer historieta y él decía es que en esa época el logro era hacer figura humana, entre mejor figura humana pudiera lograr usted hacer era catalogado mejor dibujante y mi papá en eso se esforzó demasiado.

De hecho, alguna vez me comentó que prácticamente esos comerciales de capitán Colgate fue él fue él que hizo la animación final, la realización final, a pesar de que sus colaboradores sus colaboradores también eran muy buenos, pero por lo difícil de la gráfica de la figura él se apersonó gran parte de esas producciones.

De los comerciales recuerdo los de “Con mis Gudiz soy feliz” recuerdo los de Cheetos, yo incluso alguna vez en mi época de vacaciones en tercero de bachillerato trabajé con él echando témperas a los acetatos. Recuerdo los comerciales de Cheetos con cariño, recuerdo los de Gudiz, los de Frunas, en los de Magicolor.

Trabajé un tiempo con él y ahí aprendí algo de 3-D y entonces trabajamos los comerciales de Magicolor, que eran los primero realizados en 3-D el producto, la producción final, más del lápiz y otros movimientos eran todos hechos en 3-D y el muñequito se sobre imprimía sobre esa animación. Hay varios comerciales lo de Cementos Caribe, los de Boliqueso también son comerciales muy buenos.

**Esteban Cruz:** ¿Cuánto se demoraban haciendo un comercial el promedio es 30 segundos?, ¿no?

**Oscar Ramírez:** Si, él alguna vez comentó en otra entrevista que eso depende del tipo de dibujo, si ellos dibujan sencillo, podrían tardar hasta 15 días, 20 o un mes, como en los comerciales de “Con mis Gudiz soy feliz” eran producciones que hacían entre 10 o 20

personas y tardaban alrededor de un mes; ya producciones más complicadas como eran las del capitán Colgate que era un staff de unas 20-25 personas tardaban alrededor de 3 meses en elaborarla.

**Esteban Cruz:** ¡3 meses! Hartísimo, te iba a hacer una pregunta: en algún momento hubo un gran apogeo y había él tenía mucha relación con personas muy importantes de la publicidad.

**Oscar Ramírez:** Él tuvo relación con todas las agencias con Mc Nellys, con Sancho, en los años 70, 80 e inicios de los 90 fueron muy buenos fueron, ya después hubo un cambio generacional y entran unos creativos que pues no quiero hablar mal de ellos, entonces todo lo complicaban, todo lo enredaban, que esto no es así... hacían repetir las cosas, entonces se desmotivaba y era un desgaste emocional, físico y económico fuerte, pasó por varias agencias estuve presente en ello pero fue aceptado por todos.

**Esteban Cruz:** También me dicen que había problemas a veces con las agencias, que el contrato normalmente era que les pagaba el 50 % adelanto y el 50% después, pero que a veces pedían esas correcciones, no se ganaba, ustedes tenían que cobrar más duro, pero al final como que ellos no pagaban tan bien, incluso había muchos problemas con los de las agencias que eran complicados ¿eso es verdad?

**Oscar Ramírez:** Ya a finales de los 90 hubo varias agencias que empezaron a molestar, se creían estrellas de la agencia, entonces molestaban por unas bobadas que al final el cliente era el que decidía y el cliente siempre le daba la razón a mi papá, decía: “ no, así está bien de base” pero ya se habían hecho otras pruebas, ya se habían hecho otros fondos ya se había dedicado tiempo en hacer otro tipo de pruebas y de sugerencias que hacen las agencias para

para que ellos estuvieran contentos, entonces se les hacía las pruebas de las diseño se cambia la animación ya cuando venía el cliente y les decían: ¿Cuál le gusta más esta o esta? Aceptaban la que se había propuesto inicialmente

**Esteban Cruz:** ¿Cuál fue el aporte más importante de su papá para la animación colombiana?

**Oscar Ramírez:** Yo creo que la cantidad de Indias Catalina que se ganó, de hecho, por ahí hay otro video de una entrevista donde premian a la agencia, pero el productor fue él; a él nunca le entregaron, le entregaron como dos o tres Indias Catalina, pero realmente el grueso de las de las Indias Catalinas que pudieron ser 50 se la ganaron las agencias y el nombre de él no figuró. “La agencia tal, ganó el India Catalina” pero mi papá fácilmente pudo haber ganado alrededor de 20 Indias Catalinas con sus producciones animadas facilito.

**Esteban cruz:** ¿y a su papá nunca lo buscaron? ¿nunca intentó su papá en algún momento hacer animación no publicitaria o sea otro tema, otro tipo de animación?

**Oscar Ramírez:** De los 70-80 no tengo conocimiento, creo que él lo veía imposible por los altos costos que iba a tener y por la calidad que hay que imprimirle al trabajo, no se podía salir a competir con una mediana calidad porque no iba a ser aceptado ni nacional ni mundialmente, entonces si alguna se lo propusieron, pues para los precios que él proponía eran altos y aquí no había inversionistas que quisieran.

Ya hacia el año 2004-2005 hicieron unas pruebas para hacer unas series animadas de la Biblia, pero ahí sí pecó poquito mi padre en eso porque el precio que les dio fue un poquito elevado; estaba cobrando 150. 000 dólares por capítulo. Los de la Biblia a los 10 minutos se pararon de la mesa y dijeron: “no podemos” pero era porque él veía el trabajo tan arduo y la calidad tan exigente que estaban pidiendo por capítulo, era un trabajo de figura humana

realista supremamente elaborado entonces calculaba que si iba a gastar una cantidad de dinero haciendo un muy buen trabajo y desafortunadamente si le subió un poco el precio y pues no salió, esta gente seguiría haciendo sus producciones en Ecuador; pues hasta de pronto fue mejor porque eran los dos años en que se enfermó y de pronto hubiera sido un problema sin la dirección de él .

**Esteban Cruz:** ¿Usted recuerda su papá si tenía alguna animación preferida, algo que le gustara a Disney o algo así?

**Oscar Ramírez:** Que el dijera comerciales, había 1 de unos lápices que dijo: “este fui yo casi que casi que lo hice solo, ah esto también” tenía varios comerciales que eran proyectos por ahí que le gustaban mucho, pero básicamente siempre les refirió sobre todo los del capitán Colgate, por la por la línea de no tan fácil realización como es hacer dibujo de figura humana. Hacer monitos es más sencillo, hay que ser muy buen dibujante para hacer figura humana.

**Esteban Cruz:** ¿y hacía rotoscopia también?

**Oscar Ramírez:** En varios comerciales se hacía rotoscopia, incluso para hacer rotoscopia hay que saber de figura humana, no quiero entrar a tildar a nadie, pero no sé si usted vio la película “Gordo bajito y Calvo” o algo así, que hicieron una rotoscopia que uno dice: ¿no, pero esta gente que? ¿tarda un minuto por dibujó una cosa así? mientras que la rotoscopia bien elaborada, bien hecha a nivel figura humana requiere talento, requiere trabajo, requiere buena línea de dibujo. Escoger un monito porque hasta deforme le sale, yo no soy muy dibujante y alguna vez intenté hacer una y ahí me salió, pero me salió medio desdibujada tocó que un dibujante me la corrigiera y la hiciera bien hecha.

**Esteban Cruz:** Y las cámaras las importaban, ¿no? eran carísimas

**Oscar Ramírez:** Al comienzo se trabajó con una Cámara Bolex de 16 mm en un stand de 16 mm, todo lo que se hizo en los años 70 hasta el año 78 fue 16 mm blanco y negro hasta el año 78 donde la animación cine 35 mm quede llamada los Perry que hoy en día lo tiene patrimonio fílmico allá archivado (para el día que lo quieran mostrar) y en ese año 78 le dio un vuelco porque ya comenzaron a trabajar todo en color, comenzando a trabajar todo en 35 mm y las producciones que fueron muy innovadoras creativas y a todo el mundo le gustaba. En esa época algunas tienen muy buena recordación en cine 35 mm, con ese stand trabajo hasta el año 97-98 de forma continua, ahí adquiere un software para hacer animación digital, ya a todos los reemplazado el computador, pero con él stand trabajó hasta el 2002 más o menos que fue la última producción que se hizo para una película, hacer unos textos de una película o algo así.

Y desde el 97-98, ya no dibujaban en acetato sino dibujaban en el papel y se coloreaba el computador o sea que eso aceleraba los tipos de producción una cantidad, desafortunadamente, como le digo llegó la apertura económica al señor Gaviria y los comerciales nacionales se desprotegeron totalmente y todo comenzó a entrar desde el extranjero.

Mi papá peleó contra eso, mi papá luchó contra los extranjeros porque era desproteger la industria nacional pero no le pusieron cuidado, nadie le puso cuidado entonces la industria se desprotegió y muchas empresas quebraron, muchas salieron del mercado ya después hay otro agravante que entran los Zajec con su famoso “el siguiente programa” y pues para muchos eso era animación, esos no son tan costosos y ellos realmente cobraban muy barato, ya que tuvieron la tecnología del humano y hacerlo todo digitalmente no tenían acetatos, no tenían que hacer témperas, no tenían tener que hacer entintado no tenían que transferir

películas en Miami, sino que todo fue producción nacional con muy buenos software que adquirieron y comenzaron a hacer sus producciones y eso considero yo que también influyó en que el trabajo de animación nacional se viera desprotegido.

Los precios del mercado se fueron también muy abajo y ya nadie quería pagar por una buena animación, sumado a la protección de la industria nacional.

**Esteban Cruz:** ¿su papá viajó mucho? ¿Por ejemplo a Estos Unidos o eso?

**Oscar Ramírez:** Claro, mi papá viajaba bastante a Estados Unidos a hacer sus revelados, si viajaba bastante a Estados Unidos

**Esteban Cruz:** O sea, los revelados él los hacía por fuera del país.

**Oscar Ramírez:** Algunas veces en Miami algunas veces los hacían en Nueva York el llevaba su película a revelar, podía ver si hacía algo de postproducción y traía el comercial ya casi montado y aquí en algún estudio de video o de edición, le hacía créditos o algunos otros retoques que fuera necesario hacer.

**Esteban Cruz:** ¿Y el audio? todo el mundo dice que era lo más difícil

**Oscar Ramírez:** Alguna vez me comentaron que había unos 5 o 6 productores de audio entre ellos Jaime Valencia, Astudillo, Harold y otros dos por ahí que no recuerdo audio el audio pues no es que fuera difícil, pero era también una gran pieza importante para que la producción animada fuera de gran recordación y en ese sentido, los ingresos de esa época siempre estuvieron muy buenos y les hicieron a las producciones animadas de mi padre.

**Esteban Cruz:** qué bien, qué bonito, bueno, gracias Oscar, yo voy a hacer esa ese esa ese trabajo de doctorado y cuando lo tenga se lo envié

**Oscar Ramírez:** si quieres yo lo voy enviando por correo algunos links que de pronto no sé si tenga de entrevistas de estos de la historia de la animación y otras cositas por ahí que de pronto no aparecen mucho en YouTube, también son muy buenos, Max Caimán también fue muy muy buena esa fue la primera que se hizo en formato digital y salieron muy buenos los comerciales, muy buena realización.

Desafortunadamente que la de la selección nos defraudó, ha sido el mayor golpe anímico del fútbol de esa época.

**Esteban Cruz:** Hicieron maquetas y todo ¿no? para Italia 90.

**Oscar Ramírez:** Una maqueta de 4 m del metropolitano para hacer las imágenes de recorrido el estadio y rotoscopia, no había 3 D entonces todo era dibujo y maqueta, así como se hacía los comerciales de Colgate y con esto que los cepillos como de 1 m de grande todos movidos de forma mecánica para cuadro a cuadro para darle el movimiento fluido que al final tuvieron.

**Esteban Cruz:** O sea, primero lo hacían esos de Colgate, lo hacían en stop motion y después hacían rotoscopia.

**Oscar Ramírez:** Llegó un momento en que en qué se contrató el comercial para hacerlo en 3-D, pero como todo como todo al comienzo se pagan un poco las novatadas y cuando construyó los cepillos y trataron de mover las cerdas. El modelo era tan pesado que el computador no lo pudo mover, entonces decidieron hacerlo en Stop Motion.

**Esteban Cruz:** Ya entiendo, eso representa mucho trabajo.

**Oscar Ramírez:** Sí claro, porque se hizo todo el trabajo en 3-D pero cuando se trataron de mover los cepillos por la cantidad de cerdos que tenía y la RAM no era suficiente, mi papá le invirtió muy buen dinero en comprar una estación en 3-D pero los primeros inicios no fueron fáciles, porque las máquinas realmente dijeron: “esto hace Jurassic Park” pero no dijeron fue un 300 computadores los que hacen Jurassic Park y estaciones con 128 en RAM, aquí el inicio de la con cuatro en RAM 8 en RAM entonces las máquinas no eran tan poderosas para mover unas gráficas de luz de ese estilo pero aun así se hicieron cositas, no puedo decir que se lograron grandes avances en 3-D , pero se hicieron.

**Esteban Cruz:** Y hay otro tipo de animadores en Colombia, uno son los publicitarios dónde está su papa o Badal y hay otros que eran los artistas ¿no? Santa

**Oscar Ramírez:** Mi papá le empezó el stand para que el Santa hiciera su película “El Caballero de la noche” y allá estuvieron, un par de meses trabajando con los artistas, les ha ido bien.

**Esteban Cruz:** Entonces sí había una relación con los artistas.

**Oscar Ramírez:** Sí, de hecho, mi papá eran buenos conocidos con Santa y con Fernando Laverde Fernando Bueno, muy buenos amigos con Cristóbal Colón, con quién más de esa época, no es que había muchos, solo ellos dos.

**Esteban Cruz:** O sea, sí había la conexión, pero ellos tenían su línea aparte de publicidad.

**Oscar Ramírez:** Ellos en publicidad no se metían, Santa se iba por el lado más artístico, novela sus producciones como “El caballero de la noche” y sus producciones que ha hecho. Fernando Laverde también se va por sus producciones de stop motion a nivel infantil como Martín Fierro, como Cristóbal Colón y otro por ahí que no recuerdo.

**Esteban Cruz:** Y lo último que te iba a preguntar hay una muchos hablan de que tenían de alguna manera, cada quien tenía una visión distinta de la animación, algunos eran más políticos, otros eran más industrial otros eran más digamos lo que quedaba, lo que podían hacer, ¿su papá tuvo una relación también con lo institucional?, ¿Trabajo para el Gobierno?

**Oscar Ramírez:** Hubo gente que hizo producciones para para el Gobierno, pero él nunca se metió en política, realmente el metía en eso, votaba, pero no más. La única vez que intentó hacer algo con el Gobierno fue cuando trató de defender los comerciales nacionales, la producción nacional que habló de la comisión sexta y fue hasta al Senado y otras personas lograron colocar un impuesto alto a los comerciales de extranjeros para desmotivar su importación y que y poder realizar las producciones aquí en Colombia, pero no, realmente no fueron escuchados nunca los muy en forma y la propuesta extranjera entró y entonces se quedó nada qué hacer.

## **ENTREVISTA A ERNESTO DIAZ, BOGOTÁ, 23 DE MAYO DE 2022**

**Esteban Cruz:** Maestro, puede contarme; ¿cómo fue su infancia?

**Ernesto Diaz:** Bueno, vale, listo, yo nazco en Ibagué en el año 53 en el seno de una familia trabajadora de campesinos desplazados por la violencia, emprendedores, empresarios, mi padre fundó una empresa de transportes: Flota Magdalena con un grupo de amigos y unos familiares y con mi madre que era la auxiliar contable de Cacharrería Mundial (que era la dueña de Pintuco), vivían en Bogotá.

Mi padre es de Tocaima, Cundinamarca y mi madre Jesús María fue de Puente Nacional, Santander, ellos viven en Ibagué un tiempo mientras inauguran la oficina de la filial de Flota Magdalena en esta ciudad, capital musical de Colombia y ahí nazco yo el 13 de noviembre de 1953 hace 68 años, casi 69. Al poco tiempo, me llevan otra vez a Bogotá donde la familia prospera, mi padre monta otra empresa de transportes que es Radio Real, la empresa de taxis con radioteléfonos de la primera empresa con radioteléfono mientras la flota la empresa de transporte intermunicipal crece y son prósperos, son unos empresarios prósperos.

Y en una noche de enero, el 7 de enero después de la fiesta de Reyes cuando todo en la vida era próspero, hermoso, divino canto de cisnes y sonidos de violines, van caminando por una calle a las 06:30 p.m. de la tarde rumbo a la casa y un borrachito se sube al andén con su carro atropella a un grupo de gente, mata a mi madre y el padre deja coma varios meses y toda la fantasía que se vivía se fue al carajo ya los pocos días estoy yo: de niño consentido, educado en un colegio claretiano, que la empleada del servicio nos llevaba a las onces en una bandeja y nos recogida un conductor pasé a ser como él el ayudante de mi abuelita en Duitama con todos los sueños frustrados.

Cada niño fue para donde un pariente y mi padre no sabía si iba a sobrevivir, a los pocos meses y diez, o algo así meses mi padre se recupera del coma, lo dan de alta del hospital despedazado todo muy mal, y se encuentra con que no tiene no solamente familia, que la perdió toda, sino su fortuna los parientes, los empleados y los socios se robaron todo y lo dejaron en la ruina. Al tiempo se casa con una señora que yo no quería porque había sido como una amante clandestina en vida de mi madre y yo peleó mucho con ella y me voy de la casa.

A los 13 años empiezo mi vida lustrando zapatos en la avenida Jiménez, entre la carrera décima y el parque de los periodistas entonces esos cafés con los grandes escritores, políticos y pensadores de la Atenas Sudamericana que esa época era Bogotá.

Entonces para mí fue un infortunio terrible la muerte de mi madre, y ver que de todas maneras me tuve que ir de la casa porque mi padre tampoco tenía cómo sostenernos, mi padre con una miseria no solamente económica sino también una miseria emocional, espiritual por la pérdida de su esposa, la destrucción del hogar y el derrumbe de su establecimiento, su idea económica.

Yo no sé por qué terminé lustrando zapatos en la Jiménez, me la pasó un tío que tenía una caja de embolar, me dijo que tal vez me dijo, no me acuerdo, la llevé que era el único sitio que conocía de Bogotá porque en la esquina de la 10ª con Jiménez había un café que era de una amiga de mis padres se llamaba El café colonial que era una fábrica de café también.

Y ahí la señora me acogió para que yo pudiera lustrar zapatos ahí en ese sitio en el café para que no saliera a la calle, ahí vendía El Tiempo y lustraba zapatos, pero poco a poco me fui adentrando por esa avenida Jiménez que era una especie de quinta avenida con sus altos

edificios y sus cafés de intelectuales y sus librerías como la Pujols como las cacharrerías, las ferreterías ahí estaba la ferretería se me olvida el nombre en este momento que se llama Ferricentro con las máquinas especiales.

Estaba la librería, estaban las casetas de libros en especial la de un tipo que después se convirtió en la librería Panamericana, la papelería Panamericana, él compraba y vendía libros de segunda, yo le compré y le vendí muchos libros porque la siguiente fase que pasó que ya te la contaré es esa.

Entonces yo esa avenida comencé a meterme a los cafés: El Titanic, La romana, El pasaje, El automático, yo recuerdo, había como 5 o 6 bares y La Bolera San Francisco que era un sótano, ahí yo lustraba zapatos de esos tipos que eran los presidenciables, los ministros, los intelectuales, Juan Gossaín, los periodistas de El Tiempo, de El Espectador.

Yo recuerdo, alguien me hace recordar, pero de pronto es un efecto Mandela, que también estaba García Márquez que en esa época creo que ya estaba en México, pero que venía a Colombia y yo me acuerdo si de una broma que le hizo Juan Gossaín: Juan Gossaín me daba los 15 centavos de la lustrada de él y me decía que a ese corroncho' que él me daba la plata embolada de ese "corroncho" porque era tan tacaño usaba zapatos de gamuza para que no pagar la embolada. Y bueno, pero la característica es que era un niño muy despierto, muy pilito, yo venía de un Colegio de curas jesuitas, de claretianos este enseñaba con los principios morales cristianos, pero también con la lectura, con la con la con él el desarrollo del intelecto.

Me gustaba mucho leer, ellos se dieron cuenta de esa vena mía comenzaron a darme libro, pero por ejemplo Carlos Lleras daba libros, pero luego de hacer me decía recitarle lo que leía,

eso fueron un par de años, casi 3 años donde yo interactúe mucho con ellos, me quisieron mucho.

Yo tuve una época que era palitroque', porque yo era el me decían porque era delgadito, muy menudito y en los restaurantes y cafés ponen u unos vasos con unos palitos de pan, era como para que la gente masticara mientras esperaba qué sé, yo entonces me llamaban por esos palitos "palitroque", pero además era porque me los robaba.

Y cogía la mano de palitroques y me los llevaba porque tenía mucha hambre, yo vivía en la calle, vivía en el parque Santander, y cuando llovía o hacía mucho frío me dejaban entrar a dormir en un teatro que quedaba donde hoy queda Colpatria, se llamaba Teatro El Lido, dormía ahí debajo de la taquilla.

Yo no estoy contando esto porque ya ha sido una vida muy dura, con mucho frío si, con algo de hambre, pero fue una aventura que duro unos años y en ese tiempo esta gente me como que me aupaba para que creciera intelectualmente, entonces yo crecí leyendo, yo leí mucho, muchísimo, he leído mucho mi vida. Me daban libros y me los intercambiaban y creo que fue sí no fue Pacheco fue Juan Gossaín o de pronto los dos, que me llevaron a la librería, la Biblioteca Nacional y me abrieron un cupo con un carné, porque no les prestaban los libros a ciertas personas.

Yo no podía leer en la biblioteca, yo leía era en la calle entonces me sacaron un cupo, un carné y con ese carné yo podía obtener hasta 3 libros prestados. En esa época pues yo leía literatura universal, me acuerdo de que leí Don Quijote, pero me entusiasmé muchísimo (creo que fue en la Luis Ángel Arango, no estoy muy seguro de eso ahora que te cuento).

Llegó (no me acuerdo cómo fue que apareció), llegó una colección de libros de ciencia ficción titulares de brujería y comencé a leer ciencia ficción: leí a Isaac Asimov, a Arthur Clark, Ray Bradbury. Creo que el primer libro que leí fue de Ray Bradbury, Escrito en el cuerpo o algo así, el hombre tatuado... no me acuerdo el nombre de esa novela.

Como decía me entusiasmé mucho ahí sí me enredé porque me enamoré de la ciencia ficción y bueno, pasó el tiempo, en ese café iba un señor que le decían “Caudillo, era un peluquero que se llamaba Luis Carlos Galán, No. ¿cómo se llamaba el asesinado? ¿el Caudillo del pueblo? ¡Gaitán! se llamaba Jorge Eliécer Gaitán y era dueño de la peluquería de Florida, que era una peluquería de los mismos dueños de la chocolatería La Florida en la séptima, pero quedaba la vuelta de la de la chocolatería donde hoy queda la Procuraduría o algo así, que hay un edificio ahí la Personería o no sé qué hay ahí.

Entonces el señor día me dice: “ve muchacho, ¿quieres ir a trabajar de siento?” de Siento era trabajar oficialmente en un sitio, le dije: “¿Cómo es?”- “te pongo un uniforme la embolada valía 15 centavos, te pongo un uniforme y te pago 20 centavos por embolada, te pago 25 pero 5 son para la peluquería. Cobras 25 y 5 son para la peluquería”.

Y me dijeron todos que sí, que aprovechara, que era una buena oportunidad trabajar bajo techo y él me ofreció albergue, entonces yo comencé a trabajar en esa peluquería y a esa peluquería era de peluquería de todos los de Inravisión, iba a Pacheco, Juan Harvey Caicedo.

Así como a estos cafés de la Jiménez iban los intelectuales, políticos y periodistas, a esta calle iban los actores de radio y televisión, porque por esas calles quedaban los radioteatros y los estudios de las emisoras, ahí quedaba Todelar en la 19 con 8va, quedaba Caracol,

quedaba... bueno, estaban muchas emisoras y este señor las atendía y todos los clientes la peluquería eran de radio y televisión.

Pacheco como te contaba, Ulloa, con El Chinche tengo una historia muy bonita con Juan Harvey Caicedo, Otto Greiffenstein, Eucario Bermúdez, todos ellos fueron mis clientes pero además fueron mis padrinos en la vida, entonces ahí también iba el director de la Escuela de Bellas Artes de esa época se llamaba Julián Trujillo según recuerdo, puede que tenga un revoltijo de nombres pero me acuerdo que Julián Trujillo o era el director o era o trabajaba como profesor en la Escuela de Artes, nunca fui a la escuela y él vio mi afición al dibujo y al arte porque yo dibujaba, siempre que tenía un momento dibujaba y comenzó a regalarme pinceles y pedazos de papel guarro, papel cartón, acuarelas y de pronto uno que otro libro. No recuerdo tampoco bien eso, yo tengo un libro de 1000 Ofensas, que creo que me lo regaló porque de esa época, pero no estoy seguro.

Bueno, lo cierto es que ahí yo crecí y un par de años: un año o algo así, hasta que pasó algo pasó algo simpático y resulté yéndome para Estados Unidos a la posibilidad de estudiar artes en la Escuela de Arte de San Francisco, no pude, tuve un problema, no me acuerdo si fue por el permiso de mi padre o algo así, porque uno era menor de esa época hasta los 21 años, estoy hablando en esa época, la muerte de madre ocurrió en el 64 y yo estoy hablando de 67,68 tenía yo 14 años, 15 años.

Lo cierto es que resultó siendo muy clandestinamente, tal vez con algún permiso falsificado o algo así, porque en esa época no pedían visa, pero si tenía que ir con un adulto, entonces este profesor me lleva y me trata de inscribir como un muchacho muy interesado en el arte pero no lo logró y lo que sí se fue volarme, o sea, yo me emocioné mucho con estar en Estados Unidos me le volé, tuve un problema con un muchacho una pelea donde salió muy lastimado

él, un peladito que era estudiante de la escuela de Francisco era hijo de un odontólogo que vivía en Los Ángeles, me dio la dirección de su casa y luego váyase para Los Ángeles, me dio plata para que mi papá te ayude, el papá era un odontólogo muy rico, Cubano, no me acuerdo de su nombre, lastimosamente y era coleccionista de cine.

En esa época el cine eran rollos y aquí tengo que hacer un flashback, a mi niñez con la animación.

Resulta que en noviembre del año 63 yo cumpla 10 años, el 13 de noviembre del año 63 y es coincidente cumpleaños con que acabo de terminar tercera primaria y he pasado muy bien, mi madre como premio me llevaba a cine ese domingo. Ir a cine era todo un evento, había que ir de gala, de corbatín, de saco de paño y entonces mi madre me lleva a matinal el domingo en el teatro Sexta Avenida del barrio Eduardo Santos, en la avenida sexta vieja con calle 22 o 23, queda carrera 22 o 23 quedaba ese teatro, en el barrio Eduardo Santos.

Yo tengo que confesar que yo tuve que con los años comprar la película y verla porque yo no recuerdo qué fue lo que vi cuando tenía 10 años, no lo recordé y además que la vida me impidió verla, no sé por qué razón pero yo creo que como unos 20 años, 15 hablando de esto sin haber visto la película, sin recordarla y resulta que lo que sí me impactó y lo que marcó mi vida para siempre es que antes de la película pasaba un corto de Walt Disney contando cómo se hacía animación en blanco y negro y esta vaina es que el tipo miraba a la Cámara pero yo era un niño y muy imaginativo, muy fantasioso. Yo juro, porque lo juro que el tipo me estaba mirando a mí, me miraba a mí mientras hablaba, me decía “mirá Ernesto, así es que se hace la animación, así es que se hacen los dibujos animados, vení te presento a la gente”.

Yo como que sentí que me estaba hablando a mí y cuando salí de la película, así como los niños salen dando patadas o sacando el revólver de aire de las películas de vaqueros o de las películas de artes marciales, yo salí diciéndole mamá: “mamá yo voy a ser Walt Disney” ese flashback queda ahí, mi madre muere dos meses después de este episodio, el 13 de noviembre del 63 y pasa diciembre, diciembre del 63 y el 7 de enero muere mi madre a las 7:00 p.m. ese es ahora un flash forward, vuelvo al presente.

De la historia este señor en Los Ángeles, él me acoge y me pone a limpiarle las películas y tenía proyectores de super 8 mm y 16 mm, pero tenía también cámaras: tenía una Pathé de Brie, tenía dos Bolex Pillar, tenía una Harry de 16 mm tenía, un Cámara francesa una boludez y todas me las enseñó a manejar y a limpiarlas.

Yo me enamoré de un paquete, era un maletín de cuero él me dice que eran de un reportero de la segunda guerra mundial, tenía el nombre de la persona en una lámina metálica, era un maletín muy bonito, cuadrado, de cuero, muy desgastado, muy aporreado y dentro tenía una cámara con su manija de mano, una Torrenta de 3 lentes y una magazín de 200 pies para ponerle encima a la Cámara rollos de 200 pies, pero internamente se le podría poner uno de 100 pies y era de cuerda esa cámara.

Yo no producía, él me ponía a proyectar las películas a sus amigos los sábados, el hacía como un cineclub los sábados y me enseñó a manejar los proyectores, a limpiar las películas que tocaba limpiarla con un líquido para mantenerla lubricada y él tenía un cuñado, un pariente, un primo, algo así que era como casado o era mexicano o casado con una mexicana y tenían un bus que habían cometido un restaurante móvil de comida mexicana y ese restaurante lo ubicaban en un parquecito industrial en Culver City, era muy lejos de donde yo estaba.

Entonces a este tipo se le ocurre decirle al señor del bus que me contrate para ayudarlo en los almuerzos, y que me dé la comida, efectivamente me contratan para hacer eso, él me consiguió una bicicleta porque era muy lejos y yo voy en bicicleta pero a mí se me ocurre algo que no tenía y era hacer los domicilios en la bicicleta, llevarle los almuerzos a los trabajadores porque algunos no podían venir al bus a comer, era un bus que levantaban unas tapas así y la gente por fuera del bus se sentaba a comer.

Y bueno, entonces voy a recoger las listas de los pedidos y resulta que una de las empresas que estaba casi al frente del bus era un estudio de animación, yo la verdad ni me acordaba del animación, lo que sí me acordé cuando vi el estudio, es que yo le dije a mi mamá que yo quería ser Walt Disney y esto había pasado hacía como unos 4 o 5 años, comencé a hablar con el celador mientras recogía la lista, un par de días después me dejan entrar para que yo tome los pedidos directamente y comienzo a ver esos tipos; cuando me acuerdo de la película de Walt Disney y vuelve pasado a mi mente, vuelve mi madre asombrada de quisiera ser dibujante de animación y ella como aupándome, mi “Walt Disney” mi papá se rio porque le dijo que quería Walt Disney y me acordé de todo eso.

Un día, en Los Ángeles nunca llueve y ese día cayó un aguacero el berraco y no pude salir de allí a recoger los pedidos, entonces cuando pasó el aguacero el camión se había ido, pero yo me iba en la bicicleta, ellos me pidieron que fuera cerca, al downtown o algo así, pero como es como Culvercity es una montaña, bajando era chévere pero subiendo era un martirio la bicicleta, yo fui a comprarle hamburguesas y cosas como a las 4:00 p.m. era la hora almorzar, pero en el almuerzo fue pasó algo muy bonito y es que comenzamos a conversar y ellos me hablaban como si fuera un compañeros ellos.

Yo medio hablaba inglés pero también había mucho hispano, entonces yo les manifesté mi interés y uno de ellos o dos me pasaron hojitas de papel y lo cierto es que yo comencé a ir al restaurante, al bus y al estudio y ya cuando él se iba después del aniversario me quedaba en el estudio y me recibían, entonces yo les ayudaba a barrer el piso, le sacaba punta a los lápices y ellos los papeles que votaban arrugados de lo que no les gustaba, yo los recogía y los alzaba y los repasaba Así empezó mi vida con la animación: la película de Walt Disney y este episodio en ese estudio, no recuerdo cómo se llamaba el estudio, si me llevas al barrio no voy a decir de dónde era que quedaba porque es un recuerdo de la niñez de esas cosas que uno vive que no sabe que van a ser importantes en su vida.

Lo cierto que una vez me enfrentó con la realidad un día llego yo a donde del odontólogo y me están esperando una señora y un señor muy amables, muy corteses, muy cordiales, muy formales del FBI, yo había sido denunciado por el golpe que le dio a este muchacho como un agresor violento y me habían deportado, además porque yo no tenía permiso de estar allí, yo no había inscrito en la Universidad nunca y yo me le volé a la persona que me estaba ayudando entonces yo andaba sin documentos.

En el momento en que me sacan de la casa esperaron a que yo hiciera mi maleta, yo ya tenía ropita me habían regalado, la habían comprado este señor se le ocurre bajar ese maletín de la Cámara Old Spoiler del armario de la estantería las películas y regalármela, yo traje un maletín con mi ropa y el maletín con esa cámara y en el estudio me habían regalado regletas, lápices, tableritos de acrílico para dibujar y esos dos tesoros fue con los que llegue a Colombia, fueron los que me abrieron el camino.

Con la Cámara de un reportero de actualidad Panamericana volví a la peluquería porque yo no sabía qué hacer, yo volví a la peluquería a ver si volvía a lustrar zapatos y el señor me

dijo: “¿Cómo se te ocurre? tu y ya no puedes sentarte ahí, tú vienes de una experiencia muy bacana ve a trabajar a otra cosa” Entonces comenzó a buscarme trabajo como dibujante, dibujaba, pero no era muy bueno, pero pasó algo mágico.

Yo me voy a comprar una novela porque editorial Bruguera Mientras tanto era una editorial mexicana abrió en la calle y 18 con octava según recuerdo, una librería, una venta de literatura popular y ellos tenían un catálogo enorme de literatura popular y ellos tenían una muy extensa biblioteca de ciencia ficción, pero también de vaqueros. pero también del FBI, de novelas de policíacas, yo en Estados Unidos que aprendí un poco el inglés debo confesar que fui un niño muy precoz, aprendía muy rápido, algunos dicen que era muy inteligente es que lo era aprendía muy rápido y de pronto es que lo era, ya no lo soy tanto.

Me enamoré de la literatura, de la novela negra, en esa época estaba surgiendo la literatura negra, que era la mezcla de policíaco con drama, con esto, creo que en esa época también puedo tener un efecto trastocado a “ La Dalia negra” pero después yo me acordé por un artículo de prensa era una cosa mucho más profunda porque a él le matan a su mamá igual que la mujer que él fue a buscar la noticia, o sea a la mamá la matan y el primer trabajo en ese periódico este Los Ángeles, en Hollywood era buscar la noticia de una mujer que apareció violada y asesinada cortada por la mitad, con un corte en la en la boca y me impresionó muchísimo eso y él escribió esa novela que es absolutamente fabulosa como novela negra, como policiaca, dramática.

Cuando llego a Colombia, me encuentro con esta editorial Bruguera en este sitio y voy a comprar novelas, yo me gastaba lo que ganaba en dos cosas: artículos de dibujo, había una importadora en la Jiménez con octava que se llamaba Smith Asesores y vendían pinceles, pinturas alemanas, holandesas, británicas, ahí compré yo pinceles Windsor and Newton y

óleos y acuarelas, este cuadro que está atrás lo pinté yo. De muy niño aprendí a pintar al óleo y compraba me gastaba la plata en libros de arte y de dibujo, elementos de dibujo y novelas de bolsillo que llamaban esa época de Paperback o bolsilibros, inclusive los llamaba.

Resulta que había una empresa distribuidora de cine que se llama Cinesistema, eran dos hermanos: Hugo y Eduardo Nevardo Rodríguez que ellos murieron después asesinados porque fueron testigos del secuestro de Rodrigo Arenas Betancur, y por haber sido testigos de secuestro, pero fueron para mí dos ángeles, cuando ya le digo al tipo no sé porque yo le dije mentiras a dos de mis amigos a dos personas a uno le dije que hacía animación y él me comenzó a buscar como trabajo de animación.

A Hugo Rodríguez le dije que yo hacía animación y me dijo: “yo tengo una empresa que necesita sus servicios” entonces me lleva a su empresa y empiezo a hacerle unos vídeos que eran unos sliders como de 9 por 6 cm de vidrio, en película de alto contraste, película de fotomecánica se hacían unas artecitas, se hacía se negativo y se pintaba a mano con la cual estaban en los teatros como publicidad; los llamaban “vidrios para cine” y en ese momento él ofrece comerciales animados muy cortos a sus clientes y yo hago como unos cuatro o 5 pero lo más simpático de la vida es que hice uno para café Águila Roja.

Era de un granito de café que al espejo se miró, el que estaba muy triste. y que y el hadita lo convirtió en un super granito de café, en la época no lo envolvió en la bandera de Colombia, eso lo inventé después, ese comercial era para cine, entonces yo hice como 3 o cuatro comerciales para cine que no ganaba un peso, no recuerdo haber ganado plata con eso, pero eso es mi puerta de entrada a la publicidad y ahí es cuando al poco tiempo me encuentro con Nelson Ramírez que era dibujante de una empresa de publicidad en el año 75, 76 trabajaba en Par Publicidad, me encuentro con Nelson Ramírez y nos hacemos amigos a través de la

ciencia ficción De hecho fue por ese libro creo que fue por Hombre Tatuado, el veía que tengo ese libro, se entusiasma con saber que yo también soy aficionado a la ciencia ficción como él y nos une la ciencia ficción, no la animación porque en ese momento no sabía que estaba muy interesado animación y él también estaba muy interesado.

Comenzamos a trabajar juntos y hacemos un par o 3 trabajos pues que tienen algún éxito, no sé si tuvo alguna retribución económica por eso, pero al poco tiempo, empiezo a trabajar con él y puso una empresa en la calle 19 con quinta, trabajaba un señor que lo quise mucho, era muy difícil como personaje llamado Eduardo Gómez, que murió trágicamente y cuando Eduardo deja el espacio, yo ocupo el espacio de él unos años, dos o 3 no recuerdo muy bien hasta que me casé y necesite de verdad tener dinero, no lo ganaba con Nelson y además era muy problemático en las cuentas con él.

Terminé independizándome con un drama desgarrador, éramos competidores de alguna manera, aunque yo nunca me la atravesé, yo realmente nunca le busqué a un cliente de los de él, aunque muchos de los clientes que teníamos me buscaron a mí, pero yo comencé a hacer un nicho diferente, comencé a buscar clientes que no tenían mucho presupuesto y que me permitieran hacer las cosas que a mí me gustaba hacer.

Yo empiezo a hacer publicidad en el año 75 pero montó la empresa en el año 77, hace poquito me encontré el registro de la Cámara de Comercio de primera empresa se llamaba “Publicidad cinearte” y era mi esposa en esa época la gerente, Cecilia Santella se llama y empecé a ofrecer los servicios publicitarios muy precariamente porque la verdad no había mucho cliente, pero competir con Nelson era muy difícil y la otra cosa es que las agencias no pagaban y patrimonio entonces también comenzó a ofrecer los servicios.

Monté talleres de fotomecánica, monté fotografía, monté elaboración de artes con letraset, mi esposa era secretaria, había sido secretaria de Virgilio Barco, era una familia muy pudiente de Cúcuta, los Santaella y logró un recursito tal vez con su padre o un pariente para para sostener un poco la empresa y compramos equipos de fotografía, laboratorio fotográfico y me entusiasmé mucho con el laboratorio.

Compramos cámaras, laboratorio, hicimos un sinfín, luces, flashes y la máquina Composer de IBM, que era una máquina que se escribía con una pequeña memoria y luego montaba los textos para los avisos de prensa y pusimos una especie de agencia de publicidad (yo no recuerdo haberla llamado agencia de publicidad) pero comenzamos a prestar el servicio a un montón de clientes pequeños: las panadería, la San Isidro, El cometa, los restaurantes, la Chocolatería la Florida, Kokorico fue 1 de mis primeros grandes clientes, todavía soy amigo del dueño Eduardo Robayo.

Hacíamos entonces ya los textos para los almanaques, para las agendas, para los regalos navideños, para las tarjetas de presentación al tiempo que de vez en cuando hacía algo de animación, la verdad es que yo empiezo a hacer animación ya directamente como productor de animación en el año 77, aupado por mis amigos de esa época: Otto Graffenstein asistente era como el gerente o algo así de Leo Burnet, Alberto Casas Santamaría creo que trabajaba en Sancho en esa época y mucha gente Eduardo Alexiades, Anascona, e inclusive Germán Tesarolo que en esa época era el esposo de Amparo Grisales que era ilustrador de la agencia de publicidad, en esa época me llevaba a las agencias y entonces yo con el cuento de ilustrar terminaba haciendo animaditos.

Bueno, otra cosa es que la camarita Bolex que te conté que me regalaron que disparaba cuadro a cuadro hice un Stand de animación muy pro porque yo lo que sí desarrolle en la vida fue la

capacidad de hacer aparatos, todavía soy el cacharrero de la casa y del vecindario y eso uno me llama para que le pegue la repisa, esas vainas; entonces yo con ese Stand comencé a prestar ayuda a los que querían emerger, de hecho Álvaro Sanabria graba su primer comercial con un aparato que yo construí y muchos de ellos.

Había una empresa que se llamaba Videomóvil, que me alquilaba el aparato para filmar sus cosas, después se lo vendí a ellos, comencé a fabricar aparatos para los animadores, para Cinesistema le fabrique un aparato de 15mm, había otra empresa que se llamaba Corafilm, que también era como Cinesistema y a ellos también les hice muchos animados y algunos programadores de televisión que no tenían presupuesto para hacer las comillas también las contenía gratis animaditos, cosas de cuatro o 5 segundos.

Lo que sí hacían los animadores mucho y yo hice muchísimo fue producto shots, (la pata de los comerciales) los animadores hacíamos los dummies entonces hacíamos el caldo de gallina así de grande, la gaseosa así de grande, el jabón de baño, el champú y bueno en eso le eché hasta en 84 que me estaba yendo súper bien y mi esposa decide abandonarme y dejarme los 3 niños a mí y quedé muy derrotado con la vida, quedé muy mal porque nunca pensé que iba a ir, y dejarme los niños, amaba mucho a mis niños, tenían 3, 5 y 7 años Sebas, Paloma y Carlos; 3,5 y 7. Yo estaba en un mal momento, estaba haciendo un contrato muy bueno con Colgate, con Julio Sánchez Cristo como compañero del capitán Colgate de la ciudad de Cádiz mediante un contrato muy bueno.

Ese contrato me permitió una libertad económica porque ya había venido hacia un tiempo cobrando bien, pero éste fue ¡muy bien! entonces con la plata de ese contrato renuncié a todo, le dejé la empresa a personas que estaban trabajando conmigo y me fui a vivir a un pueblito Fusagasugá a pintar y dure cuatro años pintando, hacía uno que otro comercial hasta el 88

que me relacioné con Augusto Martelo que era el cuñado de Julio Sánchez Cristo y el hermano de Leti, Martelo, Augusto si había estudiado en la Escuela de Arte de San Francisco animación y él me estaba buscando porque quería montar conmigo la empresa y la montamos.

En el año 87 montamos Producciones Flash, duramos dos años trabajando juntos Augusto era muy díscolo, muy loco, muy volátil hicimos algunos trabajos a los hermanos, ¿a Julio Sánchez?, a otro hermano, que tiene una agencia de publicidad, no mentiras, al hermano de Augusto se me olvidó el nombre, él tenía una empresa que se llama algo así como ABC.

En esa época de los comerciales yo me relacioné mucho con los productores con Mario Mitrotti, con Ciro Duran, con toda esta gente, con Manuel Busquets, con Manuel José Álvarez, con William Cinolli, con todos los que hacían comerciales de imagen real porque yo les hacía a los las paticas animadas y ellos me ayudaron mucho. Cuando yo me retiro de la publicidad por estos años ellos me buscaban de todas maneras para que hiciera cositas y yo con eso sobrevivía, eran pocas cosas, pero muy bien pagadas.

Viví en ese pueblo cuatro años hasta que monté otra vez la empresa con Augusto, vivía en Fusagasugá y trabajaba en Bogotá, yo viajaba todos los días a la oficina. Nos fue muy bien, súper bien pagado y en esa época me conocí con una muchacha muy bonita, muy capaz, me volví a casar, tuve mi cuarto hijo me vine a vivir a Cali y monté en Cali la productora en el año 89, esa productora fue muy exitosa, arrancó con mucho éxito por qué.

**Esteban Cruz:** Maestro, ¿Cómo se llamaba la productora de Cali?

**Ernesto Diaz:** Esa se llama aún como se llama hoy: Producciones Imaginarte. La inscribimos en la Cámara de Comercio en el año 91 aunque empezamos el 89, es que pasó algo muy simpático, cuando yo decido venirme para Cali, yo llego a buscar la plaza porque yo tenía

mis clientes en Cali: Colgate, Goodyear, Icollantas, JGB, Tecnoquímicas... para nombrarte 7 de los 25 o 30 clientes que yo tenía eran de Cali.

Entonces cuando me vengo, me encuentro con dos ingenieros que habían sido muy amigos míos en Bogotá con los que damos desarrollado la técnica para hacer los comerciales en los partidos de fútbol, eso fue un accidente y después se pudo poner encima los partidos en blanco y negro el muñequito moviéndose para no ir a corte de comerciales y poder ver el partido a través del comercial. Eran Gustavo Cárdenas que falleció de COVID (durante la pandemia falleció) y Guillermo Acero, “el chino acero” le llamaban ahí.

Cuando trabaja con Nelson conocí a otro equipo con el que el me ocupo para independizarme, aunque después fue nefasta la alianza que se llamaba Alfonso Carvajal que le decían “el chino Carvajal” y él también era un productor de imagen, que digamos de alguna manera me explotó mucho mi talento, aunque también me dio la oportunidad de abrirse campo en el terreno.

Entonces aquí me encuentro con Gustavo Cárdenas y con Guillermo Acero y los dos eran ingenieros del canal, de Telepacífico, entonces ellos me presentan al canal como el Chacho’ de la animación en Colombia y que yo iba a ser importante para el canal como realmente lo fui y de puro entusiasmo comencé a hacerles a los programadores incipientes que nadie era de la televisión, realmente ahí no había sino 3 o cuatro de la televisión que era Fernando Parra Duque que tenía una empresa que se llamaba Proyectamos, era la Universidad del Valle que tenía una franja, UETV se llamaba, habían dos empresas muy bien establecidas Farallones televisión y otra que no me acuerdo que hacía los noticieros.

Eran empresas bien estructuradas, los demás eran a analfabetas de la televisión emergentes, algunos paracaidistas que después fueron muy amigos míos. Yo llegué a comprar una de esas programadoras de televisión, Cañaveral Televisión y les comencé a hacer las cortinillas y los identificadores gratis, de puro entusiasmo.

Me cogieron mucho cariño, a su vez cuando Bellas Artes se da cuenta que yo estoy aquí en Cali, que sé animación, ellos tenían un hueco porque ya van 3 promociones sin poderlas graduar del todo porque no habían visto la clase de animación, que era obligatoria en la carrera de diseño gráfico, entonces de la directora de un noticiero donde me están entrevistando por un comercial, de una animación que yo hice( era la primera animación que se hacía en el canal) eso fue como el enero del año 90 o febrero del 90 y la señora me busca por cielo y tierra, me encuentra y me dice “yo soy la directora de Bellas Artes necesito que seas mi profesor” y me contrata.

Yo empiezo a enseñar animación en Bellas Artes, duré dos años enseñando animación I y II como, era muy poquito de salario, pero era suficiente para echarle gasolina al carro. Que sé yo, ella me dio otras dos materias: Dibujo humorístico creo que era y otra cosa, yo completaba como unas 5 o 6 horas semanales con lo que podía más o menos sobrellevarla, pero resulta que tanto le la noticia del canal como la del trabajo en Bellas Artes ahí logré entrenar gente que después me colaboró

Hubo como un boom y en ese boom me buscan los productores de comerciales de Cali, con algunos ya había trabajado como Mario Cajiao, Pascual Guerrero o con Manfred Hitch, con Nichols, con muchos publicistas de Cali yo había trabajado, pero de alguna manera no estaban como muy conscientes de quién estaba en Cali, a pesar de que yo les había mandado información. Entonces, me invita a un amigo a entregar un comercial en café Águila Roja,

me lleva, me presenta y cuando el dueño de la empresa escucha mi nombre él se acordó que yo había hecho el comercial animado del cine y había hecho una versión para televisión muy rudimentaria en los años 80.

Yo, la verdad, no me acordaba, debo confesar que yo ni me acordaba y el tipo me dice: “¡Claro, Ernesto Díaz! es que me acuerdo porque es que tú eras el nombre de un futbolista”. Como él es tremendamente aficionado al fútbol, de hecho, fue presidente del América muchos años él me recordaba por la referencia con el futbolista, pero se acordaba que Ernesto Díaz le había hecho los animados y me buscaron, pero no me encontraron no sé por qué, eso fue en la época en que estaba en Fusa, entonces tal vez en esa época no me encontraron. Yo ese día fui a acompañar a un amigo y salí con un contrato y con un cheque grande para hacer el comercial de “El granito de café que al espejo se miró” modernizado

Duré 17 años haciéndole los comerciales a Café Águila Roja, hice los mejores comerciales que he hecho en mi vida con ese cliente porque pasaron 3 cosas: primero me financio todos los caprichos, me dio plata para comprar más equipos y aparatos, me financió vivir muy bien y me permite hacer lo que me da la gana o sea que él ni siquiera me consultaba lo que yo quería hacer, yo le llegaba con el comercial terminado entonces él me permitió algo que era un sueño.

Desde muy joven cuando yo voy a una feria en Estados Unidos, la feria no recuerdo exactamente cómo fue que llegué a esa feria. Era una feria de tecnología como una Feria Internacional y había un sector, un segmento del de los chinos o no sé dónde que tenían unos aparatos para videojuegos espectaculares y había uno que llamaba Atari, yo ensayé ese Atari y me di cuenta de que hacían animación que los videojuegos eran como animación. y yo me

quedé con esa espinita clavada en la cabeza de la animación y cuando vuelvo a Colombia uno de mis sueños era tener una máquina de videojuegos.

Pasan los años, gano dinerito y en los años 80 voy a otra feria en Corferias en Bogotá y encuentro el Atari. El Atari 800 que era como un pequeño computador, lo compré y comencé a jugar casi que lo abro para ver cómo era que funcionaba y comencé a darme cuenta de que la animación se podía hacer con el Atari.

En el año 88 hice la primera animación que tocaba programarla con lenguaje que se llamaba C+ con un manual así de grande para programar, hice una cascadita. Mi hijo, Sebastián que hoy día es un exitosísimo director de fotografía dice que tiene ese recuerdo: verme programándolo y luego verla moviéndose, porque además no se podía apagar el computador, si se apagaba, se iba la información y no había cómo guardarla.

Entonces yo seguí con el Atari jodiéndome, compre el Atari 800, el 1200, luego cambié al Comodore 64 y luego apareció un computador fabuloso que ese sí que me abrió la puerta que es el Comodore Amiga, apareció una versión muy sencilla que era como un teclado con procesador que se llamaba la Amiga 500 pero ese fue el primer computador diseñado para hacer animación, luego apareció el Amiga 1000, pero tenía un lenguaje muy complejo porque la Amiga tenía un lenguaje muy básico, el lenguaje en esa época era REXX, Rex que era como decir en cuanto un COBOL, o algo así como hoy en día un Java, tal vez.

Amiga usaba un lenguaje modificado, el A - REXX era un lenguaje muy sencillo, pero cuando hacen el Bit, que la empresa la compra una empresa alemana, se meten en el lío de aplicar el lenguaje y no fue exitosa, luego vuelven a hacer la Amiga 2000 con el lenguaje REXX y ahí es donde si de verdad se puede hacer animación, rudimentaria, con 8 colores,

resolución 600 X 400 pero hago mi primer animado, que lo tengo en mi archivo, mi primer animado para para un cliente caleño en el año 92.

Sigo comprando computadores Amiga, hasta que aparece la Amiga 4000, con tecnología de avanzada tenía un procesador con Hz, no MHz, creo que era 0.60 Hz, 8 megas de RAM y un disco duro que vale un cojonal de plata, de 20 megas y hago mi primer animado, realmente pulsado el computador que es un cortometraje de 3 minutos de prevención de desastres.

Luego Amiga trae una tarjeta, que es la tarjeta Videotoaster, que trae un programa de animación que se llama Live Way y hago mi primer animado totalmente hecho en suelo colombiano, porque hasta esa época tocaba hacerlo en Estados Unidos en Dolphin Studios, y esta es mi conexión con la animación digital.

Mi hijo en esa época era muy niño, él jugaba mucho con los videojuegos, le compraba todos los aparatos, se hizo animador 3-D y comenzamos a ofrecer un servicio que fue exitosísimo y nos produjo bastante dinero que fue las maquetas virtuales para arquitectos e ingenieros, la Biblioteca Departamental, entre otras explotaciones de arena de la Cementera del Valle, edificaciones de arquitectos caleños las hicimos en maqueta virtual.

Entonces mi hijo se dedicó a la animación 3-D mientras estudiaba y yo seguí con la animación tradicional, yo cierro la empresa en el año 2001 me separo de mi esposa para ir a Bogotá porque mis hijos querían estudiar cine, aquí en Cali no había facultad de cine y los meto a UNITEC mientras que yo tengo un barcito que había dejado tirado que había montado en Bogotá en la 82 con un amigo que es Galería Café Libro y mi amigo me entrega el bar de Palermo, el café libro de Palermo yo me quedo trabajando dos años mientras mis hijos estudian.

A la par que abandono la animación esos años me voy a editar los programas de Fox, de Samuel Duque en una empresa desordenada que se llamaba “Fox” que luego se llamó “Fox Telecolombia” editaba *El precio del silencio*, *Pandillas guerra y paz* y le editaba *Unidad investigativa* o *Siguiendo el rastro*, una de esas dos.

Mi hija ya era actriz, ella trabajaba, y a veces tenía que editar capítulos donde ella aparecía en capítulos de *Unidad investigativa* o *Siguiendo el rastro*. Mi hijo Sebastián, el que te cuento que hizo animación 3-D estaba estudiando cine y me ayudaba a editar, también hacíamos los de la “hora zanahoria” que cerraban los bares a la 1:00 a.m. Entonces este es como un periplo grande de mi trayectoria hasta ese momento en la vida, pero durante ese tiempo yo hice mucha animación y enseñé mucha animación.

En Cali lo que hice fue abrir mercados y caminos, yo le enseñaba mucho a la gente a animar, pero los aupaba que pusieran su negocio, a que hicieran su empresa. Yo hice en Cali yo te calculo por ahí unos 150 comerciales en 12 años, muchos eran comerciales casi que gratis inclusive muchos fueron canje: canje por mercados, canje por muebles, canje por reparaciones del carro, el estudio de mis hijos, por ropa, hasta relojes.

Me acuerdo que canjeé con Adidas equipo deportivo, en casas de deportes y todo eso lo repartía entre la familia y los amigos los empleados, había varios, yo tenía como 14 empleados y una animación a Telepacífico le hice mucha animación, porque cuando tuve el aparato de 3-D y ya se volvió una locura, la locura 3-D, entonces todo el mundo quería hacer 3-D, le hice los identificadores a todas las programadoras, le hice las cortinillas a todos los programas y eso me granjeó la amistad de mucha gente.

Mucha gente que hoy día siguen siendo mis amigos, yo me voy para Bogotá para que mis hijos estudien cine y también abandono a Cali y me dedico al cine en Bogotá porque yo renuncio a la publicidad, esto fue paralelo a que comenzaron a aparecer computadores que hacían animación, o sea, gente que tenía computadores y ofrecían los comerciales a precio de huevo.

Yo hacía comerciales hasta de 100 millones de pesos y comencé a competir haciendo, ofreciendo mismo trabajo por 20 millones, por 15 millones ya era más caro hacerlo que no hacerlo, entonces yo renuncié a la publicidad y de alguna manera ya estaba cansado y yo quería hacer cine, siempre quise hacer cine mis hijos entran a estudiar me voy a aplicar la vena y yo les montó un estudio en la casa para que hagan su carrera.

Ellos fueron alumnos de UNITEC donde yo después fui profesor de la carrera de animación, entonces ellos yendo a hacer sus tareas, me pican, entonces yo les escribo los guiones de las de los trabajos de la Universidad, les cocino a los grupos de trabajo porque son 3 hijos míos los consideran así en 3 niveles, entonces eran 3 grupos de trabajo cada semestre haciendo trabajos en la casa, porque teníamos equipo de edición, teníamos dos estaciones de trabajo edición digital, teníamos cámaras, teníamos trípode, micrófonos, luces, entonces mis hijos eran los favoritos de sus compañeros para hacer los trabajos indudablemente terminó la casa llena de gente, llena de muchachos, yo en esa época estaba soltero, me divertía mucho acompañándolos, echando las polas después de las grabaciones, hablando de las incidencias y las experiencias del rodaje aquí le dejo encima de la cama acompañándonos echándonos las polas después de las grabaciones y hablando de las incidencias y las experiencias del rodaje.

Y aprendí, porque yo la verdad aunque quería hacer cine había hecho mucho trabajo, no sabía hacer cine, yo no sabía la parte técnica del cine yo era muy empírico, entonces ahí vuelvo al cine y comencé a soñar con hacer cine animado, se abre la posibilidad de las convocatorias con el FDC, yo participo un poco en la construcción del proceso del FDC y comenzamos a competir para ver si nos ganamos un estímulo para hacer una película animada, yo competí 5 veces las cuatro primeras no gané, pero seguí insistiendo y me metí mucho con el FDC a apoyarles, aportarles en el aspecto de la animación porque la animación en Colombia no ha existido, va a existir en los premios internacionales de cine, de comerciales, en los premios nacionales de publicidad me tocó pelear mucho para que sea la categoría cuando estaba FOCINE y me tocó pelear con una categoría que nunca se hizo de animación.

Cuando empezó el FDC, a pesar que había ya de alguna manera ofrecido por qué Gonzalo Castellanos que fue muy importante en el desarrollo de la ley del cine junto con Felipe Anjures, habían consultado y habíamos quedado en que animación iba a ser importante y no lo fue, entonces comencé a pelear con ellos por la animación, al fin abren la categoría animación con dos estímulos, que eran la mitad de los estímulos, quiero creer que fue por presión mía, competimos y mi hijo gana.

Mi hijo hace un proyecto y gana y yo no gano, entonces él hace su primer corto en cinematográfico siendo estudiante corto animado que lo llevó a Europa, ganó premios internacionales en animación digital. Un par de años después ganó yo, no mentirás eso fue como en el 2009, en el 2015 gano yo 2014. Gano yo el estímulo y hago *Cayíyo, el niño pescador* es una película muy reconocida a pesar de que yo reconozco que fue muy rudimentaria porque la hice solo con un muchacho aquí de Cali, me ayudó, pero me ayudó

gente que hizo la música, gente muy pobre del barrio Agua Blanca que hizo las voces, un grupo folclórico del Pacífico muy humilde me hizo la música.

La historia es una historia que sucede en que en un territorio que amo que es La Barra, corregimiento del Pacífico vallecaucano donde mis hijos crecieron y son amigos de los muchachitos de esa época que hoy día son adultos, mis hijos vienen de Europa donde estén a pasar año nuevo en La Barra y son como familia o sea la gente de la barra los integra a la comunidad, es una cosa muy bonita porque en La Barra pase toda la tusa de mi separación, yo venía de Fusagasugá a La Barra meses con mis hijos, desde que salían del colegio hasta que volvían a entrar.

Es un corregimiento muy pequeño en el en el océano Pacífico casi cerca al río San Juan, hay que caminar muchísimo para llegar allá desde Huanchaco hay que caminar casi dos horas para llegar allá, y en esa época no tenía ni luz, ni agua, ni agua potable ni nada entonces era una maravilla.

Cuando hago la película yo comencé a escribir en esa época una historia sobre mi amigo Eпитacio, el pescador, decían “Cayiyó” que el punzón que le salía el coco cuando empieza a surgir la planta, le llaman cayiyó a ese pedacito de mata, y al niño le decían Cayiyó porque era muy jodón, muy agudo y muy inteligente. Entonces escribí una historia sobre el papá, sobre Eпитacio, pero luego la convertí en la historia de Cayiyó, que era un largometraje, pero cuando participé lo corté y lo “peluqué” e hice un proyecto de cortometraje.

Yo me vine para Cali en mi séptima separación de mi relación de pareja, me vine para Cali a pasar la tusa y hacer la película y me volví a quedar en Cali, llegué a Cali en el 2016, me encontré con esta gente maravillosa de la Universidad Autónoma me dio toda la grabación

de audios y esas cosas, pero lo más simpático de la vida es que toda esta gente que yo ayudé en el pasado con cosas animadas, las cortinillas y tal eran hoy día industriales, empresarios, los periodistas que yo les prestaba las cámaras hoy día eran famosos empresarios o funcionarios del Estado en comunicaciones y todos me recibieron con los brazos abiertos porque es que yo me perdí 12 años.

Todos me recibieron con los brazos abiertos sorprendidos de que yo estuviera en Cali y me ayudaron, yo pasé dos años en hombros de todos mis amigos haciendo la película financiado por ellos el arriendo, la comida, los lápices, el papel , me ayudaron mucho, Café Águila Roja me dio una plata importante para hacer la película y terminé siendo presidente del Consejo de cine, miembro del Consejo de cultura, delegado ante el plantel de Cultura de la Gobernación, miembro de la asociación de cine del Pacífico, miembro de la asociación cine del Valle y comencé a recibir un feedback muy bonito por mi trabajo en el pasado con la animación y la animación me pone en un lugar muy especial en Cali porque la animación tradicional se murió durante un tiempo, yo le di respiración boca a boca todo por un tiempo, la mantuve en hibernación con algunos choques eléctricos de vez en cuando pero la animación estaba muerta,

Pero comenzaron a pasar cosas en la animación gana un Oscar o queda postulado a un Oscar *Chico y Rita*, antes quedó en un Oscar *El Ilusionista*, una película francesa, viene como un boomsito bien bacano de la animación tradicional, se vuelve como a revivir y cuando llego a Cali, Bellas Artes quiere meterse en la animación, por supuesto no me pueden contratar, pero me comienzan a consultar y los muchachos comenzaron a buscarme porque quieren hacer animación tradicional, quieren dibujar.

Entonces yo comencé a ir al SENA Bellas Artes a la Academia de dibujo, a las universidades que me quieran abrir una puerta para echar una carreta sobre la animación tradicional, más que todo tratando de encontrar quien me ayudara a hacer mi película pero también muy entusiasmado porque me di cuenta que muchísima gente de la que trabajó conmigo y algunos que ni siquiera sabían que yo había sido uno de los primeros en Cali porque mi empresa fue la primera empresa de animación en Cali y yo fui el primer animador que tuvo Cali realmente.

Hay una industria de animación en Cali fantástica, esta Fosfenos, hay como 7 u 8 empresas de animación que están exportando animación para el mundo y me conecto mucho con esto, me entusiasmo mucho y comienzo a hacer animación, entonces comienzo a enseñar, hago mi película le ofrezco a la gente a hacer cosas animadas, hago algo en la campaña de Jorge Iván Ospina, piezas animadas para promover su candidatura y resulta que la animación me pone en un lugar especial porque digamos que sí soy productor audiovisual, soy comunicador, trabajo en la alcaldía precisamente en la en la sección de comunicaciones pero todo tiene que ver con la animación, todo gira entorno a la información, entonces todo el mundo me dice Maestro por la animación.

Yo tengo otros desarrollos en otras áreas de la vida, yo escribo, por ejemplo, soy guionista, he escrito 17 guiones, escribí inclusive un libro de guion que lo prologó Lisandro Duque Naranjo, pinto al óleo y he pintado exitosamente, he vivido también de la pintura, pero nadie me reconoce por esas cosas, sino por la animación.

Yo tengo que decir con mucha gratitud y mucha satisfacción, que yo todo eso se lo debo a la animación, la animación me sacó adelante, la animación me permitió conocer la vida, me relacionó con Nelson, Nelson me relaciona con mi primera esposa, mi primera esposa me relaciona con el mundo de la política, de la industria; este proceso que vivo en Cali cuando

llego yo no sabía qué hacer en Cali, pero como es el canal en que se está abriendo digo no pues puedo ofrecer animación, entonces abro mi productora en Cali, tengo éxito económico le enseñó a mucha gente.

Crio a mis hijos, deciden hacer cine, porque yo tengo 5 niños que crie, que hacen cine. yo tengo hijastros que hacen cine, que trabajaron conmigo desde niños, muy niñitos y hacen cine, entonces yo tengo que decirte que la animación fue la idea de mi vida sin yo saberlo, pero no sin yo quererlo.

De hecho, él hacía comerciales, es que yo iba a hacer un comercial que él hacía de Piel Roja, y no lo pude conocer no sé por qué razón y él como que se desapareció, porque yo sé que él hacía comerciales en Colombia, lo que me han dicho es que los hacía, pero se iba del país no sé si sea cierto era francés, Roberto Rosee cierto se llamaba él.

**Esteban Cruz:** sí señor ¿y Alberto Badal?

**Ernesto Diaz:** No, a Alberto si lo conocí, Alberto llegó a Colombia él era, es que yo vivía en la carrera octava con calle 22, cuando me casé tenía ahí dos apartamentos encima de La Barra Española, un restaurante y a la vuelta quedaba la Panadería San Isidro y la hija de los dueños era la esposa de Alberto Badal, unos españoles, hacían un pan integral de miel delicioso, y por comprar el pan me conocí con Alberto.

Alberto no estaba haciendo animación en Colombia, él me cuenta que hace animación, que había trabajado en Don Quijote en España, y al poco rato vuelve a aparecer, yo ya estaba me había abierto de Nelson Ramírez por el año 81,82 ya había montado un estudio de animación en frente de la Universidad Nacional por la calle 26 y él de alguna manera me pide ayuda y yo le presto mis equipos para filmar.

Él empieza a hacer sus comerciales filmando con mis equipos, debo decir que por alguna razón que no entiendo, tanto Álvaro como Alberto no hacen referencia a eso cuando hablan de su pasó con la animación, pero ambos empezaron a trabajar con mi equipo. Bueno, ambos y otros muchos: Ernesto Monroy que yo recuerde, y lo que te digo Videomóvil Producciones JES, todos ellos usaron mis equipos para hacer procesos de animación, Alfonso Carvajal, Uno limitada que era Mario Michetti y Ciro Duran, Manuel José Álvarez, todos ellos son grandes equipos de animación para hacer procesos publicitarios.

Con Alberto Montes Estudio, yo intento trabajar con él pero creo que era como un poquito el desorden que tenían en su proceso, yo de alguna manera soy un poco ordenado, yo nunca fui por ejemplo ni tomador, ni fumador, fiestero yo fui muy juicioso debo decirlo ahora no lo sé, entonces de alguna manera yo rechazaba la gente que fumaba, que tomaba, que fiesteaba, que no madrugaba, que llegaba tarde o no llegaba por haber estado de rumba y creo que eso me abrió, me separó de Alberto y estos muchachos que trabajaban en esa época tomaban mucho, de hecho, trabajaban con una botella de Brandy sobre la mesa.

Debo decirlo que eso también era costumbre de Nelson, también tomaba mucho para trabajar entonces como que se creó como una especie de mito sobre eso, y yo no estuve de acuerdo, yo odiaba el trago, yo crecí en una familia violentada por el licor, mi papá maltrataba a mi mamá y mis parientes le pegaban a la mujer y todo era entorno al trago entonces yo odié el trago, debo decir que yo empecé a tomar cervecita como a los 45 años y empecé a salir a rumbear como a los 40.

Yo soy el peor cliente para un bar, yo voy a bares aquí en Cali que son de amigos míos que yo me les tomo dos cervezas y cuatro vasos de agua toda la noche, iba a ir no sé si todo el tiempo, el peor cliente para un bar.

**Esteban Cruz:** maestro, otra pregunta pequeñita entorno a la técnica usted hacía esos aparatos ¿era como un celuloide?

**Ernesto Diaz;** Con acetato.

**Esteban Cruz:** Si me puede contar sobre eso, sobre la técnica de dónde traía los acetatos...

**Ernesto Diaz:** Si quieres podemos volver a un pequeño capítulo de ese espacio, cuando empezamos a hacer animación se podían hacer comerciales con acetatos nacionales de alguna manera, que eran muy difíciles porque eran encorvados y tocaba estirarlos, y yo me traje una perforadora.

Como yo conocí, en Culvercity, había una empresa que vendía productos para animación, se llamaba Acme, de hecho, eran muy tiranos, era una empresa de unos judíos muy mala gente y creo que por eso se burlan mucho de ellos en las tiras cómicas del Correcaminos y eso, la empresa se llamaba Cartoon Color, entonces ellos vendían, era la única empresa en todo Estados Unidos que vendía acetatos, pinturas, insumos, regletas, perforadoras y los discos para dibujar.

Entonces yo logró volver a Estados Unidos y comienzo a comprar de hecho, yo le traía hasta Néstor Ramírez y a Alberto Badal les traía insumos, comienzo a comprar insumos a comprar pinturas, acetatos y las perforadoras eran muy caras, cada uno tenía una, todavía tengo la mía, las regletas para poner los papeles, los discos de luz ahí tengo 3 mesas de esas, todavía las uso, trabajo en ellas.

Ah bueno, pasa algo en Inravisión se comenzó a tecnificar, aparece el color, nosotros empezamos a hacer comerciales blanco y negro pero aparece el color nos dan como un año de plazo para poder implementar la técnica de manejo de color en los trabajos y pasó algo

muy simpático: los que hacían imagen real les costaba mucho trabajo pasar del blanco y negro al color, no sé por qué y los animadores, como éramos un poco como artistas teníamos como el ojo y nos llamaban para hacer el arte de los comerciales o sea, el diseño de arte en la paleta de color y tales.

Yo conocía mucho de tecnología y de técnico yo conocí mucho de películas, de texturas de granulados, de sensibilidades para las películas y revelados laboratorios, Capitol Films, Duart y otro laboratorio Dolphin, que era un laboratorio de tecnología electrónica para animación entonces me encargaban mucho de hacer las cosas, llevar las películas que se revelaran pues yo a veces sacaba el pasaje gratis, solamente con los encargos.

Inravisión se tecnifica y nombran a un personaje funesto, nefasto, se llamaba Gabriel Quimbaya, el señor se le ocurrió que iba a rechazar los comerciales por cualquier cosa y lo rechazó por cualquier cosa, entonces una de las cosas que tenemos los animadores era que los acetatos al ser reusados tenían rasgaduras y brillos, producían reflejos que en blanco y negro no era molesto, ni se veían, pero el color sí entonces el tipo comenzó a rechazar los comerciales por esos brillos y esas esos rayones.

Comenzó a tocar, a comprar acetatos nuevos y eran tremendamente costosos entonces ahí comenzamos a subir el precio a los comerciales, el solo insumo era costoso y la mayoría tocaba traerlo de contrabando porque no se podía traer el país cosas, entonces eso era un lío, la maleta con el piloto para que el piloto la sacara del avión y eso pesaba un infierno porque eran pinturas y acetatos o sea, yo podía traer fácilmente mi equipaje eran 10 kg y la carga eran fácilmente llegaban a ser 80 o 100 kilos de pinturas y acetatos, los discos pesaban también un montón.

Entonces, esta técnica que era dibujada cuadro por cuadro, a mano, en papel mantequilla que se pasaba luego con tinta china y plumilla a un acetato y por detrás se le pintaba con vinilos especiales, el acetato era de celulosa y el vinilo se le pegaba muy bien; exigía por ejemplo tener cuartos enteros llenos de estanterías con espacios de este ancho para poder meter ahí los 1000 o 2000 acetatos de un comercial para que se secaran, ibas poniendo color por color, primero el color más clarito hacia el más oscuro, entonces la piel, los dientes, los ojos, entonces era un color y ponerlos a secar, se secaban y el otro color y hay una cosa que era muy simpática mira que yo lo descubrí y mi estudio por lo menos tuve muchísimas, las mujeres eran especiales para eso.

Las mujeres eran muy cuidadosas, tenía una capacidad de ver el detalle, de ver el color, todo eso, las mujeres por ejemplo detectaban cuando un color rojo era diferente de otro entonces si uno está haciendo un animado y le cambia el color rojo así sea parecido para uno en la película se nota, se salta ese cambio, entonces pintaban los acetatos, luego estos acetatos con una protección de un papelito, le llamábamos papel de cigarrillo que era como un papel muy delgadito, papel como de algodón, siempre se estaban protegiendo, se hacían unos arrumitos, se llevaba la carta de rodaje y se ponía 1 a filmar cuadro por cuadro.

Acetato 1 con el escenario tales, y el acetato 1, bajar la tapa de vidrio, tomar la foto, subir la tapa de vidrio, sacar el acetato 1, sacar el acetato 2, sacar el acetato 3, correr el fondo un poquito, poner el acetato 2 para tomar la foto, bajar la foto, y eso se repetía durante horas, horas incontables que llegaban a ser días, yo decidí en esa época que solo iba a filmar los sábados y domingos y para mí era especial que fuera puente porque filmaba sábado, domingo y lunes porque uno se llegaba a demorar fácilmente 3 o 4 días en un comercial de 30 segundos y si uno cometía el error embarrarla, de equivocarse, le tocaba devolverse horas de trabajo.

Una de las cosas más difíciles en la animación para nosotros era el Lipsync, o sea, poder sincronizar los labios de los dibujos del texto hablado o con la canción, la mayoría de mis comerciales eran cantados y es arrollamos una técnica que no fue un invento nuestro, pero sí fue como una evolución en la chibchombianidad' que hicimos con esa técnica.

Era que habían unos aparatitos que llamaban moviola y las moviolas tenían unos carreticos que uno movía con una ruedita, una palanquita y eso tenía unos dientes, unos sprocket, unos discos dentados que cogían la película y la avanzaban como un proyector pero a mano, y aquí tenía una cabecita que se podía ver la película una pantalla pues a esa cabecita le pusimos una cabeza de grabadora, esas cabezas de grabadoras magnéticas de grabadora de casete, y el sonido se podía transferir a una cinta de material magnético perforado como cine, era una cinta igual a la de cine pero con superficie magnética para grabar sonido.

Entonces grabábamos el sonido en esas cintas y la poníamos en ese aparato con la cabeza lectora y rudimentariamente se podía escuchar lo que decía y con un lápiz graso que llamaba se llamaba Video Graff, que era el lápiz de los vidrieros, escribíamos en la cinta las letras o los espacios sonoros, tú le dabas con la mano al cosito, y decías: Hola, entonces “acá hay una o” entonces eran dos, tres cuadros con una o.

Sobre ese carretito perforando un huequito en el cuadro cero, hacíamos todo el audio, donde había golpes musicales, entonces uno escribía donde se caía la botella, o que frenaba el carro, o que sonaba el pito, entonces uno escribía allí y también anotaba en una hoja y luego cogía, ponía en cero la perforación del sonido y comenzaba a contar los cuadros: uno anotaba que en el cuadro 21 decía “o”, en la lista de rodajes ponía: “Cuadro 21, letra O”.

Había una columna para diálogo “cuadro 22, letra l” “cuadro 23, letra A” porque “Hola” siempre terminaba larga,” cómo estásssss” entonces eso se anotaba. se llevaba ahí y luego cuando hacíamos los dibujos, teníamos esta hoja de rodaje, la usábamos para ver después de hacer la animación que la poníamos en esa misma hoja, todos los dibujos animados los dibujos que hacíamos de “el tipo salta, el tipo brinca, la niña llega, el carro frena...” todo eso lo hacíamos luego de último hacíamos el Lipsync.

Entonces poníamos los labios de acuerdo al diálogo (a no ser que fuera un diálogo muy especial) por ejemplo que fuera el personaje se acerca y dice una cosa como “Hola ¿cómo estás?” qué tiene su propia animación ese texto porque es especial esa animación, es el tipo caminando y hablando ahí sí veíamos el diálogo antes de animar.

Entonces cuando terminábamos, teníamos un Lipsync, todo eso era muy rudimentario porque nada garantizaba que hubiera sincronía, nada garantizaba nada. Hasta que no hubiéramos filmado no veían nada.

Entonces terminamos de hacer las animaciones, pasarlas al acetato, revisar y contra revisar a veces había 4 o 5 acetatos uno sobre otro porque uno era las piernas, otro era el torso, otro eran los brazos, otro era la cabeza, otro era la boca, otro los ojos que parpadean... entonces al final termina una capa de 5 o 6 acetatos para cada personaje y así terminábamos el rodaje.

**Esteban Cruz:** Maestro, cuando graban ustedes en un programa de un comercial de 30 segundos ¿cuánto tiempo se demora más o menos total con todo?

**Ernesto Diaz:** Esa pregunta es muy interesante y siempre me la han hecho, es que eso dependía mucho de varios factores; uno muy importante para mí, porque para otros era qué tantas ganas le tenían, que debo decirlo, si hubo algo que me hizo a mí exitoso en la vida

publicitaria, en mi vida profesional fue ser cumplido. Yo era el único cumplido del gremio, los demás todos incumplían inclusive hasta por meses, había campañas que se frenaban hasta el año siguiente por qué no entregaban los comerciales y eso era como muy normal.

Yo me volví el publicista cumplido, de hecho, José Raventós en algún Congreso de publicidad lo dijo: “aquí el único que cumple es un pendejo” y me llamaba pendejo, después te explico por qué, “no es que sea muy bueno, pero sí cumple” y en Cali ese fue mi gran privilegio, ser el cumplido. De hecho, todavía lo soy, yo soy una persona muy cumplida a las citas, para los compromisos, para las deudas, eso fue comentado en esa época.

Entonces el factor determinante para mí era la cantidad de personajes y la sofisticación de la animación, qué tan sofisticada era el arte, había animación muy sencilla que yo ya la llamaba “limitada” que eran par de muñequitos, un escenario sencillo y unos movimientos sencillos, movimientos básicos: “Hola yo estoy aquí para decirte que vengo a venderte los seguros” eso era muy sencillo, entonces digamos que esto era un trabajo de un par de semanas, dos o tres semanas, 20 segundos pero yo hice comerciales que me demoré un año entero haciéndolos como el café Águila Roja de la Navidad, un año entero 19 o 20 personas trabajando día y noche en ese comercial.

Ese comercial es especialmente hermoso, es hecho una acuarela, lápiz de color yo desarrollé una técnica que era dibujar los personajes en papel mantequilla con marcador de acuarela y luego escanearlos y recortar el fondo para poderlos pegar sobre el escenario y de alguna manera a mí sí me picó desde muy niño el arte, la pintura como te cuento que la ejercí durante mucho tiempo, la ilustración, la fotografía yo con la fotografía llego a la Cámara de cine.

Por la pintura llegó al arte de la animación, yo siempre quise hacer arte animado, pero a mí me parecía como Snob, entonces esas expresiones artísticas experimentales, difíciles de rayas que se mueven y entonces yo decía “¿por qué yo no puedo mezclar estas dos cosas?” mi capacidad de publicista, de realizador de cine publicitario, porque yo acuñé esa profesión.

Cuando a mí me preguntaron ¿y usted qué hace? - yo soy realizador de cine publicitario y eso fue, eso se hizo famoso o sea ser realizador de cine publicitario fue una profesión empírica, yo era realizador de cine publicitario, yo hago cine - ¿qué películas hace? – no, yo hago cine publicitario,

Entonces cuando se dice ¿por qué no puedo mezclar mi vena artística con mi proceso empresarial y ofrecer comerciales con arte? comerciales que tuvieran algo de arte, no solamente el muñeco vendiendo un producto, sino el entorno, el paisaje y comencé a meterle desde los años 80 los mensajitos pendejos, o sea, las cancioncitas infantiles y las cositas bobas y de alguna manera se volvió es como mi región, entonces decía que yo era el publicista pendejo, pero que ojalá todos fueran así de pendejos porque vendía miles de millones de pesos con canciones con sonsonetes infantiles, que a quién se le ocurría hacer un comercial para vender café, sin vender el café y le dije yo pues se le ocurrió al publicista que te hizo los comerciales del “Tigre Americana” que era un tigre que vendía seguros, eso fue en Cartagena.

**Esteban Cruz:** maestro una pregunta sobre estos dos comerciantes ¿usted hizo el comercial de Colgate, ¿verdad?

**Ernesto Diaz:** Yo hice uno de los comerciales de Colgate.

**Esteban Cruz:** Ese tiene muchos elementos de ficción ¿verdad? es como muy estilo Star Wars,

**Ernesto Diaz:** Un poquito, es que es *Star Wars*, lo que lo que sucede es que en esa época sale *Star Wars* y hay una empresa norteamericana que hace el Story Board para serie comercial, es Crest, una empresa que fabrica una crema dental y en Cali hay una empresa que se llama Artefilme, yo con Mario Cajiao y Julio Sánchez Cristo, le hacía algunos sobre todo los producto shots animados a los a los comerciales de Colgate, de Alert, de la crema dental de la tía Luisa, yo hacía como las tizas esas que se parten y cosas así y entonces de pronto nos piden hacer el comercial animado.

Ellos han hablado con Nelson, pero por alguna razón que no sé cuál fue, no lo contrataron, entonces me contratan a mí, yo hago un contrato para hacer 3 comerciales, pero en realidad no hago sino uno y Nelson termina haciendo los otros dos, ese comercial me pagó muy muy bien y yo le cedí el contrato a Nelson Ramírez.

**Esteban Cruz:** Maestro y la última pregunta que iba a ser de los comerciales ¿cuál fue el comercial más difícil de hacer? y la otra pregunta es ¿usted cree que existió en Colombia una estética de animación publicitaria que los diferencie de Estados Unidos, de México de Colombia?

**Ernesto Diaz:** Bueno el más difícil no puedo decirte. porque yo la verdad adoré mi trabajo, lo disfruté muchísimo, yo me divertí mucho, lo que pasa es que yo me la ponía difícil, yo los hice difíciles, yo exigía de mi capacidad algo más cada vez, entonces si yo lograba desarrollar una técnica compleja, buscaba la forma de complicar más para que saliera algo mejor, algo diferente si fuera una estética tendría que hacer un acto de vanidad, no de soberbia, pero creo

que yo sí diseñé una estética los comerciales, porque los comerciales nuestros fueron muy copiados de los gringos al principio y de los europeos, todos eran como *Mr. Magoo*, como *Los Picapiedra*, todos eran como el Correcaminos y yo no quería hacer eso.

Porque no podía tampoco, no podía repicar esa capacidad técnica pero como la publicidad de alguna manera utilizó la animación como recurso alternativo para no hacer otra cosa o sea, si no hubieran tenido ‘animación, hacen animática y nosotros siempre fuimos la cenicienta, a nosotros siempre nos pagaron mal porque éramos como “los chinos que hacían esas cosas” mientras que hacían convenciones de publicistas e iban todos: la Cinolli, iba Uno Ltda. las agencias de publicidad, a nosotros nunca nos invitaron.

Nelson comenzó a ir porque tenía billetico a ir a las reuniones y a los cócteles y tales y va más a tomarse el cóctel que a otra cosa, porque no nos hablaban, nosotros no existíamos, nosotros éramos como las cenicientas del gremio, hasta que nos hicimos importantes y comenzamos a tener algo de importancia.

Yo, la verdad, en ese mercado poco competí, primero porque yo soy muy hippie, yo la parte material de la vida no me atrajo nunca, segundo porque fui muy de izquierda de alguna manera, milite en las filas del M-19 a través de mis primos, compañeros de vida y me dediqué como a la comunicación social, cómo hacer las cosas para evidenciar la desigualdad y la cosa.

De hecho, en mi vida trabajó muchísimo en eso yo tengo 27 anuncios publicitarios que regalé que enuncian la dificultad social, de hecho, cabe Águila Roja me financia un comercial que es para la paz: “Que haya paz, que haya amor, que seamos todos amigos y que el mundo sea mejor”.

Siempre le aposté a eso, hice muchos trabajos el primer comercial que hice en Cali fue un anuncio social, me chocan en la plaza de Caicedo y el tipo se vuelve disgustado y me saca un revólver entonces yo hice un trabajo que era un perro y un gato que se estrellan en la calle, se chocan y se agarran a pelear, pero luego terminan dándose la mano y caminando del brazo: entonces digamos que esa fue como mi línea.

Entonces yo la parte material del trabajo no, pero la parte la parte vanidosa si, así las cosas, bien hechas, digamos que hay alguna manera lo que yo hacía porque yo fui muy tímido, retraído yo quería que mi trabajo hablara por mí, para que me defendiera, entonces siempre quise cómo hacer arte en mi trabajo, no solamente el trabajo publicitario sino animación artística. yo creo que lo logré, pero también Nelson.

Eso también aupó mucho a Nelson a tratar de hacer lo mismo, a tratar de hacer ya no los trabajos planitos, con un multiplano rudimentario sino más complicados planos muy sofisticados con desenfoces en la lejanía, con unas paletas de colores sofisticadas, coordinadas.

Yo siento que sí, si Colombia tiene la posibilidad de decir algo, no creo que pueda gritarlo, pero sí decirlo, si quedó como una estética muy latina el trabajo, esto se diluye mucho con la globalización de las cosas, porque ya cualquier productor de cualquier parte del mundo puede hacer una estética latina. Encanto se apropia mucho de nuestra estética y otros trabajos así.

## **ENTREVISTA CON ÁLVARO SANABRIA, BOGOTÁ, 8 DE FEBRERO DE 2022**

**Esteban Cruz:** Maestro, ¿cómo fue su infancia? ¿dónde nació usted? ¿cómo era su familia ‘y ¿cómo fue su primer contacto con la animación?

**Álvaro Sanabria:** Yo vengo de una ciudad de Boyacá que se llama Duitama, estudié con los Salesianos en el Colegio Salesiano del Sagrado Corazón en Duitama, terminé el bachillerato allá, casi que me meto al seminario, iba directo para ser cura pero pase también a la Nacional después de terminar el bachillerato, mi hermano y mi persona salimos del mismo colegio pero entonces el sacrificó empezó a trabajar para mí para sostenerme aquí en la Universidad a mí me decían Benitín allá por ser el más bajito yo crecí en la Universidad como 6 cm.

**Esteban Cruz:** ¿Cómo Benitín y Eneas, el cómico?

**Álvaro Sanabria:** Como Benitín y Eneas, entonces creé una dependencia de mi hermano, pues él es fallecido pero él siempre fue como mi tutor, mí acudiente, entonces yo pasé aquí a la Universidad Nacional a estudiar realmente arquitectura, vi que tres de mis compañeros del mismo colegio de Duitama pasaron a arquitectura y entonces me puse a pensar: si acá se construye un edificio cada año, ¿qué hacemos cuatro arquitectos? eso me cayó mal porque pues uno quiere su pueblo y me trasladé de arquitectura y me pasé a Bellas Artes.

Entonces en Bellas Artes estaba la carrera de Licenciatura en diseño gráfico y arte publicitario, ese era el nombre En los 80 se creó la carrera de diseño gráfico y diseño gráfico tenía una asignatura que se llamaba, “animación” pero era animación muy primaria, la animación del librito, del clip de dibujitos sueltos, la profesora Rosalba pues no tenía ningún conocimiento así grande de la animación, sabía que se hacía libritos y el dibujito detrás del otro en formación en ese curso de diseño gráfico.

Sin embargo, lo que da la ocasión pude tener contacto con un español, no es español es Catalán Alberto Badal, y él vino a trabajar aquí a Colombia en una empresa que se llamaba Telecinema, lo recuerdo mucho porque pues en mi trabajo de grado se refirió a un tema que dice “No fume en los teatros” entonces a mí me parecía que el simple hecho de decir “no fume”, incitaba. entonces dije no, más bien no usemos “no fume” sino “cuide su salud”, inventamos un personaje que salía a la calle porque lo invadía el humo del tabaco y se le volvió un monstruo, se salió de la ciudad y se fue a respirar al campo, y en el campo ya después de que quedó el monstruo en la ciudad él se sentó al aire libre y salió un gusanito que decía: “cuida tu salud”, eso era sencillo.

Lo queríamos hacer para los teatros Cinecolombia, que presentaba siempre a un crédito, una plaqueta o un vidrio en ese tiempo, entonces pues yo aproveché para eso, realmente ese fue mi trabajo de grado, aquí sin saberlo coincidentalmente entramos en Telecinema y estaba el catalán Alberto Badal y trabajé para él

**Esteban Cruz:** ¿Era Telecinema o Telesistema?

**Álvaro Sanabria:** Telecinema, es que hay Cinesistema y el otro es Telecinema, y Telecinema tenía un laboratorio que se llamaba Quinolab, porque eso desapareció hace años, quedaba pegado aquí en la carrera 13 con la calle 24, un sitio muy pesado, siempre ha sido pesado ese sitio por la carrera 13 ahí salía uno y vivía en el Restrepo, pues salíamos a la 10ª directo al Restrepo y logré trabajar con él y ahí empecé a aprender, pero se aprende en la práctica, no era ni la teoría yo no sabía de cosas acá simplemente como que me sentí bien en ese oficio pero sin saberlo.

**Esteban Cruz:** Una pregunta maestra: su relación con Badal, él era catalán, el creo que está vivo todavía pero muy viejito, creo, me han dicho, pero era catalán me decían otras personas que él con vivió con los papás y que tenían panadería o algo así.

**Álvaro Sanabria:** No, no que yo sepa el vino solo.

**Esteban Cruz:** Él vino solo ¿cierto?

**Álvaro Sanabria:** Él vino solo y Roberto Rodríguez, el otro apellido es Pitarch es muy catalán, claro pues el hombre de buena pinta trabajó en *El mago de los sueños* y trabajó con la empresa de Francisco Macián en España, realmente no es que fuera muy buen dibujante de animación, no muy bueno, si dibujaba pero no como Nelson Ramírez con su animación Disney y ciertos movimientos, él era muy buen delineador pero no era muy buen animador, el animador es el que sepa mover monos con fluidez esa es una relación que hay entre dibujar y dibujar fluido.

**Esteban Cruz:** Él llegó y como había trabajado en *El mago de los sueños* los influyó mucho a ustedes, ¿cierto? como en la técnica o ¿ustedes ya tenían la técnica más o menos?

**Álvaro Sanabria:** Pues realmente él sabía cómo se hacía el proceso de la animación y Telecinema realizaba comerciales no solo en animación, sino en imagen real e irse a trabajar a imagen real y animación.

Estaba en boga esa técnica de la animación porque ya había algunas apariciones en comerciales y exitosos, entonces se tuvo relación con Miguel Rodríguez que era el gerente de Telecinema y lo contrató, pero él solo no lo podía hacer entonces contrató a 3 estudiantes conmigo, egresados a que la Universidad compañeros de diseño gráfico José Claudio Daza y Luis Eduardo Durán e integramos el grupo.

Él nos decía “este es un dibujo y este es otro, los tiene que seguir así”, me dio todo eso, pero más o menos entendía la técnica, sin saber que esto era importante, o sea, para nosotros era hacer un trabajo más y no sabíamos si se cobraba o no se cobraba, es que yo me acuerdo de que pues pasaba tiempo sin habernos pagado, antes nosotros le ayudábamos.

Eso fue así con amplia pero él no vino así muy solvente, él tenía el conocimiento y su sentido artístico pero eso se fue como modelando a medida del tiempo, casi que el único que quedó realmente trabajando con él fui yo, porque pues él como que veía que yo podía como jugar un poquito más y trabajé con él bastantes años, casi cuatro años, él se independizó después de Telecinema y montó su propia empresa que se llamaba “Producciones Alberto Badal” le cogí mucho cariño, pues él es mi padrino de matrimonio me hizo el favor.

Y pues continué con él, sin embargo, Badal siempre tenía otros animadores, otras personas que trabajaban y se volvió competencia de Nelson Ramírez que yo creía, o eran las dos empresas más o menos formadas en Colombia que podían hacer eso.

**Esteban Cruz:** ¿Cuántos años tenía más o menos Alberto Badal cuando llegó? ¿qué edad tenía?

**Álvaro Sanabria:** Él tendría unos 35 años

**Esteban Cruz:** ¿y por qué llegó? ¿no sabe más o menos usted?

**Álvaro Sanabria:** Realmente pues había algunos que nos contaba historias, porque a veces inventaba las cosas y porque él tiene algunas amistades aquí de oficio, que seguramente se encontrarían allá en España, sé el apellido Carrera, de uno de los personajes que él menciona y entonces le dijo “pues ve para Colombia, que allá eso es eso es un arte muy poco conocido y sé que puedes tener algo allá” y entonces casi convencido se vino aquí a Colombia y

encontró la relación con Miguel Rodríguez, ahí sí no sé por qué apareció en Telecinema, pero él como buscando, abriendo puertas. Realmente en España era la técnica muy conocida, claro, había empresas, pero le dijeron que en Colombia pues había posibilidades y realmente si las había

**Esteban Cruz:** ¿conoce a alguien que todo el mundo me lo nombra, todos los libros que se llama Roberto Rosee?

**Álvaro Sanabria:** Sí claro, eso es de la historia de la animación en Colombia, ese viene como en los años 1950 que recuerde. Corafilm, era una empresa que distribuía las películas y los teatros acá en Bogotá y Cinesistema, entonces ellos distribuían las películas que traían, pero Cinesistema era un laboratorio que procesaban las películas, entonces aquí le mandaban el máster, y ellos sacaban copia y los distribuían a todos los teatros, eso es lo que más o menos, pero habla mucho de Miguel Roset y De Lauan, franceses.

O sea, nosotros tenemos un conocimiento importado casi de Francia y si decimos algo pues metamos a Alberto Badal, es un conocimiento importado, no vi que ninguno graduado en Bellas Artes ni en Estados Unidos ni en Canadá estuviera en ese momento, ya después si conocía Isaac Saragovia, que trabajé con él después de Alberto, pero Rosee es casi de los que consideramos que inició contratando ahí en esa empresa, trabajaron algunos de alto reconocimiento, Frank Ramírez, el actor, él trabajo en animación, ahí estaba Luis Enrique Castillo, estaba “El chino Carvajal”, Nelson Ramírez, casi todos los pioneros, sin embargo había actividad porque Fernando Laverde, él también se inventó la animación pero en Stop Motion con personajes y logró cosas muy buenas de una animación casera, él tenía todo: cámaras, tenía los rieles, tenía las luces, tenía todo, entonces él ingenió la fórmula y lo logró con éxito.

Viene desde esa la época de los 50 nosotros teníamos televisión blanco y negro, es decir, ya está fundada la televisora y a los 7,8 años ¡Boom! entra el color, y después del color de la película Videotape otros 7 años, 8 años, vinieron los aparatos de efectos especiales, el generador de caracteres, El Cairo, entonces Jorge Barón cogió esos aparatos y desgastó la imagen, porque pues él siempre presentaba en su programa efectos en televisión, entonces da vuelta a la pantalla, hacia la imagen cúbica, va para allá va para acá, los Wide, todo esto ,pues nosotros no podíamos utilizar esos elementos porque pues se vuelven baratos cuando están en el uso del común, pero del videotape que conocimos la técnica ya nos tocó voltear la cabeza, ya después del videoclip se nos vino hoy a la era digital y ahí es donde estamos metidos.

**Esteban Cruz:** Maestro, usted trabajó con Badal y Ernesto me decía que en Colombia no había muchas máquinas y que les tocaba importarlas, incluso él me contaba que las traían de contrabando porque los impuestos eran muy altos, entonces que él se iba, las traía y cómo se pagaba los pasajes, que había una escasez de acetato porque el acetato era muy malo y que él también lo traía como a escondidas y que con eso negociaba y hacía algo de platica, que iba a Estados Unidos y sede volvía porque era el que tenía visa, eso me contó él y que y lo otro que me contó es que las perforadoras eran difíciles, que incluso se hicieron artefactos, ¿es verdad que aquí ustedes hicieron máquinas?

**Álvaro Sanabria:** El cuento Ernesto Díaz es muy romántico, él nos decía que él iba él a un estudio en Estados Unidos y de la basura que botaban cantidad de dibujos y papeles, que él cogió esos papeles y él fue como mirando a ver cómo es que se hace esto, eso era parte del cuento, él estuvo en Estados Unidos y él es considerado también de los pioneros porque

también él se inventaba sus aparatos, él era muy carpintero en sus vainas y tenía su Cámara y su stand había que tener una Cámara de película y un stand donde colocados los dibujos.

Los acetatos los importábamos, nos los traía un aviador y él era según el dólar: entonces si el dólar estaba hoy en \$4000 y pico y baja, pues bajan los acetatos, si está alto pues nos cobraba al precio del dólar, él los traía digamos que de contrabando pero no era una industria exagerada de traer miles, nos traía una maleta una maleta con 500 acetatos y eran impecables, eso los traía de Cartoon Colors en Los Ángeles, él nos traía las pinturas también pero uno va como adquiriendo su información de qué calidad, porque para qué, la animación en Colombia pues dio que hablar y la competencia la teníamos, pero aquí se producía muy buena animación para comerciales, nosotros nacimos no de animación de series, ni de películas aquí trabajamos animación, digo gráfica porque pues Laverde trabajo con muñecos, pero hablo de los nosotros casi que nos dedicamos a la animación comercial.

El nacimiento de la animación desde Rosee, desde los inicios nos metimos fue a hacer comerciales y se cobraba, uno de estudiante pues sale y cualquier cosa es ganancia, pero no sabíamos cobrar, es más, no sabíamos qué tan importante es eso. Yo no sé aún si esto es importante, porque yo ya llevo cuarenta y pico de años y me doy cuenta y de ello, aprendí un oficio sin saberlo, pues es importante, aquí en la Universidad se está volviendo importante.

**Esteban Cruz:** Una pregunta; me decía Ernesto que a veces como no había acetatos, les tocaba reciclar borrar, lavarlos muy bien y volver a pintar ¿eso era verdad?

**Álvaro Sanabria:** Si, en muchas ocasiones se nos escaseaba el material y borramos y volvimos, pero pues como hacíamos la línea tan rápido entonces quedaban marquitas, quedaban líneas y procuramos más bien no arriesgar ese ese dibujo porque puede que quede

brillos y deje algunas líneas que pueden estorbar, entonces nosotros en lo posible evitábamos limpiar acetatos.

**Esteban Cruz:** Él lo que me decía era que cuando era blanco y negro no había problema, pero cuando llegó la televisión a color, ahí si se armó el problema y que un señor de apellido Quimbayo decía: “Si viene con brillos el comercial no se pasa”.

**Álvaro Sanabria:** Tendría flasheos, en Inravisión había un personaje ese término, en ojo clínico y entonces el hombre miraba el trabajo ahí, viendo la película la hacía parar decía: “ahí hay un brillo” y a veces por ese flasheo, por un solo cuadro él paraba, era exigente había calidad, había un estándar de calidad en Inravisión y había que estar detrás de él para que le pasara el comercial en calidad.

Entonces em ciertos colores que había en película, pues era la claqueta de colores pero en Videotape sí, pues otra forma de emisión dependía de un coloroscopio que al subirse el giro o la intensidad de un tono pues pasa de ser de estándar normal y pasa a ser es un color Pink o radial, entonces si no era un efecto ya había un error, entonces esos colores contrastados como el amarillo y el violeta por ejemplo, el verde y el rojo producían de por sí no era la línea era el contraste de color pero vibraban.

Esa fue otra teoría del color, después de los blanco y negro teníamos unos frasquitos de 8 tonos y sobre eso nos basábamos, entonces los numeramos, pero después ya venía el color que lo traíamos de Cartoon Color y venía numerado, ese color era exacto, si pedía otro frasco en 6 meses y pedían ese color, era la misma tonalidad.

La ventaja de ese de ese material de pintura es que es un vinilo, el de Viniltex de aquí servía, pero el Viniltex de acá porque tenía mucho pegante, se agarraba tanto al plástico, al acetato

que producía estrías, no dilataba, mejor dicho: el plástico dilata con el calor de las luces entonces el vinil que traíamos de allá dilataba igual, o sea que sí tenía pegante, pero con un poquito de plástico, entonces no arrugaba el acetato.

Siendo exagerado pues producía ciertas liniecitas y nos expusimos a eso, al traer el material de Estados Unidos sabía que tocaba cobrar duro, precisamente para pues poder tener los acetatos nuevos, el papel, la perforadora para hacer registro, hace tantos panorámicos porque había un campo, dos campos.

Había acetatos esféricos, pero también panorámica pues ya uno se va acostumbrando con el tiempo a sentir los materiales, y si se gastaba pues se gastaba y había que estar pegado al laboratorio; por fortuna yo en Telecinema aprendí laboratorio, entonces tengo la fortuna de conocer el tratamiento de la película, la de la fotografía, el revelado, el truco era que había que sacar unas copias internas sobre ese para sacar copias, conocimos la imagen aérea que era una Cámara mirando allá a un punto donde hace unos efectos especiales es más. colocar un muñeco sobre la imagen real se hacía así “cachi contra cachi” se llamaba.

Entonces había un positivo-negativo y yo tenía que colocar los muñequitos sobre esta película, pero esta película había que hacer una reserva que era un muñequito para que quedara la película Virgen, después ya a positivarlo y queda el muñequito pegado en esa película, efectos que se hacían aquí pero muy caseros, sin embargo, había la Cámara especial la tenía Telecinema y ahí si aprendemos parte del tratamiento.

**Esteban Cruz:** Según lo que me decía Ernesto y Óscar ellos comenzaron mirando, veían Disney cuando eran niños, veían animación que venía de Europa y eso como que les fue guiando ¿a usted le pasó lo mismo?

**Álvaro Sanabria:** Si, vea que decían que la persona que trabaja en animación queda inyectada a eso, era un virus y ese virus se pega porque ver dibujos y la alegría que da eso. El proceso es jarto, lento, meticuroso, pero ver mover ya los personajes producía esa pasión y la pasión pues viene pegada de películas, claro, a mí por ejemplo *Yellow submarine* lo recuerdo, *Fantasia* de Disney, son películas que desde un comienzo *La bella durmiente*, pero uno veía lo mágico de eso e intentaba imitar, aquí pues que hayan estudiado animación exceptuando y Isaac Saragovia, porque ni Nelson ni Ernesto, ninguno estudió tal cual.

**Esteban Cruz:** Eran bachilleres.

**Álvaro Sanabria** Si, empíricos el mismo oficio nos enseñó.

**Esteban Cruz:**

Pero usted ya era de la generación de los graduados, porque pues yo tenía el título profesional y aquí para estar en la Universidad, requería el título profesional de diseñador gráfico, pero es que no había más, es decir, Nelson pues sabía, pero no tenía el título porque él alcanzó a estudiar en la Universidad, pero no adquirió el título, entonces pues yo logré entrar en la academia y que es también virus pegajoso.

**Esteban Cruz:** Maestro, le iba a preguntar otra cosa, me decían también Oscar y Ernesto y lo que uno lee en los libros, que Nelson como que concentró las grandes cuentas de las grandes empresas, se volvió como Disney y usted, también Ernesto hicieron empresa, empresas pequeñas y esas empresas también tenían sus clientes ¿cómo fue su empresa?

**Álvaro Sanabria:** Yo no sé si coincidencias o “disidencias” que se le aparecen a uno, se ilumina en cierto momento preciso, estar en el momento. Claro, yo dependí de Alberto Badal y después dependí de Isaac Sagovia, caleño, hijo de judíos, formado en Canadá en Bellas

Artes y animación, tuve esa grata coincidencia con él, de sentirlo a él como animador sin que lo fuera, es decir, él nos ordenaba, pero entre los judíos ellos se cuidan con sus clientes, por ejemplo, Saltina Noel, Croydon, eran de judíos, ellos se ayudan, y él abrió su empresa que se llamaba Cinestudio en 1980.

Después que me retiré de donde Badal, fui a trabajar con él, yo le hice una mentirilla porque pues yo me ganaba bien donde Badal, pero Ricardo Álvarez era el laboratorista ahí de Telecinema, él me recomendó con Isaac y me dice: “Álvaro, hay un judío que se llama Saragovia y él está consiguiendo dibujantes, yo le expresé ganaba el doble lo que está ganando” - ¡Por Dios Ricardo! - “hoy ya me entregó las llaves del carro, este es el apartamento en las Torres del parque, aquí en la plaza Santa María como el veinteavo piso”, un apartamento muy bonito.

Entré realmente como en otra cultura no colombiana, hasta la cocina era internacional, de Sagovia el papá era dueño de “Curtiembres Titán” en Jumbo, Cali; mucha plata tenía, pero era el hijo Abel, y ahí fue que empecé a conocer las agencias de publicidad, ya tuve contacto con él porque estaban invitados - “vamos a hacer el comercial de Croydon”.

Yo iba a las agencias y empecé a sentir ese manejo como en el lenguaje cinematográfico, el manejo de los movimientos de Cámara: este primer plano, el título, la entrada, empieza con el travelling y esas cosas, entonces uno empieza como a untar de eso y a sentir roce con las agencias y roce con el cliente, pero pues yo trabajo con él, él se retiró de la animación, se fue para Cali y quedamos nosotros abandonados.

Volvimos nuevamente donde Alberto Badal, pero ya me sentí, pues no cómodo sino como ya no estaba con el mismo valor, ¡pero lo que son coincidencias! Gilberto Parra, él estaba

atrasado en McCann Erickson y me recomendó para hacer 3 comerciales del Banco Cafetero ya como independiente, entonces dije: “bueno, voy a hacerlo” y consigo mi gente y empecé, nos recomendaron de McCann Erickson y en ese mismo roce pues me fue muy bien con esos comerciales y de ahí pues se recomienda a otro comercial. Todos los clientes son según el roce, porque cualquier agencia no arriesgar un billete que cuesta para darle a cualquiera.

Sin embargo, yo era muy inseguro en eso y de la mano con Carlos del Zulia, artista más americano, educado en Estados Unidos en la época de paz, música y amor de Zabriskie, él montó su empresa que se llama Grupo Creativo Viendo, y pues en algún par de comerciales que él me vio como dibujando, le dije: “Carlos, ¿por qué no juntamos fuerzas?”, pero no hicimos papeles, socios de palabra y casi que vivimos más de animación que de otra cosa porque él era muy creativo, de agencia, con él también conocí clientes y las agencias, él después se fue para Atenas como director creativo, se fue y yo quedé otra vez nadando.

**Esteban Cruz:** pero luego hizo otros comerciales...

**Álvaro Sanabria:** De norma, Carvajal y también lo de Johnson y Johnson, yo hice como unos 10 comerciales también, era la línea oral: el cepillo, el enjuague bucal, la seda dental y pues casi que conozco más de salud oral por esa misma razón, el primer comercial era de un niño, el dibujo de un niño que levantaba la mandíbula y se desvisagraba para que el cepillo limpiar a hasta el último molar, pues peligrosísimo, pero ellos ya habían hecho esa prueba de que sí caía bien, porque entonces esas imágenes no es que uno las creara, sino que la agencia se encarga del estudio y uno es muy receptivo de ese mensaje y evitan lo posible de hacer lo que a uno le parezca.

**Esteban Cruz:** Ustedes no hacían el guion, esta es la idea, este es el concepto. Ellos pasan el guion y ustedes háganlo.

**Álvaro Sanabria:** Si, el cliente busca la agencia de publicidad, la agencia de publicidad busca la estrategia, y de la estrategia nacen muchos medios, lo que es el periódico, la revista, las vallas, todo esto en los display y parte de esa campaña pues puede ser o en imagen real o mixto (animación e imagen real). A mí me funciona mucho esa combinación y por eso tiendo a veces, pero esa línea y Johnson se hizo famosa, a mí me decían: “Álvaro cobre derechos internacional porque esto va como para 17 países” porque Johnson y Johnson es mundial, agarro una plata y les cobró un millón de pesos por país, entonces después me devolvían la cotización porque decía 17 países y está cotización es 17 millones más alta del presupuesto que tenemos.

**Esteban Cruz:** Y le tocaba a usted ajustarse.

**Álvaro Sanabria:** Bueno entonces pues para qué, me cobraba un millón de alegría si no me los van a pagar, así jugaban con uno porque uno cedía los derechos internacionales, pero no se los pagaban, eso era cierto.

**Esteban Cruz:** Si, él dice que Nelson tenía todo el mercado de los grandes y a él le tocaba como las chichiguas’, como dice.

**Álvaro Sanabria:** Los sobrados que dejaba por ahí Nelson, pero pues también nosotros le fuimos también quitando, había buen mercado. Yo nunca tuve que recibir ni bultos de naranja, ni lo que dice por productos, yo nunca tuve la posibilidad, ahí se hablaba de negocios por debajo de la mesa, pero pues yo no sé, yo no era mal negociante, pero cobraba duro, entonces aprendí que había que cobrar duro, porque si uno cobra barato dicen o es regalado,

o Nelson es un ladrón; si Nelson cobraba un millón de pesos el segundo pues yo me la acercaba, pero sin ser tan barato.

Yo ya sabía, yo hoy por ejemplo la Abejita Conavi, yo traje la Abejita Conavi hice como 6 comerciales, todavía están por ahí sería bueno el día que los revisaras.

Los queman en un mes porque pues la lotería es en diciembre que salía como concurrido, lo más corroncho' bueno, corroncho' no es el terminó, pero por ejemplo un comercial que hicimos de la lotería de Cundinamarca, “monstruosamente millonario” y eran unos monstruos, “los huevos de oro de la lotería” y era una gallina poniendo un huevo de oro, lo que más vendiera.

Hacer publicidad amor u odio, magnetismo e diferencia pues que el comercial sea feo u horrible pero vende y un comercial premios, pero el Banco Bogotá por ejemplo que tuve la oportunidad de trabajar y conocí a la hija de Sarmiento Angulo: “No me interesa que nos ganemos premios, yo quiero es que se venda mi tarjeta, que ganen premios está bien para eso los contrató a ustedes, para que me haga una buena idea pero yo no necesito premios”

Y así eran muchos clientes, “no yo necesito es que vendan” que gané con Fast Track. nosotros les ganamos el Dolphin de Oro precisamente con Carlos Lersundi con un comercial de Croydon en Fast Track, fue el mejor comercial que hubo, premiado Estados Unidos uno de los mejores comerciales con efectos, especiales, neones ya empezamos con esto, pero fue de tanto impacto el comercial que el producto no estaba en el mercado.

**Esteban Cruz:** ¿Maestro una pregunta, el estándar del mercado eran 20 segundos, 30 segundos?

**Álvaro Sanabria:** El estándar era 30 segundos, era la mayoría, pero sí había de 20, había de 15;15 segundos, 30 segundos y hasta un minuto.

**Esteban Cruz:** Pero ustedes por ejemplo en algunos casos, también me decía Nelson Ramírez que comercializan 30 segundos, pero animaban 20. porque había digamos estaba fijo el anuncio final.

**Álvaro Sanabria:** La animación real era en 20 segundos y casi que hacíamos la mitad de las imágenes porque fotografiamos una imagen dos veces.

**Esteban Cruz:** Como animación limitada, así como lo que decía Hanna Barbera.

**Álvaro Sanabria:** Más o menos, sí claro que hasta Disney lo había hecho, no es todo full frame bueno, cuadro a cuadro. No eran 24-24, eran 12-12 a un segundo que eran, tú que entiendes muy bien de esto.

En mi empresa que se llamaba “Artas, artes animadas” yo calculaba un segundo en un día, entonces sí cotizaba 20 segundos eran más o menos 20 días, claro que se va más porque entre la cotización, el leer el Story Board son días que pasan y eso no se cobra, o sea, hacer la relación a la agencia, la recepción de la idea, la estrategia y todo pues no se cobra, entonces a veces hacía uno 3 o 4 visitas para entender el trabajo y ahí se cotizaba pues ya recibía, pero trabajo neto desde que empieza era un segundo diario en mi caso con 3 personas más, ya era el dibujante principal.

De pronto conseguí a alguien más y ese fue un error, que casi los que trabajamos en esto inventamos la empresa, entonces nos golpeábamos porque había que saber cotizar, facturar, hacer el lazo jurídico para poder cobrar, entonces algunos daban el 50% y Ernesto tiene razón, él la sufrió dura porque uno podía hasta perder la plata.

En alguna ocasión con RCN, yo trabajaba todo lo de RCN en los comerciales con Azula y yo hacía los comerciales “Álvaro facture allá de una vez que esto es agua cristal”, “Álvaro lo del Camello de la DIAN, tenemos 6 comerciales del camello de la DIAN hasta que nos quiten el camello” entonces yo ni cotizaba y hacía la factura de una vez, y en una de esas pasé la factura y me dijeron: “No pero ¿que está cobrando ustedes? aquí no hay reserva presupuestal para eso RCN tiene todo y ¿usted de dónde? - fue Azula que me dijo que hiciera ese trabajo - Ah no, pues tendrá que pagarle él porque aquí no hay dinero para eso, aquí no hay reserva de esa plata” y entonces si perdía y una plática.

**Esteban Cruz:** ¿Si era rentable? o sea hubo gente que se volvió... muchos me dicen que hubo como un auge en los 8090

**Álvaro Sanabria:** Si, fue 80-90 fue realmente.

**Esteban Cruz:** Y mucha gente tuvo dinero, pero después hubo una caída súper fuerte porque llegó lo digital.

**Álvaro Sanabria:** No tanto la técnica, yo no sé si usted les ha preguntado, que lo que cayó del en el país la industria fue la desprotección artística que teníamos y que Gaviria, que no le agradezco mucho con lo de la apertura económica, entonces la apertura económica pues nos volvieron la competencia difícil porque entran los comerciales de Estados Unidos y ya no lo teníamos nosotros.

Si Colombia tenía un animador, tenía un locutor, tenía actores, tenía todo eso, había que utilizarlos; lo que hizo fue que acabó con la industria de la publicidad, porque la apertura económica abrió las puertas y la protección que teníamos nosotros los fotógrafos, publicistas, diseñadores, artistas, locutores, todo esto, pues se fueron.

Las agencias de publicidad casi que desaparecieron todas y las que son internacionales se aliaron con otras empresas internacionales, por ejemplo Atenas BPO o Sancho, entonces ellos vivieron fue por eso, porque la protección artística fue para todos, es decir, se fue para todos, se acabó la publicidad, se acaban los comerciales y entonces la industria que era no débil pero sí frágil, cogió las empresas como la mía y quedamos temblando, sin embargo aguante un poquito más pero no, en esto la imagen desgasta.

El problema es que nosotros cobramos, dibujamos, hacíamos relaciones públicas, mandamos publicidad, uno mismo “Hola, pero ¿usted no es el dibujante de animación? - sí, pero hay también mensajeros” y pero entonces por meterse en todo no supimos armar empresa, ni Nelson Ramírez. Teníamos el mercado, pero no sabíamos convocar, licitar.

Hice algunos comerciales con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, hice 5 comerciales, tuve que ir a presidencia porque la esposa del presidente era la cabeza mayor del Instituto, esas cosas, pero el manejo con el Gobierno, terrible.

Sí, porque lo manipulan a uno, dicen “50% con la orden de producción y el 50 % dentro de los 30 días restantes de la entrega por satisfacción”, el papel lo dice, pero RCN se gastaba 6 meses y de pronto una agencia a los 6 meses le dice: Bueno, yo le saco su platica, pero hay comisión por pronto pago”.

**Esteban Cruz:** El 10%.

**Álvaro Sanabria:** Es que creo que era más.

**Esteban Cruz:** ¡Más que el 10!

**Álvaro Sanabria:** Si, ellos cobran casi comisión como del 17%

**Esteban Cruz:** O sea, yo hago anticipo porque le salen 6 meses, pero le cobró un poquitico por hacerle el favor.

**Álvaro Sanabria:** Por pronto pago, yo no sé esa figura donde la aprendieron. una comisión por pronto pago

**Esteban Cruz:** ¿Ustedes firmaron siempre contrato? ¿o era de palabra?

**Álvaro Sanabria:** No, ellos nos exigían un seguro de manejo y buen gasto del anticipo, sobre todo el anticipo, con el anticipo uno podía trabajar. Entonces uno tenía una aseguradora que por lo menos a mí por teléfono: “hágame un favor, para Mc. Cann Erickson necesito que me por una póliza por tal valor” a mí me lo envían así sin que tuviera plata, pero es que uno paga a la aseguradora para que la aseguradora después lo castigue, es que uno paga eso y a la agencia qué le interesa si es que tiene la aseguradora y la aseguradora le cae a uno.

**Esteban Cruz:** ¿y la aseguradora era por si ustedes incumplían?

**Álvaro Sanabria:** Si, era por cumplimiento y por buen manejo del anticipo. Por ejemplo, a Nelson Ramírez le daban le dan espera porque a veces tenía 2 o 3 comerciales y él empezó a incumplir y pues eso de incumplir en una de esas publicidades es de lo peor, porque ellos tienen medidos sus tiempos y medida su inversión, eso creó cierto malestar en el medio. Aguantar uno a Nelson, a Alberto o a Ernesto Diaz uno corría el riesgo que no podía enfermarse que trabaje, que trasnoche como loco, pero por lo menos en mi caso yo nunca tuve problemas con tiempo casi siempre cumplí.

Eso me ayudó mucho, sí me sacrificaba, pero yo cumplí, me daban el 50% si agregaba tanto, pero cotizada por ejemplo con Johnson y Johnson me decían “Sanabria mira este comercial”

yo cobraba millón de pesos el segundo y esto hace ya más de 20 años, un millón de pesos ahorita no lo ve nadie.

No sé cómo era que ganábamos plata, pero a mí me sobraba a veces, porque yo podía vivir el mes siguiente sin trabajo y le pagaba bien a mi gente.

**Esteban Cruz:** Un millón de pesos de segundo eso no lo gana hoy nadie

**Álvaro Sanabria:** Cobraba 20 millones, mire el último comercial de peluches que no salió al aire.

**Esteban Cruz:** ¿por qué no salió el aire?

**Álvaro Sanabria:** Yo tuve algún problemita con el productor de imagen de arte, el que hace la imagen viva, sucede que me hicieron cambios, el productor era él, yo soy realizador de animación pero el productor es él, yo obedezco más a él que a la agencia y me hicieron varios cambios, pero hacer un cambio en animación eso era tiempo y entonces bueno, aquí está el arreglo que quiere (la agencia ya lo había aprobado), bueno ya me lo aprobaron y hacía el cambio y volvían otra vez a hacerle otros cambios dije: pero si la agencia me aprobó, yo no voy a una reunión con una junta de producción si no voy firme, si el cepillo es así yo les dibujo ¿es así el cepillo? y me dicen sí, queda grabado y si me cambia el cepillo ya cobro.

Entonces había que estar protegido, porque Alberto Badal decía “le pican los dedos” en cierto momento se pican, si no van sobre aprobaciones previas es posible que le cambien un plano, le cambien el color o alguna cosa. Uno tiene que respetar el producto, pero si hay algún cambio que le hacen el comercial que no está estipulado, hay que hacerlo y se lo cobran, es más, lo pueden sacar porque es que hacer fama es muy lento, pero un comercial malo ellos mismos se encargan de divulgar.

Entonces este comercial me lo aprobaron, salió al aire todo y coticé el siguiente, pero al cotizar el siguiente, salió “Crear Televisión “y les ofreció a ellos a bajo precio, al mismo productor que no me defendió, o sea, casi que el mismo producto y dicen: “no pues aquí hay más gente y Crear televisión tiene un grupo de dibujantes”

**Esteban Cruz:** Maestro, de ese millón de pesos que usted cobra por segundo ¿cuánto le quedaba ganancia más o menos?

**Álvaro Sanabria:** Uy es que, si era, a ver pando bien a los colaboradores, pagando arriendo, pagando todas las cosas me queda el 50% libre.

**Esteban Cruz:** Entonces era buen negocio.

**Álvaro Sanabria:** Sí, era buen negocio.

**Esteban Cruz:** Si era buen negocio porque era mucha plata para ese momento o sea el comercial de 20 millones...

**Álvaro Sanabria:** Daban 10, los 10 se iban, me queda el 50% restante que es la ganancia, no tiene cuenta bancaria eso no. Uno no sabía cómo podía ganar plata, pero sobraba, yo vivía el mes siguiente de ese mismo presupuesto y mi esposa vivía bien, mis hijos bien en buenos colegios, tenía mi carro.

**Esteban Cruz:** ¿y le tocaba pagar impuestos?

**Álvaro Sanabria:** Sí claro, nosotros declarábamos renta y, es más, las agencias le descontaban el impuesto del total, si son 20 millones, son 20 millones de honorarios que usted se ganó y sobre eso le hacemos la retención, pero debían de dividirlo porque una cosa

son servicios, otras son honorarios, otras son gastos de materiales; en la agencia no se ponen a hacer esas cuentas entonces uno cobraba y facturaba neto.

**Esteban Cruz:** Y ellos le descontaban de la derecha.

**Álvaro Sanabria:** Ellos subían el neto, o le decían cotice valor total, pero de ese valor total usted tiene que pagar los impuestos, pero yo prefería, yo tuve un contador, el mismo contador que tuvo Telecinema, el viejito Santiago me hacía la contabilidad, él iba a recoger los papeles, llevaba el libro contable, era una belleza porque era toda manuscrita y tenía una letra con tinta verde, una belleza ese libro contable, pero pues aguantábamos.

Por lo general mis colaboradores eran egresados de la Universidad Nacional la mayoría y por ejemplo de delineadoras la mejor que yo haya visto para animación sobre acetato fue de Noemí Cuellar. Ella calcaba de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, calcaba de abajo para arriba como de arriba para abajo, no necesitaba darle vueltas al disco porque el disco de animación es redondo y entonces eso se presta para ir corriéndolo, la línea de aquí para allá y corren de aquí para allá, como arquitectos lanzando la línea, ella no necesitaba mover el disco, sino que calcaba igual de aquí para allá como de allá para acá, era de mucha agilidad, le rendía.

Otros decíamos; bueno son 50 dibujos al día que había que calcar, los hacía, pero el horario con la gente que trabaja con uno era muy difícil porque uno dice: no, yo sábado y domingo no vuelvo a trabajar. No

**Esteban Cruz:** Les tocaba porque había que entregar.

**Álvaro Sanabria:** Trasnochadas duras, yo le decía, mi gente nunca aguantó hambre.

**Esteban Cruz:** También me decían que Nelson trabajaba toda la noche, eso me dicen todos

**Álvaro Sanabria:** Nelson ganaban muy bien, tenía las mejores máquinas, era lo más representativo.

**Esteban Cruz:** ¿Ustedes crearon una estética colombiana que los diferenciaba con otros países? porque digamos las ilustraciones, el diseño de los personajes son muy parecidos a al norteamericano, más parecido que a los norteamericano que europeo por ejemplo el diseño del personaje, pero sí tenían unos componentes muy colombianos como el color. ¿usted cree que sí los colombianos logramos tener una estética o no la logramos sacar?

**Álvaro Sanabria:** No, que yo sepa la identidad nacional sí, como que no habría que ser uno de tener el estilo de uno, sino del estilo del que le mande, o sea, si le mandan un mono tipo Disney como puede ser el monstruosamente millonario, es decir, no obedecía la línea.

De Johnson y Johnson dice que es el degradado, esa línea venía de Europa, no sé de dónde fue que se hizo ese, se demandaba el diseño del personaje, yo no lo copiaba, pero si miraba cómo está el comercial con una línea interrumpida, de cierto estilo gráfico, los colores los mandan ellos, porque pues si uno quisiera hacer el color propio porque eso es lo que me identifico, no. Yo no vendía ni mi estilo, ni mi identidad, ni mi línea, yo obedecía a una estrategia y una línea que venía hecha.

**Esteban Cruz:** ¿Pero si luego se adaptaba un poco como a los colombianos o no lo hacían?

**Álvaro Sanabria:** Lo que me diferencia a mí de mis comerciales y mis cosas de verdad, es que le pongo cierto picante, cierto sentido del humor, cierta malicia en ciertas cosas, mis comerciales usted los ve como con cierta cosita, eso ya es como aquí en la Universidad, si le nuestro trabajos de aquí se obtiene un picantico, que eso es muy americano, el humor americano haciendo un comercial de líneas porque tiene ese ese picantico.

No es el comercial serio, sino que tiene algo del “ají” de las películas de Disney claro. tenían que aprobarlo, por ejemplo, el Mr. Reach que se acuesta encima de los productos y trae un crédito, entonces se voltea y estira la mano que parece de caucho, lo trae aquí eso son cosas que uno aporta, el Mr. Reach que voltea a mirar y pica el ojo, pues uno lo tiene, le pone ese picantico que es de animación, no es voltear a mirar como tal. porque pues es como es ponerlo actuar, el acting pues es muy posible en animaciones, tener un personaje que hace teatro y que gesticula, que se mueve y tal, eso es lo que se hace y uno mira, uno es el espejo.

**Esteban Cruz:** Claro y lo que me decía también es que uno de los problemas más grandes que tenían era el coordinar el sonido, la voz con la animación.

**Álvaro Sanabria:** Si había que tener un poco de conocimiento de cómo se hacía el lipsync, sobre todo leer el sonido, entonces leer el sonido cuando era cinta magnética que no se ve nada, había que tener un lector magnético para irlo y rayando sobre la cinta: aquí está la a, aquí está la e, aquí está la m, entorno hacia el mouse set la m, la a, la s, la e, la f y la t.

Con esos 7 movimientos uno puede hacer un lip perfecto, pero aprender a leer el sonido cómo leer las imágenes si lo hacíamos, pero era en práctica, con el rewinder había un aparatito, una consola entonces uno con los rewinders que pasaba la película y uno mirando aquí en la pantallita en la consola, mira uno las imágenes y uno va haciéndole marcas casi que un rotoscopio, el rotoscopio es como copiar del video, entonces en cierto momento donde entra la animación.

Por ejemplo un comercial de Alka Seltzer, no creo que aspirina, que la ama de casa se le abre aquí la camisa y se le sale el estómago, no sé si tú conoces, porque dice: “bueno pero si le quita el dolor de cabeza, pero ¿y su estómago?”, entonces había el rumor de que la pastillita

aspirina si le quitaba el malestar pero el estómago sufría, entonces la campaña era eso: evitar de que el estómago, le dijeron: “no el estómago no, eso no le pasa nada”, entonces se hicieron comerciales con el estomaguito bailando, pero entonces el bailadito de ella es como el bailadito la modelo, entonces había que rotoscopiarla para que bailara igual

**Esteban Cruz:** Como Disney que hacía rotoscopio, hacia la imagen Blancanieves, por ejemplo.

**Álvaro Sanabria:** Ahí sí había técnicas, pero uno se lo inventaba y unos cogían proyector y colocaban un espejo a 45° y sobre un vidrio esmerilado entonces proyectaba una allá y sobre este vidrio que está aquí uno calcaba, como proyectarlo a la pared y que ese cuadro a la pared con un retroproyector entonces uno, para poder cambiar los movimientos eso sí lo hacían, pero no era la maquinita tal cual, yo no conocía una máquina que sirviera uno se lo inventaba.

**Esteban Cruz:** ¿Ustedes construyeron esa técnica?

**Álvaro Sanabria:** Si, nosotros acá en Colombia nos inventamos

**Esteban Cruz:** Mientras ellos sí tenían los gringos la técnica y hay algo que me decían que veían un comercial de Argentina es la época y saben que es argentino por el estilo, por el diseño; los colombianos nunca estuvimos más conectados tanto con los latinoamericanos sino más con los gringos y con los europeos ¿verdad?

**Álvaro Sanabria:** Nadie puede decir que aquí nos inventamos la animación, no esto es un conocimiento que se importaba, si queremos mencionar Francia listo, si queremos Estados Unidos listo, aquí hemos tenido pero fuimos como muy muy empíricos, casi que aprendíamos en el oficio, quizá de los graduados que yo conozca Carlos Larzundi e Isaac Saragovia, ellos venían de formación americana, ellos la traían, el tipo de monos que traía Isaac Saragovia

era de un estilo diferente del que nosotros trabajamos acá, o sea que él vendió ese tipo de mono, ese tipo de dibujo.

Y varios comerciales eran como huevitos con patitas, ¿te acuerdas? este monito que estoy viendo ahí, como huevitos con patitas y manitos, era muy revolucionario el dibujo como ver dos estilos *Yellow Submarine* y *La bella durmiente*, pues siendo uno de música, pero son dos estilos totalmente diferentes.

**Esteban Cruz:** ¿y ustedes nunca hablaron con mexicanos o argentinos que estaban allá produciendo al tiempo? No tuvieron ese tiempo de intercambio ¿verdad? es que casi ninguno me dice, ni Nelson ni nada.

**Álvaro Sanabria:** No, en mi caso México no, sí le hice yo un par de comerciales para Panamá, le hice de las hormiguitas de Helados Pop, pero para Panamá.

**Esteban Cruz:** Y aquí exportan ustedes, pero como a Ecuador, Panamá, Venezuela

**Álvaro Sanabria:** No, ni Ecuador, teníamos argentinos y porque pues ellos tenían la fama de ser muy creativos, muy publicistas, muy conocidos entonces casi que no había una agencia prestigiosa que no tuviera un argentino.

**Esteban Cruz:** Pero como creativos, ni ilustradores ni nada.

**Álvaro Sanabria:** Y regañaban y esos eran el argentino petulante, esos los que había regañado fue Marcos Bueno, un publicista argentino y ya si hay una mujer colombiana que decir que lo paró a uno porque era frentera, dura era la de Sancho Publicidad, Elizabeth Maldonado la tenían ahí porque es que era dura, es decir, si una persona directora de arte lo regañaba y uno sentía tan mal que uno quería votarle comercial.

**Esteban Cruz:** Maestro, usted alcanzó a hacer cabezotes o créditos de novelas

**Álvaro Sanabria:** Créditos si, también hace mucho hice para teatro, antes eran los vidrios, eso tumba, graba, después se volvieron los comerciales como de 15 segundos como el de Corafilm, “Corafilm presenta” y entonces abre unas cortinas, antes de presentar los Gang humorísticos de México que eran los chistecitos mexicanos antes de la película.

Después aprendí a hacer los créditos pero ya en animación pero era muy escaso, en Cine Colombia como le digo el trabajo de no fume, aquí vino José Delfos, un mexicano que iba a montar aquí empresa de cine y se metieron con políticos ahí y tal, y a mí me dijeron “Sanabria venga, aquí hay un cuarto y ahí monte su estudio” pero sin arriendo, no pagué arriendo ni nada y ellos hacían reuniones políticas y a ver si el sobreprecio de María Emma Mejía, lo que decía es que el Gobierno o el estado en cierto momento sí tuvo intención como de apoyar la industria del cine.

¿Cinefilm? Bueno, no me acuerdo ahorita el nombre y entonces el sobreprecio en los teatros era para eso, ese sobreprecio era para tener un presupuesto y apoyar a los productores tanto en animación como en imagen real, pero, así como nace con buena intención y con el apoyo se diluye, después se utiliza y entonces desaparecía, ese presupuesto nunca lo recuperaron.

Entonces siempre existido como esa intención de patrocinar, ahora del Ministerio de Cultura es el que patrocina, lo del Ministerio de las TIC entonces ellos montaron como 16 sucursales aquí hay una, ViveLab, que queda aquí detrás de Inravisión, con la intención de promover la industria de los videojuegos, de la animación de todo esto. Yo no sé si existan ya esos 16 regionales, pero pues se hizo una inversión grande y seguramente tienen ellos que

autosostenerse y yo no sé si estaré en la capacidad, porque ahí dictaban cursos y otras cosas no sé si eso está bien, pero la intención es buena.

**Esteban Cruz:** Maestro la última pregunta, volvemos atrás ¿cuándo cerró la empresa y cómo fue ese momento?

**Álvaro Sanabria:** Como le digo, se fue aflojando con lo de la apertura económica y quedamos en cierto momento frágiles, porque pues no había el dinero suficiente para sostener un grupo, y pues yo soy hijo de la Universidad Nacional y en cierto momento como vuelvo a las diosidencias' apareció la oportunidad de dictar clases, que aunque yo nunca me he despedido pero aquí venía yo a dictar charlas de animación, pero se presentó la convocatoria para un profesor me presento y aunque aún yo trabajaba aquí de profesor yo tenía mi empresa en La Soledad, salía de aquí a allá a hacer algo que quedaba, por ahí salían cositas pero ya muy muy distante, ya no era tan seguido o sea que el mercado si se fue bajando aquí con lo del IVA porque había exenciones de impuestos para la publicidad.

Cuando empezaron ya hacer lo del IVA, las retenciones y todo esto, ya quedó la producción cara y se fue para Argentina, Brasil y Puerto Rico, entonces dicen: No pero aquí Colombia es más caro, siendo que en Argentina nos da un buen resultado y un poquito más económico, no es que les guste que no cobre uno, a ellos les gusta que cobren, que tenga que viajar a Estados Unidos, que tenga que viajar a Argentina y que tengan publicidades pero se quebraron las empresas, lo único que quedó por ahí fue lo de la Asociación de Locutores, que cuidaban tarifas, entre nosotros creamos las tarifas pero no las respetaban para que pudiera por debajo de cuerda.

Lamentablemente, a mí se me empezó como a distanciar el mercado, pero pues me agarré esta cuerda y me dieron dedicación exclusiva.

**Esteban Cruz:** ¿En qué año cerró usted la empresa?

**Álvaro Sanabria:** Como desde el 2000.

**Esteban Cruz:** ¿Y cuál fue la última el último comercial que hizo?

**Álvaro Sanabria:** El último comercial fue el de Cuadernos Peluches.

**Esteban Cruz:** Ese fue el último.

**Álvaro Sanabria:** Y el último comercial de Johnson, no he vuelto a ver un comercial de Johnson de la línea oral.

**Esteban Cruz:** Entonces ese fue el último.

**Esteban Cruz:** En la industria nacional, el apogeo de ustedes fue como del 85 al 90 – 96 más o menos.

**Álvaro Sanabria:** Si, yo creo que pongámosle a ver 80 - 90 fue como lo más glorioso de la de la animación en Colombia y ahí se lograron 5 o 6 empresas que medio conozcan una de esas pues la de Ernesto Diaz, de Nelson Ramírez Alberto Badal, la de Isaac Saragovia la de Augusto martelo que Ernesto Díaz trabajó con él, Augusto Marcelo hijo de los Martelo de los Dinners, sí de familia prestigiosa costeña.

**Esteban Cruz:** Y ustedes van a cargar con la línea de la publicidad y los artistas van por su lado, digamos Laverde, Santa, Paulina

**Álvaro Sanabria:** Pues como que la generación era una, de otra, yo soy como de la segunda generación de los primeros, los pioneros, yo vine detrás, Alberto Badal viene como de esa época, pero no los que iniciamos sino de atrás, como en la segunda generación y de ahí tercera, cuarta.

Yo no he visto ahorita empresas así como de lo animado que estén dando haciendo algo así, la vez pasada en una agencia que me dijeron: “Álvaro pero es que ahorita no hay empresas que den la talla” es decir, que den la talla es el resultado la creación, el gustico, el picante y la vaina chévere, porque lo digital nos encasilló un poco y creemos que lo digital de la solución y sucede que la mano es prodigiosa, entonces la diferencia entre 3-D y la mano del artista, por eso me gusta que lo del artista, porque la línea del artista es otra.

Por ejemplo, yo trabajé en la misma, no sé si hay un cuadro aquí con Hernando Carrizosa, egresado aquí en la Universidad, artista, él es de los artistas que no se dejó contaminar yo le dije:

- Carrizosa, venga trabaja dibujo animado, hombre esto es de publicidad y se gana.

- No, no, me duele el alma soy artista.

## ENTREVISTA A DIEGO ZAJEC, BOGOTÁ, 25 DE ABRIL DE 2022

**Esteban Cruz:** ¿Entonces cómo llegó usted a Colombia? ¿de dónde venían? ¿por qué llegaron?

**Diego Zajec:** Bueno, de dónde es una historia muy larga y complicada que empieza por allá a principios del siglo 20, pues nosotros: mi hermano y yo nacimos, mi hermana nacimos en Argentina, pero mi papá, mi mamá y mis abuelos no son argentinos; mi papá es esloveno, mi mamá es italiana.

Mi papá es un buscador de vida básicamente, mi mamá es un típico migrante italiano del *Novecento* por decirlo de alguna manera. La familia de ella es una típica de migrantes que son básicamente campesinos, gente de pequeña burguesía del centro de Italia, y de mi papá la cosa es un poco distinta; a mi abuelo mi abuela lo jodió y lo jodió para que se montara en el barco y viniera a América a hacer la *media parla América* (hacerlo América).

El caso de mi abuelo paterno si es otro tema, venía de una familia súper aristocrática pues él nació en el imperio Austrohúngaro, mi abuela cuando acaba la Primera Guerra mundial se separa, pues lo que hoy es Eslovenia en esa época se une al Reino de Yugoslavia; mi papá nace en el Reino de Yugoslavia, mi mamá nació en el Reino de Italia.

Entonces la historia de la familia mi papá sí es un poquito distinta, ellos perdieron todo lo que tenían de siglos, mi abuelo durante la guerra cooperó con los alemanes, entonces pues obviamente era objetivo de los aliados y entonces allá llegaron, a Argentina como refugiados y nací en Argentina al igual que mi hermano, mis papás vivían uno enfrente del otro y terminando la adolescencia pues se casaron.

Mi papá digamos que a mediados de los años 60, empezó a trabajar él es ingeniero aeronáutico y estudió algo de administración y empezó a manejar fábricas y montar fabricación en distintas partes de Latinoamérica y empezó el primero a viajar, al principio a Estados Unidos y Europa y después por toda Latinoamérica; y pues llegó un punto en que era tanto lo que se iba que ya dijo: “pues vámonos” y le ofrecieron un trabajo aquí, antes de vivir aquí vivimos en Chile y lo que sobró fue trabajo, aquí vinimos a principios de los 70, así llegamos acá, yo tendría unos 9 años, 10 años.

**Esteban Cruz:** En ese momento ¿a usted ya le gustaba el arte, el cine...?

**Diego Zajec:** Pues en las dos familias hay digamos un gusto por las cosas artísticas y por la cultura y ese tipo de cosas, del lado de mi mamá no es tan pronunciado, aunque la familia de mi mamá es de la Toscana, pero mi mamá si tiene ese dejo. En el lado de mi papá sí está, pero a mi papá no le interesa, entonces era una combinación, pues mi mamá era la que estaba todo el tiempo ahí, ella si todo el tiempo mostrándonos cosas y explicarnos cosas y pues yo sí, yo siempre estuve muy pegado a los temas extraños como la arqueología y la antropología y la historia, siempre me ha interesado muchísimo desde que leo más o menos bien, desde esa época leo cantidades.

**Esteban Cruz:** Eso es muy común en todos los que he entrevistado todos dicen que leía mucha ciencia ficción ...

**Diego Zajec:** Sí, ver películas de ciencia ficción y hablar con gente que tenía ideas similares. Yo no soy mucho de comics, pero si me gustan, entonces conozco otro tipo de cosas, otro tipo de literatura, más que lo digamos... lo moderno, solo antiguos, lo que más me interesa, que pues una de mis aficiones fuertes de niño era la edad media porque pues había historias

familiares que me contaban todos los caballeros y la vaina, no sé qué, y eso pues eso se convirtió después en cosas de la colonia Fantasy estudié antropología normal.

**Esteban Cruz:** ¿Cómo fue tu formación?

**Diego Zajec:** Bueno, yo estudié en un montón de colegios, un montón de partes, pero de países y eso, digamos que aquí principalmente estudié en un colegio italiano. Cuando salí a la Universidad yo realmente quería irme, yo cuando estaba terminando el colegio quería irme a Italia a estudiar ingeniería aeronáutica y no me dejaron, y cuando volví de viaje de sexto (que fue realmente algo pornográfico y de todo) yo ya estaba inscrito en la Universidad en ingeniería mecánica.

**Esteban Cruz:** ¿En cuál universidad?

**Diego Zajec:** En Los Andes.

**Esteban Cruz:** Y ahí entró a estudiar

**Diego Zajec:** Entré a estudiar, yo no era para ingeniería entonces claro, yo empecé a decir, me dijeron de una porque en mi casa si no era como les pasa a muchas personas que les dicen: “no estudies eso que te vas a morir de hambre”, me dijeron: “estudia algo que te dé pesitos, no te vayas a morir de hambre y pues vas al tiempo puedes estudiar lo que te gusta” ¿No?

Entonces ya un día en el segundo semestre de ingeniería, hice un esfuerzo enorme para pasar matemática y calculo (que era loquísimo) y dibujo técnico, para ninguna de las dos cosas soy talentoso, pero ni de lejos, aunque después matemática fue muy interesante y entonces llegué peleando y no sé qué y le dije a mi mamá que ya no quería hacer más esa vaina, que quería estudiar filosofía y mi mamá me dijo algo muy interesante, y me dijo: “en esta familia ya hay muchos locos, estudia otra cosa”.

Y entonces listo: arqueología, yo amo la arqueología, leo arqueología todo el tiempo y está muy apegada a la historia, dentro de la Universidad me cambié a antropología fui yo con mis papeles y me cambié, me recibieron, me aceptaron y estudié antropología

**Esteba Cruz:** ¿Cómo apareció después la animación?

**Diego Zajec:** La animación apareció mucho tiempo después, estoy hablando entre del colegio en el 84 y digamos que yo me pasé a arqueología en el 85 creo, estaba viendo clases de antropología y estaba viendo fundamentos de antropología, de arqueología y porque se puede hacer eso en los Andes por el modelo y entonces cuando nosotros estábamos terminando el colegio mi papá desde la infancia nos decía: “cuando cumplan 18 les voy a comprar un auto, y no sé qué, bla, bla,…” entonces yo cumplí 18 ¿y el auto? y entonces me dijo: “ustedes son todos dementes y no sé qué... entonces les voy a comprar un computador”.

Bueno y entonces nuestro primer computador fue un Texas Instruments 90-99, ese duró como 3 meses y mucho, empezamos a programar porque no había programas, no había nada para esa vaina, nosotros mismos empezamos a programar y después de eso él mismo se dio cuenta ”Me están diciendo que hay Commodore 64” y ahí empezó para arriba nosotros teníamos el Commodore 64, mi papá nos compró 20 de disquetes y nos dijo: “ estos son todos los que disquetes que les voy a comprar” No compró más, no hizo falta.

Nosotros empezamos a traficar con programas, en esa época no había tanto problema con la piratería y en esa época los primeros programas tenían un solo disquete 5 ¼, de 3 y medio (no los chiquititos sino de 3 delgaditos y cuadraditos que también se podían cargar de música), entonces al principio eran los con casetes de música. Imagínate cómo era cargar programas en una casetera que no sonaba ni nada, solo para eso y mandamos programas y

nos mandaban programas de distintas partes porque conocíamos gente, y así empezamos a hacer una librería de programas gigantesca y empezamos a conocer un montón de gente de todos los tipos.

Ahora, Commodore 64 tenía unas ventajas en esa época que no tenía ningún computador, tenía sonido y 6 sonidos porque tenía tonales, tenía colores, creo que 8 colores o 6 colores y fuera de eso había juegos, pero como un 'hijuemadre' y programas de todos los tipos para hacer de todo, porque, además, era el computador casero más popular que había en el mundo, pero por lejos de cualquier otro, funcionaba con la televisión de la casa sin problemas, no necesitabas tener un monitor bueno.

Después cuando nos pasamos ya la A la disquetera, ahí la cosa se volvió y empezamos a crecer mucho en el tema de la computación y estábamos en la Universidad y claro de los primeros semestres imagínate a mediados de los 80 entregar tus trabajos en computador, si eso era ciencia ficción y hubo un salto importante y eso fue en el 86-85 que apareció los Comodore Amiga, nosotros ya estábamos casados con Comodore.

Nuestro primer Amiga, fue una Amiga 500 y nosotros poquito a poco vendiendo programitas, intercambiando cosas, también vamos a hablar con los mismos contactos de Comodore 64, hicimos una galería gigantesca del programa y de todo, y ahí si empezaron a aparecer los primeros programas para computador de imagen 3D.

Uno de esos de eso se llamaba el "Animake 3-D" y el "Animake 4-D", existió antes que en cualquier otra máquina, después si vinieron cosas ya para computadoras grandes como cuatro años después que las trajo primero el Animake lo primero que hicimos, mi hermano se puso a joder y joder porque estaba viendo ingeniería, él sí tiene cerebro para eso y empezó

a joder con los programas de 3 D porque quería hacer unos modelos y empezamos a hacer logos y cosas así, eso sí se demoraba ochenta mil años y además no cogían la memoria en tiempo real ni nada de eso, había una cierta limitación, eran de calidad; si lo comparamos con lo que hacemos hoy, son una porquería pero bueno, en esa época era guau' y ahí empezó la animación, realmente era un juego para nosotros, eso mientras la Universidad .

Cuando terminé la Universidad, termina mi hermano, hay una gente que está haciendo una publicidad de Amiga y nosotros vamos allá a pasarles los programas porque además sabíamos que no tenían nada. La publicidad que tenían era pésima y claro, entramos y nos instalamos ahí, nos apoderamos de todos los negocios, literalmente nos apoderamos del negocio de ellos porque ellos quebraron y lo que quedó ahí era un crédito de un Banco del Ecuador y nos quedamos con todo, y empezamos nosotros a vender computadores, a hacer mantenimiento y capacitación

**Esteban Cruz:** ¿Cómo se llamaba la empresa?

**Diego Zajec:** La empresa que trajo se llamaba “micro”

**Esteban Cruz:** La empresa que tenían después ustedes.

**Diego Zajec:** Nosotros formamos otra empresa que al principio se llamaba “Go Amiga” y después la refundamos como “Conexión creativa”

**Esteban Cruz:** Que es la gran empresa famosa de los 90

**Diego Zajec:** La famosa de los 80, de lo 90

**Esteban Cruz:** ¿Mas o menos de los 90, 91, 92

**Diego Zajec:** No, eso como conexión esta desde el 94.

**Esteban Cruz:** 94 y ahí ustedes entran a un mercado que era de cel animation, el acetato.

**Diego Zajec:** No, te explico cómo es la cosa: nosotros vendíamos computadores, los Comodore Amiga. Al principio eran los computadores para jugar, entonces los que venían los chinitos ricos del Chicó porque teníamos la oficina en el Chicó, a copiar programas, básicamente era la clientela que nosotros teníamos, solo que ahora teníamos oficina, no era un cuarto en el fondo de la casa que era muy bacano, porque el fin de semana era un desfile ni el hijuemadre’.

Qué hacíamos, al rato si empezamos a vender equipos ya de mayor escala de los propios Amigas, hay un equipo que salió alrededor del año 91 que es la BIOS y empezaron a salir una serie de software para trabajar música, para trabajar diseño, animación cuadro a cuadro, pero de la primera que se podía hacer con el mouse que eso no existía en otro un computador, solo en el Amiga hay un programa que es muy famoso que hay mucha gente que lo ama que se llama Deluxe 20, el Deluxe 20 permitía hacer animación cuadro a cuadro con el mouse o con una tableta; hoy las tabletas no son muy caras, en esa época era de ricos literalmente entonces la gente lo hacía con el mouse y había una gente que hacía unas animaciones berraquísimas con mouse.

Entonces nosotros cómo empezó a aparecer un equipo pues ya una Videotoaster promedio no te costaba menos de ocho mil, diez mí, quince mil dólares estoy hablando de hace 30 años (eso era mucha plata) pero los computadores equiparables a una Videotoaster costaban cincuenta mil ok y eso simplificaba la edición de una manera brutal. la Videotoaster venía con el software para hacer animación 3-D, venían con software para pintar que era el Toaster Paint que también hacía animación cuadro cuatro igual que el Toaster, pero era super ineficiente.

El Deluxe Paint le daba sopa y seco, entonces como en el 93 nos dejaron en el contestador de la oficina nos llama Nelson porque Nelson vivía de noche literalmente, o sea, llegaba a la oficina a las seis de la tarde, que llegaba y empezaba a jartar hasta el otro día. Me tocaban sesiones interminables pues los negocios fueron buenos muy buenos y entonces qué pasaba: él escuchó que nosotros habíamos implementado escanear dibujos y juntamos al computador y montarlos al computador teníamos dos tarjetas para correr en el disco duro.

De hecho, tengo dos de esas ahí para vender nadie las quiere y tengo los discos duros vale mucha plata porque son las cosas y, pero las tarjetas no las quiere nadie y como se dice la primera tarjeta que salió que corría animación había una de Silicón Graphics se llamaba Disco, que grababa 30 segundos. - ¿Cuánto vale? - Ochenta mil dólares.

Y entonces teníamos los Silicon Graphics conectados a eso y cuadro a cuadro mandaba a la tarjeta, la persona de Vision Recorder hacía una cosa muy bacana que hoy lo hace lo hace tu celular con eso te digo todo. Espera que te cuente lo que costaba... y entonces vos tenías una tarjeta se la ponías en un puerto al computador y le conectabas un disco duro del tamaño que fuera, soportaba tamaños los que fuera, rendereaban los cuadros separados y simplemente agarraba su software que traía la persona de Vision Recorder, componían animación. Tenían las tarjetas tenía unas salidas de video en compuesto sí por BNC y tenía su gallo eso porque había que sincronizarlo con las máquinas de video y simplemente cargabas y eso corría en la pantalla del computador, tú lo conectabas corría y lo grababa directamente en tiempo real que disco ni que hijueputa' y valía 3000 dólares adiós discos, murió.

Y Nelson se enteró eso, entonces otra cosa que hacían esas tarjetas, porque Nelson qué hacía, Nelson todavía usaba la truca ponía la Cámara de 16 mm yo no abría la de 35 y 16 mm. le funcionó la truca mágica, ya iba a ser obsoleta y con la persona de hecho recuerdo lo que

podrías hacer: conectabas cámara en directo así click. click, o lo otro era cuadro y cuadro de la luz cuadro la mierda y cuadro. no se qué, mueva no sé qué, con esto nada, nada cero.

Y después grababan las cosas separadas con el programa de composición que había en Amiga y no me acuerdo cómo se llama, Arts... bueno. había varios se podía componer las capas como se hace hoy en día en un software de animación, por ejemplo, no sé si conoces, haces capas y simplemente las compones o en el After Effects o en el Premiere, bueno esa época era ciencia ficción esa vaina, entonces copias y montas todo eso y ya y lo cuadas como lo quiera con los tiempos, con lo que sea grabar 80000 cuadros sin hacer 80000 cuadros de animación repetidos, etcétera.

Claro cuando lo ve la primera vez “eso me sirve para hacer pruebas” y pruebas mis pelotas, y al rato yo compro un escáner para hacer OCR que nunca usé, nunca usé el scanner, todavía tengo la caja del OCR en los Amigas, eso es una tontería, hoy en día lo hacen con cualquier cosa, pero en esa época era difícil hacerlo porque quería digitalizar los documentos del archivo y poner a los R aprender las grafías para traducir a la lata, no eso es imposible de hacer. Creo que hoy ya se puede hacer.

En esa época no se puede crear una base de datos suficientemente grande que pudiera comparar los datos, ¿cuál es el tema de eso? es que nosotros hicimos una prueba con él porque se me ocurrió a mí ¿por qué no probamos con el scanner?

Montamos ese scanner y lo usamos para hacer la animación, empezamos a escanear y a montar no en el software de composición sino en el Life way, claro cuando eso es porque además” vengan, vengan” que se trajera sus cabezas.

Entonces cuando la ve eso ¡uf! escuchas otra cosa, eso escaneo, monto, hago y sale y así fue, lo primero que hicieron donde Nelson (que era una prueba menos mal) era los comerciales de Max Caimán que tenían video, imagen real.

**Esteban Cruz:** ¿Del 94?

**Diego Zajec:** Del 94. Las composiciones: se hicieron las pruebas, los borradores se hicieron el life, pero Nelson estuvo terco que tenía que hacer la composición final en un switcher grande y fuimos a hacer eso en televideo, estuvimos como 3 días sin dormir, ¡pero eso quedó brutal! Además, todo el mundo estaba como “qué mierda están haciendo estos hijueputas”.

De ahí en adelante todo el tiempo estábamos haciendo cosas con ellos, ayudándolos en la parte técnica y todo eso y nosotros ahí empezamos a aprender cómo era la vuelta y empezamos a pensar: bueno, ¿y esto que ellos hacen se puede hacer de otra manera? y nosotros veíamos televisión, veíamos la animación que se hacía en esa época, una cosa que le llamaba a mi hermano y a mí también mucho era la famosa *Beavis and Butthead*

Es una animación mala, pero las historias son del putas y además están metidos con un concepto que es el de los ‘headbangers’ que nosotros sincronizamos en esa vaina, pues era una cosa hecha para nosotros y la gente un poquito menor a nosotros. Hoy en día no funcionaría, empezando porque no tiene sentido y empezamos a hacer pruebas y nos empezó a salir, a hacer comerciales en animación, pues obviamente éramos infinitamente más baratos que Nelson, pero infinitamente más baratos, teníamos nuestros clientes y nos buscaban. Ya hacíamos animación 3D teníamos dos o 3 estaciones Alfa de carpa.

**Esteban Cruz:** Lo compraron

**Diego Zajec:** Claro, las trajimos y con las estaciones de carpa o sea normalmente en 1994-93 hacer un logo animado te costaba cinco millones de pesos, tres millos de pesos, nosotros lo hacíamos por trescientos mil pesos y podíamos producir 15 por día.

**Esteban Cruz:** Y ellos se demoraban como una semana...

**Diego Zajec:** Claro, pero barato viejo, la inversión que tenías ahí, eso es garantía de muerte, ¿Por qué? Porque había que buscar lo más barato siempre, la clave contable era no tener el equipo más chuchi-cuchi' Amigas, agencias... a nosotros las agencias nos valía verga y hoy me siguen valiendo verga, además producen basura, producen cosas que no tienen trascendencia, alguno que otro comercial queda en la memoria de la persona, pero la mayoría nadie lo recuerda y costó mucha plata, entonces empezamos a producirlo 3-D y empezamos a hacer cositas en animación 2-D.

Nelson entró en una crisis tremenda y hubo una desbandada de gente de allá y la gente allá llegó a la oficina nuestra. Me acuerdo una vez lo agarré y empieza a hacer sus números, una película en esa época de animación costaba 3000 millones de pesos, eso nunca va a pasar hay que producir cosas de media hora para la televisión muy rápido, y muy barato, para eso hay que buscar una forma.

La fórmula no es hacerlo mejor, sino hacerlo bien, entonces nosotros lo empezamos a hacer y en el ínterin se funda Teleset: y en Teleset nosotros teníamos un amigo que se llama Juan Maldonado, es un bacán, nosotros empezamos a hacer una cosa juvenil con él al final eso se cayó y eso llevaba un montón de animación y lo hacíamos con nuestra técnica, además nosotros ya teníamos nuestra sala de edición propia, no lineal.

**Esteban Cruz:** ¿En el 97?

**Diego Zajec:** Eso estamos hablando 94-95. Entonces él entra a manejar, se vuelve el jefe de producción de Teleset y nos mete, entonces en Teleset surge un proyecto que se llama “La invencible mujer piraña.

**Esteban Cruz:** Con Amparo Grisales.

**Diego Zajec:** Amparo Grisales era la protagonista, que era una profesora de un chico rico, la profesora era como privada. Entonces él nos propone entrar a eso, bueno hicimos otras cosas en Teleset, nosotros seguimos haciendo toda la asesoría técnica a un montón de empresas, ya no solo teníamos a Caracol, a noticia QAP.

**Esteban Cruz:** ¿Ustedes diseñaban las entradas del noticiero QAP?

**Diego Zajec:** Todas las entradas de Señal Colombia, todas esas animaciones las hicimos nosotros

**Esteban Cruz:** Lo que era el canal 3.

**Diego Zajec:** Editamos para Canal 13, ahí es cuando yo empecé a editar, o sea, mi hermano estaba emputado porque le tocaba hacer todo y yo no quería hacer un culo porque estábamos de pelea y entonces “¡hijueputa vas a trabajar, vas a entrar a editar!” y a mí eso sí me gustaba y me senté a editar y empecé a editar. me tocó editar con Mayolo, con un poco de gente y ahí aprendí a editar.

Me gusta muchísimo editar porque es una forma de escribir.

**Esteban Cruz:** Ustedes hacían esa parte digital.

**Diego Zajec:** Nosotros hicimos animaciones para eso, hay muchas animaciones 3-D que hicimos, hay muchas animaciones 2-D, hay una asociación nuestra que es importante que conozcas con los hermanos Urrutia Miguel y Pedro.

Pedro es un genio, él es un demente y super artista, ellos son más que todo 3-D, pero esencialmente técnica, e su técnica y además “psico-rígido”, con ellos trabajamos y otra gente, entonces teníamos clientes muy interesantes, hicimos cosas interesantes.

**Esteban Cruz:** Le fue muy bien, tenía muchos clientes. Me imagino que los de la animación estaban furiosos

**Diego Zajec:** Todos estaban furiosos y, pero no querían cambiar de parámetros y hay que modernizarse y cambiar si no, no funciona entonces qué pasa empezamos a hacer lo de La mujer piraña. En donde en ciertos momentos el chico era aficionado a los cómics y veía a su maestra como la superheroína su básicamente una heroína, la selva y no sé qué huevonadas. Eso fue la primera animación grande que se hizo que ere un minuto por semana.

Mientras estábamos haciendo eso, mi hermano iba de la casa a la oficina que era en la 85 con 11 y se puso a escuchar Radioactiva, en esa época estaban Martin y Santiago.

No conocíamos a Martin y Santiago, pero sí a Carlos Vives porque en la primera gira de él nosotros sostuvimos todo su backstage que tenía dos Commodore Amiga en un Videotoaster que mandaba todos los efectos en tiempo real y llegaban vueltos mierda, prendían de milagro. Llegaba y claro, a las dos horas: “llévense esa chingadera” y “no le hagan esto, no le hagan lo otro”.

Entonces mi hermano escuchó eso y dijo:” Nosotros con este par de maricas podemos hacer un *Beavis and Butthead*, se sientan en el sillón, ya tiene un programa de tele que es así y

critiquen televisión” y que la ‘hijueputa’ televisión, esa era la idea de mi hermano, eso es *Beavis and Butthead*.

**Esteban Cruz:** Incluso hicieron varios capítulos así.

**Diego Zajec:** Claro, muchos porque esos nos daban tiempo de ponernos al día jueputa’, eso era de día y de noche ¿te imaginas? eso era terrible y entonces y entonces lo que pasó ahí fue que se le dijo a Juan Maldonado y él dijo listo, yo consigo la cita con estos tarados, yo los conozco y entonces ustedes preparen algo para mostrar. Hicimos como 10 segundos de Martín sentado en una mesa, en una piscina que está tomando todo borracho que se hace para atrás y se cae, entonces Martín no, Santiago.

Santiago va a la oficina, es el dibujito que conoce todo el mundo de Santiago no sé si está en el archivo no lo he visto pero hay un casete de Betacam, yo no tengo la Betacam, está por allá tirada y entonces y está funcionando todavía es un milagro, vino Santiago la oficina vio eso y dijo: ¿esto es? Y se fue, pasó un mes...

**Esteban Cruz:** ¿Y no dijo nada? ¿se fue y ya?

**Diego Zajec:** Ya, esto es y ellos estaban que los echaban de la radio porque son unos degenerados, no creo que sean distintos ahora, y entonces ¿qué fue lo que pasó? al mes nos llaman a una reunión allá en Teleset y se empieza a negociar todo el tema para hacer la serie que se conocido como *El siguiente programa*. El título de *El siguiente programa* se lo puso Santiago.

La idea era hacer historias que Beavis and Butthead también hacían, tienen, pero no son tan comunes pero son solo historias prácticamente de Santiago, la idea de mi hermano era hacer algo más simple y si todos piensan que era porque estamos conectadísimos con el mundo, no

estábamos conectadísimos con todo el mundo, nosotros nunca habíamos hecho huevonadas de esas nunca, nunca, nunca, nunca pero teníamos la idea que teníamos que hacer un proyecto que costara 10 millones de pesos por capítulo, producirlo en una semana de la mejor manera posible, con una cantidad determinada de personas y se hacía.

**Esteban Cruz:** Todos los demás animadores me han dicho que lo más difícil para ellos en la animación tradicional es el sonido, la voz. Para ustedes no, para ustedes ya era fácil.

**Diego Zajec:** Nosotros creamos un sistema, lo que pasa es que nosotros teníamos quien editaba, era Rafael Noguera y Rafael Noguera es como yo editando, ese man se inventó bueno, el sistema realmente lo invento mi hermano y era repetir bocas sobre el sonido. Entonces uno crea posiciones y repite las posiciones.

**Esteban Cruz:** Como el anime de Japón.

**Diego Zajec:** Claro, muy bien es que de ahí lo sacamos.

**Esteban Cruz:** Todos los demás tenían de referencia a como lo hacían Nelson sí y eso era como escuela Disney ¿ustedes tenían más influencia del anime o tenía más influencia otro tipo de animación?

**Diego Zajec:** De otro tipo de animación, básicamente lo que buscábamos era sobrevivir, y sobrevivir no se podía pidiendo cosas de ricos porque eso de dónde, empezamos a hacer eso, Noguera desarrolló ese sistema de cuadrar las bocas y, pero el que lo empezó fue mi hermano. Cuando salió la ley 100, nosotros hicimos unas animaciones para promocionarla y que era con un personaje... yo no me acuerdo, eso fueron cuatro cortos y ahí fue que se empezó a trabajar en tema de las bocas porque si no, nos volvíamos locos, había que hacer dos docenas de bocas para cualquier cosa, era interminable esa mierda y no era práctico entonces claro,

como podíamos subir al sistema no lineal mirábamos cuadro a cuadro qué hacían, “hijo de puta, nosotros somos unos maricas o sea, hacemos las cosas por donde no es” y los gringos ya hacían eso.

**Esteban Cruz:** ¿Y el siguiente programa duró 3 años?

**Diego Zajec:** El siguiente programa duró 97, 98, 99 y 2000, 2001 duró una temporada que íbamos en conjunto con NTC, perdimos un montón de plata, no lo pudimos sostener y un sábado a las 7:00 p.m. no, ya no teníamos al impulso que teníamos con Sergio. Imagínate éramos el segundo en rating y con Sergio hacíamos lo que nos daba la gana

Hubo problemas con Pastrana, con Samper no queridísimo, con Pastrana si hubo problemas, con el congreso hubo problemas. Con Pastrana porque además en cada capítulo lo dibujamos como si fuera un niño jugando a los carritos, pero lo requeté emputaba y entonces agarró y nos mandó una carta y mandó una carta a no sé quién, el re duro dijo: “ya están los 5 abogados, nosotros los mandamos, que digan nomás, no hay problema, que nos saque del aire, hágale”.

Y con el Congreso, el Congreso llamó, llegó carta a la oficina, llegó carta allá a Gaira que esos además se escondieron detrás de todas las puertas y toda esa vaina porque ellos son así son re cobardes y en el Congreso a la larga fue una gente de centro hablar allá y el tema era con “Guerra Tulena” y con esta vieja Martha Catalina Daniels, hicimos un capítulo que salían las ratas por las ventanas del Congreso y todo eso y eso se puso, pero potente.

**Esteban Cruz:** ¿Quién hacía esos guiones? ¿Noguera?

**Diego Zajec:** Noguera, Martin, Santiago y a veces uno tenía sus influencias, igual la parte digamos de cómo se ven las cosas tienen mucho que ver los muchachos que trabajaron allá.

**Esteban Cruz:** ¿Y el audio lo grababan en el estudio?

**Diego Zajec:** El audio se grababa en el estudio de Gaira.

**Esteban Cruz:** Pero la imagen.

**Diego Zajec:** La imagen ya después se cuadraba.

**Esteban Cruz:** ¿Lo grababan en el estudio de Carlos Vives?

**Diego Zajec:** Sí, en Gaira, dónde está hoy la tienda Gaira, ahí era el estudio, porque ahí había dos casas: una casa era Gaira y la otra casa era de ellos dos. En la casa de la mamá de este man, ahí vivía la señora, la vi un par de veces.

**Esteban Cruz:** Entonces ustedes hacen eso, trabajan con Santiago y con Martín ¿Cómo eran las ilustraciones antes en los comerciales? Me decían los animadores comerciales que les daban el 50% de adelanto y cuando entregaban el producto les daban el otro 50.

**Diego Zajec:** Sí, pero normalmente no pagaban así de rápido, las agencias de publicidad siempre negrean, mariquean.

**Esteban Cruz:** Ellos me decían que les decían: “Bueno, esto sale en seis meses, el otro 50 pero porque el cliente los paga después. Pero si quieren les mandamos la plata por pronto pago y descuento el 20”.

**Diego Zajec:** Exactamente, así hacían, nosotros nunca entramos en eso del descuento, que chinguen su madre uno se espera ya, pero nuestro negocio principal cuando comenzamos a hacer comerciales no era ser comerciales, era vender equipos, hacer asesorías, un poco de cosas, y las animaciones que hacíamos de esas de trescientos mil pesos nos las pagaban ahí mismo. Además o sea, eran para productoras chiquititas, a hoy no hay una productora (3

productoras, 5) pero en esa época había 150 solo en Bogotá, y hacíamos cosas para Telecaribe y hacemos cosas para productoras de Telecaribe, hacíamos cosas para productoras como Telepacífico, para Telepacífico también.

**Esteban Cruz:** Todos los animadores que entrevisté me dicen que la relación con los publicistas era muy dura.

**Diego Zajec:** Es muy difícil, muy difícil, no siempre, hay veces que uno trabaja en proyectos donde se encuentra con gente que es super yo trabajado con textos de distintos publicistas, digamos que he trabajado como cliente de ellos y he trabajado como proveedor de ellos, son dos cosas distintas.

Fuera de eso, uno arma como una red y tiene personal o los otros también arman red con uno y hay personas con las que uno trabaja y eso se sostiene digamos por unos tiempos, y ese tipo de cosas, pero en general, trabajar con los publicistas así a destajo es una porquería.

**Esteban Cruz:** Muy duro, y lo otro que me contaron ellos que era muy fuerte para ellos era que hubo como un auge muy grande en los 80-90 con la apertura económica, muchos estudios se fueron abajo y pasaron de tener toda la plata del mundo, toda porque me decían que hubo un momento en que tenían mucha plata, cobraban un millón de pesos de la época por segundo eso y eso todavía se hace, tenían 14-15 artistas, un montón y un momento a otro se quedaron sin nada,

**Diego Zajec:** Bueno a nosotros no pasó nunca nada parecido, ojalá nosotros primero que todo nunca trabajamos por segundo, a menos que se hiciera el comercial, normalmente los presupuestos digamos en comerciales o una campaña, hicimos una vez una campaña que unas animaciones que parecía un animatronic que era para para ESSO y eso lo manejaba ésta, pues

la agencia de publicidad de ellos de toda la vida y pues hicimos 10 minutos de animación fácilmente con capas, con de todo y por eso habrán pagado 30 millones de pesos.

Era muy bien porque además nuestros costos de producción no eran esquizofrénicos, pero lo que pasa es que los 80's hay que pensar una cosa y aparte de los 90's corría mucha plata del narcotráfico, ese es el problema que tenemos hoy que esas no están en la calle, está en los bancos, antes estaba en la calle, entonces se pagaba lo que valían las cosas.

**Esteban Cruz:** Ellos me decían que sí, tenían eso, la apertura les dio muy duro.

**Diego Zajec:** La apertura fue muy dura porque hay una cosa que pasó cuando Gaviria, que de eso se quejaba Nelson, por cierto, y es que antes se producían los comerciales que necesitaba un local, se tenían que producir local y a veces venían de afuera a producir para para el exterior, de Coca Cola, por ejemplo, que eso es rarísimo hoy en día no pasa eso,

**Esteban Cruz:** Si, de Johnson & Johnson, Colgate.

**Diego Zajec:** Se hacían para toda América Latina, a principios de los 90 hubo algo de eso y a nosotros nos tocó en animación 3-D, mira qué cosa tan interesante, pero con Walter Thompson, pero después vino Gaviria y Gaviria hizo una modificación a la ley en la que se podía traer los comerciales de afuera mientras le agregaras el final o el comienzo los remates o el arranque del comercial local que era básicamente postproducción y lo hacía con ni mierda, listo, ya.

Entonces se empezó ya a dejar de producir local porque lo que pasa es que las agencias de publicidad en esa época además estaban pegadísimo a Buenos Aires, todos los 'hijueputas' iban a producir allá, hay más estudios y hay más nivel porque gente de todo el mundo produce hoy todavía y dentro de 20 años, y dentro de 100 años.

**Esteban Cruz:** Ósea, era el centro de la publicidad América Latina, más que Madrid a veces.

**Diego Zajec:** Más que Madrid y ahí que hubo quien se lo disputan quizás con Sao Paulo y con Ciudad de México y ahí la pelea es de tú a tú.

**Esteban Cruz:** Pero ahí Sao Paulo es más local porque es portugués, no salen casi allá.

**Diego Zajec:** Pero no son los 500, 600 millones de habitantes que somos nosotros, esa es la diferencia.

**Esteban Cruz:** Entonces ustedes llegaron y producían más barato y se tuvieron que adaptar. Los demás no se adaptaron ni a los precios.

**Diego Zajec:** Lo primero que hicieron que fue un grave error y un pésimo error hacerlo si es empezar a despotricar del otro, mira si vos *querés* prosperar no hables mal del otro, hace, si, estas emputado con el otro, seguí emputado, pero hacés. pero los otros se sientan ahí, yo no me quito de aquí porque soy de la super de élite. Nadie es imprescindible entonces Nelson es uno que no lo entendió, Alex fue otro que no lo entendió y fueron uno detrás de otro cayendo y nosotros en eso dijimos síganle.

**Esteban Cruz:** Entonces ustedes siguieron con conexión creativa.

**Diego Zajec:** Conexión creativa siguió y la cerramos hace dos años

**Esteban Cruz:** ¿Siguió *El siguiente programa*?

**Diego Zajec:** Siguió el siguiente programa, una locura, se hizo una serie en México, se hizo *Betty Toons* que fue el primer producto latinoamericano en Cartoon Network y los mexicanos y los argentinos estaban emputadísimos

**Esteban Cruz:** ¿Y siguió haciendo algo de animación?

**Diego Zajec:** Seguí haciendo animación obviamente, arme la empresa que tengo y pues hice la película

**Esteban Cruz:** ¿Y cómo se llama la empresa?

**Diego Zajec:** Fusionarte

**Esteban Cruz:** Fusionarte, ¿y allí hizo la película que es más como con influencia japonesa?

**Diego Zajec:** Es influencia japonesa como decimos o decíamos en esa época, no es manga sino mangos, la idea, bueno es una historia larga y complicada lo de la película digamos que estuve salí de conexión y estuve dando vueltas y era turbio por todos lados, todo el tiempo era muy difícil volverme a enganchar con algo distinto o nuevo porque pues estaba todo el tiempo cerrado la oficina producir el siguiente programa, o cualquier otra cosa eso era festivo, lunes, domingo, de noche, de día, todo el tiempo trabajando y encerrado en la oficina. Yo lo que hacía era básicamente la composición y pintar y todo ese tipo de cosas entonces vivía pegado al computador, entonces cuando salí de ahí es como si hubiera estado en la caverna de Platón literalmente, listo entonces volver a empezar, yo tenía platica en el bolsillo, podía tomarme mi tiempo y eso hice.

Bueno, ahí hay unas transformaciones técnicas que no te he hablado a lo largo de hacer el siguiente programa, ‘jueputa’ pasaron muchísimas cosas.

**Esteban Cruz:** Llegaron nuevos equipos ...

**Diego Sajes:** A lo largo de *El siguiente programa*, nosotros empezamos montando todo el siguiente programa en Live way que era un programa en 3-D, ya había una versión Live way que no funcionaban los de Calpa, que no necesitaban la tarjeta, tenían la Videotoaster,

entonces teníamos 3 máquinas, podíamos producir cuadros hijueputa' pero dibujarlos no es tan rápido.

Lo siguiente que pasó es que yo empecé a investigar y descubrí que había un software que ya funcionaba en Windows era el software que fusiona los Silicon Graphics para hacer animación, montajes de animación y ese tipo de cosas, había varios y escogí uno que es el Tours (que su software italiano).

Entonces claro yo empecé a cacharrear con él, y mi hermano: “pero eso está mejor que esta mierda “y así me libero, “yo puedo pasarte cosas para hacer pues huevón”- “eso te estoy diciendo” ya dijimos “hoy nos cambiamos de programa” y empezó el terror. Nada, no hubo terror, ninguno.

Ya los dos empezamos a manejarlo perfectamente de una claro, armábamos mucho más rápido, pintábamos mucho más rápido, dejamos de pintar en el Photoshop, pintar en el Photoshop era terrible.

Eso era el Photoshop 2, ahora es como el 25 y con una putería que hasta animación hace, pero eso no hacía nada, eso solo dejaba pintar y lo que sea, a veces uno se equivocaba con el color no sé si ves en los primeros capítulos que se prenden y apagan colores es de eso; es que no se equivocaron la paleta, pero por el costo no te podías equivocar, además podrías mandar a pintar en secuencia y hacer un montón de cosas que el otro no se puede

**Esteban Cruz:** Hay unos capítulos que ustedes los sombrearon

**Diego Zajec:** Ah sí, eso lo hicimos con eso.

**Esteban Cruz:** Se notó el cambio.

**Diego Zajec:** Claro, el cambio fue abismal entonces, ¿qué pasa ahí? tenemos otro problema y problema era es Scanner, yo tenía el mío que era de levantar la tapa o lo que sea, nos conseguimos uno cercano al que había, que ayer acabé de votar porque nadie los compra, unos 2500 dólares, cuestan 6 scanner, calcula.

**Esteban Cruz:** Unos diez mil dólares más o menos.

**Diego Zajec:** ¿Diez mil? Veinte mil.

**Esteban Cruz:** ¡Veinte mil dólares!

**Diego Zajec:** Dieciocho mil, una mierda así, pero nadie te los compra y qué hago con esa vaina ahí tirada entonces los vendíes me dieron \$150.000 por chatarra, igual no puedo hacer nada con eso que me sirven para nada, igual se les sacó toda la plata del universo.

**Esteban Cruz:** Se pagaron.

**Diego Zajec:** ¡Uh!, trajimos los scanner que se alimentaban y empezaron a escanear en secuencia y el propio Tour se escaneaba y centraba entonces nosotros hicimos las guías porque para poder dibujar hay que hacer una guía perforada, sí que tienen unas líneas y un círculo, había que tener una máquina para perforar, mi hermano diseñó la perforadora y la hizo.

**Esteban Cruz:** ¿La hizo? O sea que en su familia todos diseñaron sus propios aparatos.

**Diego Zajec:** Sí, copiando los de Nelson, pero Nelson tenía los comprados.

**Esteban Cruz:** ¿Fue el único que tenían?

**Diego Zajec:** No, nosotros después compramos, las perforadoras todavía estaban y las guías si las seguíamos haciendo porque además es más barato que traerlas y acá las hacen hay ningún problema porque son de aluminio, son una pendejada.

La máquina sí es un complique, porque la máquina tiene que ser en posición y para hacer una máquina nos quebramos, entonces mi hermano mandó hacer una con unas láminas porque como él es ingeniero, una láminas que perforadas, troqueladas de una manera y no sé qué, claro la máquina al principio funcionaba y a medida que vas cortando el papel el papel va desafilando y desafilando la máquina porque el papel es durísimo, no crea que eso es nada, el papel te puede cortar la mano y el papel que usábamos además es grueso, entonces al final a esa pobre máquina le tocaba perforar a martillazos y tocaba perforar miles de hojas al día.

**Esteban Cruz:** ¿Ustedes cada semana hacían 20 minutos de *El siguiente programa*?

**Diego Zajec:** 24 minutos.

**Esteban Cruz:** 24 minutos hacían a la semana ¿cuántas personas tenían de dibujantes más o menos?

**Diego Zajec:** Digamos que en promedio al principio había unas 12 personas en lo que era dibujo, en post, en proceso de post había solo uno que era Noguera y estos dos que hacían las voces y en proceso éramos 3 al principio. Después como había 3 o 4 proyectos al tiempo había 100 personas, más.

**Esteban Cruz:** ¿Verdad tantas personas tuvieron?

**Diego Zajec:** Un día o sea dijimos: “vamos a hacer un capítulo de *El siguiente programa*, vamos a hacerlo en un día”

**Esteban Cruz:** ¿Con todos?

**Diego Zajec:** En menos de un día, todo con todo, eso fue espectacular.

**Esteban Cruz:** ¿Hicieron producción por fuera del país aparte de Betty Toons?

**Diego Zajec:** Sí, hicimos cosas para Italia, para España, pues Conexión Creativa hizo una serie para, Televisa, TV Azteca que se llamaba Descontrol, mientras yo estuve allá hicimos cosas para Italia, cosas para Venezuela, porque El siguiente programa se transmitía en Venezuela.

**Esteban Cruz:** No lo sabía, porque había muchos colombianos allá

**Diego Zajec:** Por Radio Caracas, porque teníamos un vínculo muy fuerte con una productora ya que se llamaba The Pool.

**Esteban Cruz:** Porque era la economía más grande, con más movimiento.

**Diego Zajec:** Era una economía más grande y había plata suave.

**Esteban Cruz:** Al final pues todo cambia ...

**Diego Zajec:** Hay que pensar una cosa que es importante de entender y es que cuando nosotros hace 30 años ya larguitos, entramos a la televisión de rebote, había solamente en Bogotá 50 programadores. Caracol y RCN eran solo programadoras, eres grandes, pero solo programadoras.

**Esteban Cruz:** Estaba JES, Coestrellas.

**Diego Zajec:** Claro, estaba Promec, que estaba aquí en la esquina, y ahí está, es un edificio grandísimo, antes era una casa.

**Esteban Cruz:** RTI

**Diego Zajec:** RTI, Punch, que está que ahí en la 28, Audiovisuales que estaba acá arriba, es más, Caracol Noticias estaba acá y era el noticiero, de M-19. Ellos era nuestros clientes también y esa fue la última sede que tuvieron, de hecho, antes estaban arriba en Chapinero alto y cuando entran los canales privados primero que todo masacran los canales públicos: primero el A y después el Uno.

En el momento que nosotros arrancamos *El siguiente programa*, en su momento ayudamos a Punch y nos pagaron bastante bien para hacerle todas las novelas, además no tenía equipo de edición no lineal, no tenían como hacer animación ni gráficas ya nosotros teníamos de todo y entonces les ayudamos a hacer su presentación para entrar a la licitación del año 97, que eso era en noviembre creo, en diciembre que pasaba.

En el año 98 arrancan los canales privados, el primer año, los primeros meses no fue tan grave, pero en la segunda mitad del año empiezan a desplomarse las programadoras porque toda la publicidad es de los grupos económicos.



**ANEXO C**  
**ENTREVISTAS CON ARTISTAS ANIMADORES**

**TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA A CARLOS SANTA, “EN ÓRBITA”. RTVC, DIRECTOR Y ENTREVISTADOR SANTIAGO RIVAS. BOGOTÁ, SEPTIEMBRE DE 2014. Recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=eLPTD54si38>**

**Santiago Rivas:** Un artista busca en un taller, en un estudio, un espacio para trabajar tranquilo, un espacio donde el silencio sea el medio a través del cual pueden llegar las ideas, fluir la sinapsis y que las neuronas se conecten. Pero la televisión pública sigue firme en su propósito de importunar a la gente que quiere trabajar tranquila, y es por eso por lo que aquí

empieza una nueva emisión de En Órbita, esta vez en una entrevista con el animador, artista colombiano Carlos Santa. Bienvenido, Carlos

**Carlos Santa:** Gracias

**Santiago Rivas:** Bueno, yo tengo una serie de preguntas, pero creo que debemos empezar por la pregunta más cliché y es ¿por qué decidiste empezar a hacer animación?

**Carlos Santa:** Yo soy hijo de intelectuales, por ejemplo, mi padre Eduardo Santa pues es escritor, el cine no se veía tampoco como una posibilidad artística muy sofisticada, digamos que él consideraba el cine un arte menor y en esa parte no apoyó mucho, yo no lo vi como posibilidad nunca y creo que en mi generación es difícil que alguien haya decidido ser animador.

Entonces arranque con grabado, grabado y dibujo estaba haciendo grabado y dibujo justamente en el taller de Margarita Monsalve, empezamos a ir a ver las películas del subterráneo en Medellín, salimos de Bogotá íbamos a ver las películas y nos devolvíamos, la suerte jugó algún papel porque nos ganamos un concurso direcciones con la en esa época se llamaba FOCINE, que nombre tan feo ¿no?

**Santiago Rivas:** Si, Fo

**Carlos Santa:** Pero no hay manera de arreglarlo es pésimo, acabó apestando. Bueno, con esos recursos hicimos la primera película “El pasajero la noche” juntando también gran cantidad de dibujantes plásticos y todos preguntándonos sobre el timing, el tiempo.

El tiempo no solo interno de la animación, es decir las duraciones variables, para el público hay que aclarar eso: la obturación cinematográfica suele ser constante: 24 cuadros por segundo, 29.9 lo que sea, la actuación de animación como es foto por foto, el desplazamiento

de la figura no corresponde necesariamente a un solo fotograma, es decir que se pueden tomar varios Fotogramas a una sola imagen y sobre esa estructura construir un tiempo, entonces no solamente el tiempo de la imagen que es la animación sino la estructura narrativa misma que se puede ver desde distintas formas temporales.

**Santiago Rivas:** Ahora qué estás hablando eso, me suscitó una pregunta y es: en ese en esos cuadros faltantes de 16 por segundo, 20 por segundo, 22 por segundo ¿había más autonomía en esas faltantes? ¿existía como más libertad?

**Carlos Santa:** No, el problema es exactamente el mismo, porque el soporte plástico es manual, entonces en ese sentido, el sistema de captura no te varía mucho, le veo una ventaja a lo contemporáneo porque la película era muy costosa, entonces experimentar también se volvía riesgoso, es decir que tendrías a hacer primero las tomas convencionales y luego experimentar un poco, llevar al extremo la imagen, cosa que con una Cámara digital hoy en día pues no tienes esos problemas de la cinta, entonces la investigación puede ser hoy en día más suelta.

**Santiago Rivas:** ¿cómo funciona tu procedimiento ahora en la era digital? ¿usas siquiera computador o sigues apegado los mecanismos más...

**Carlos Santa:** Todas las formas de plástica, dependiendo de la necesidad estética de cada escena, película o situación, a la penúltima película “fantasmagoría” le hice a la manera de Nichols, es decir de libre asociación, donde se hacía el dibujo y el dibujo te asocia con el siguiente o sea que no tienes una estrategia perfectamente abierta, lo único que tienes es una banda sonora que te da la estructura, casi que le presta la estructura cinematográfica la música

a la película, en ese sentido si estás explorando la manera como se mueve el alma, digamos cómo se mueve la percepción,

**Santiago Rivas:** Es un poco una cosa de sinestesia, no se vuelve como si fuera un instrumento más dentro del ...

**Carlos Santa:** Tiene un sentido pienso yo más profundo, y en ese sentido casi que toda animación lo tiene presente y es que el mundo contemporáneo se ha vuelto perfectamente racional, si no racional al menos utilitario, entonces le han cortado al ser la posibilidad de la magia del conocimiento del inconsciente, de las manifestaciones amables lúdicas, de otras formas de conocimiento.

Las Ciencias Sociales se llaman Ciencias Sociales, artes y Ciencias cinematográficas, esa especie de paradoja de estar midiendo, contando, sumando y sacando proyecciones matemáticas, modelos y perdiéndose de la otra forma de conocer porque es que la única manera de conocer todas las reacciones.

Entonces estas formas de animación de alguna manera maximizan y señalan digamos al espectador otras maneras de ver la imagen, cuando tú ves estas imágenes comparadas con el promedio general de un discurso homologado de la televisión, te vas a encontrar con una sorpresa para bien o para mal, me gustaría que en las cuentas de la imagen se puede desarrollar de maneras muy distintas, entonces casi que cada película me ha invitado a buscar estrategias narrativas distintas.

Yo pienso que casi que cada película podría tener una asociación con una forma filosófica, digamos para Platón la el tiempo sería circular, no la imagen móvil de lo eterno, entonces de alguna manera ve el tipo de piezas que dan vueltas de películas que empiezan y acaban en el

mismo punto, pero puedes usar la forma aristotélica, el ideal que es la más convencional de planeamiento, desarrollo, nudo, desenlace y sobre esa puedes ensamblar también espirales como lo hacen los filósofos eclécticos o moverse como en el documental, que es de manera dialéctica tal y como lo plantearía es decir que en el fondo el cine, pero particularmente en la animación es la arquitectura del tiempo.

**Santiago Rivas:** Pero es bonito como lo planteas, porque eso casi que lo pone al nivel de otras manifestaciones del arte que uno no creería, entonces uno empieza a pensar en la animación como una forma de happening, como una forma de performance o como una forma de narrativa que no necesariamente narra, sino que hace eso una arquitectura del tiempo.

**Carlos Santa:** Estoy de acuerdo contigo, y no solo puede plantear en sí misma distintas arquitecturas, sino que también se puede preguntar ¿cómo proyectar? si se puede proyectar de manera múltiple, si hay producciones específicas en un espacio determinado, creo que es una apertura, una invitación a una lectura profunda porque ¿cuál es?, digamos ¿en dónde está el centro del régimen? el régimen está cambiando los símbolos.

Bueno y está cambiando los paradigmas y se está apropiando digamos de las formas simbólicas en un gran guion que son los medios. En los medios están reproduciendo incesantemente un solo modelo de imagen cerrando la posibilidad de los otros, entonces ahí es donde estas animaciones, estos trabajos me parece que presentan una fractura en el régimen que me parece interesante.

**Santiago Rivas:** ¿Cómo se puede construir, o por dónde empezar a llevar ese ejercicio creativo, esa fractura a otras instancias, a instancias que tengan que ver con lo comercial, con el mercado?

**Carlos Santa:** Pues lo muy bonito de lo que está pasando en la animación, es que por un lado no es un fenómeno colombiano, se está dando como una especie de espíritu de época, lo hemos visto porque en la página de “animemov” tenemos invitados internacionales y por los festivales es algo evidente que en el mundo de manera más o menos silvestre se está dando la producción en Colombia.

Proyectamos en la cinemateca distrital 96 cortometrajes animados, 4 largometrajes, es decir que ahí se está se está dando y paralelamente y eso es muy bonito, por eso la revista que sacó la cinemateca tiene ese interés, se está dando el pensamiento paralelo de la fabricación de las obras, porque usualmente pasa que se da la obra y posteriormente viene la acción crítica que la consolida, en este caso se está dando de manera paralela tanto la el pensamiento crítico como como el desarrollo de la obra.

Si hay unos problemas de difusión no los llamamos problemas de distancia frente a la difusión oficial y es que justamente lo que tiene el mercado es que decir que está definiendo las modas, las formas de comportamiento y las formas simbólicas, es decir que lo que están logrando los medios en el mundo señaló Pasolini es acabar con las culturas particulares y de alguna manera nos volvemos un gran mundo igual, así mismo en todas partes.

De hecho si nos cortamos y nos ponemos en Moscú, nadie notaría que no somos moscovitas al menos por la ropa y por las formas y hábitos externos, casi que el mundo se empezó a volver como una especie de lugar donde están los mismos almacenes, los mismos consumidores que consumen las mismas cosas, ese es un desplazamiento y una pérdida cultural enorme que logra recuperar la animación y el trabajo artístico en general, que es el puente justamente con las formas culturales propias y las desarrolla y las multiplica por la tecnología, qué es lo que realmente está poniendo el mundo moderno.

Te pongo un ejemplo: el tiempo en televisión todo es el mismo, vale lo mismo, entonces si tú estás viendo un noticiero estás viendo unas muertes tremendas en Irak y te cortan a una publicidad, en eso no hay maldad, el tipo tiene que cortar, hacer una publicidad, pero el valor de las imágenes es el mismo.

El imaginario es idéntico, no hay nada que te diga este capítulo es más importante que este o es un libro importante de Platón y esto es una revista de variedades. No, esos formatos no existen, en televisión pasa de la misma manera, y al pasar de la misma manera todo, al tener el mismo valor se borra de alguna manera, pierde potencia y se banaliza, es decir que lo que ha logrado la imagen no es profundizar en el mundo sino analizarlo enormemente porque te quedas justamente solo en la superficie.

Uno de los temas que yo quería abordar que me interesa y sobre todo en tu caso, es el asunto de la marca personal, es decir, cuando uno estudia artes plásticas se encuentra con que la autoría es importante aún.

¿cómo equilibras tú eso?, porque cuando a uno le hablan de tus producciones, hablan de Carlos Santa, pero pues obviamente... o bueno ¿tienes que trabajar con otras personas?

**Carlos Santa:** Sí, total, en el cortometraje tal vez es menos importante entonces de la pulsión del personal en poco tiempo, el tiempo más espiritual donde llega la musa, digamos que tú hablas como de conectar las neuronas acá más bien llega la musa, soy un creyente total en el talento de los demás, realmente no paro de conocer gente brillante, en realidad para mí es gratis vivir y vivir en ese medio porque en realidad se da casi que silvestre.

Entonces ya para un largometraje por ejemplo en opciones más complejas uso el mismo sistema con el que aprendí, que es aprender mientras trabajas porque cuando arrancamos era

emocionante, están los rudimentos de cartilla, están las experiencias cinematográficas, tú lo has visto, pero tiene que haber una especie de prueba personal, de ensayo permanente a ver cómo funcionan las cosas, David Lanzuli lo decía muy bonito cuando uno lo pinta muy claro y dijo: “mira, el pintor busca una imagen toda la vida, es más, cuando la encuentre paro de pintar” o sea que en cierto sentido la figura es centrífuga.

La sola imagen ella sola lo dice todo, está “La Pietá” y La Pietá habla ella sola, toda la tragedia de la pérdida de la muerte, de la de la mujer que pierde su hijo, en la animación es centrípeta, es la secuencia, es casi que los errores que comete el pintor , los sentimientos, es la posibilidad del desarrollo de la pintura como parte de la obra, entonces cuando trabajas con David o con ellos les propuse eso, les dije: “De todas maneras consideren la posibilidad del tiempo en su trabajo, de alguna manera la Cámara va a ser como un registro en la frente tuya como si alguien pudiera estar de alguna manera en tus ojos, viendo ese esa danza que es retirarse y pintar que es casi que una danza que te da temporalidades”.

Eso da pie a la investigación, amplía el diálogo, hace que las películas no sean unas películas de línea donde el pensamiento casi siempre errado que los directores es el que determina las cosas, sino más bien la posibilidad de traicionarse a sí mismo, o encontrar en los distintos planteamientos la complementación porque el país también es muy diverso fijate que en “Los presagios” de León Prosac, la primera escena es la ciudad y es la misma ciudad para todos para Gustavo Zalamea , para Ángel Lockhart, para David Manzur , para Juan Camilo González para Simón Wilches es la misma ciudad.

¿Qué es notable? para nosotros, pero sobre todo en los festivales internacionales se ve más que de esa “una sola realidad” salgan tantos planteamientos tan distintos que van desde el

impresionismo, pasando por el manierismo, el manierismo por el constructivismo, llegando a formas pre o post surrealistas.

Ya lenguaje contemporáneo, claramente en esa misma colección ensamblada luego se vuelve tremendamente contemporáneo y señala una de las características importantísimas del cine, por eso le tienen tanta bronca digamos porque es el nuevo en el barrio, pero ese es el nuevo en el barrio que se roba todo y le funciona, entonces le coge la música que le funciona del carajo, vaya y póngale música a un cuadro ¡qué camello! Él coge la literatura sin ningún problema, la saquea inmisericordemente.

Al teatro sí que lo ha cambiado, adjetivo cinematográfico es un adjetivo que ya se usa casi que para para todo , y no hay arte que no haya sido tremendamente impactada por este bandido, porque coge la pintura; fíjate en la animación, incluso ves el Fotograma de no mucho valor, solo, individual, digamos ya en el conjunto tienen un gran brillo ya en el décimo o veinticuatroavo de segundo, pues adquiere una vigencia enorme porque el problema que nos estamos preguntando es el tiempo, ese es el asunto que nos tiene al hombre contemporáneo me parece que más atormentado.

**Santiago Rivas:** Qué es eso que permanece desde del comienzo cuando empezaste a hacer los primeros pinitos ahora que ya existen Moebius Animación, que existe un grupo en que tienes un taller que tiene una trayectoria qué es lo que todavía sigue ahí.

**Carlos Santa:** Primero de lo que no queda, por ejemplo, estar tan solo, esa sensación de no tener con quien dialogar o preguntar, es difícil no estar como en una isla, al comienzo es un poquito complicado permanece el espíritu crítico permanece el espíritu crítico y lo que te

digo, la animación en sí independientemente que se dedique a la política o no como un gesto frente a un mundo contemporáneo hostil al inconsciente y la magia.

Permanece la habilidad manual, pero se ha engrandecido todo porque los aciertos que se han hecho por el grupo, y los grupos que nos conocemos digamos un tanto, nos mostramos las cosas, los aciertos de uno se vuelven aciertos del grupo rápidamente, entonces si Edgar o Juan Camilo o Simón Wilches, o María Chalera, etc. Cecilia Traslaviña, Camilo Cobos desarrollan alguna forma distinta con la arena o con el agua o con la tinta o la edición o los ensayos que se están haciendo de sonido es probable que el siguiente lo desarrolle a su manera. Entonces ha enriquecido enormemente el movimiento, lo notas en la universidad porque los mismos trabajos te hace 10 años, si los comparas si ves un desarrollo conceptual en algunos puntos, es decir investigaciones más complejas y técnico es decir aciertos en el planteamiento cinematográfico mayores.

**Santiago Rivas:** Para pasar a hablar de tu nuevo proyecto, de lo que estás haciendo que está apenas en el cimiento, ¿cómo arrancas tú? ¿empiezas desde el guion?, ¿empiezas desde una imagen? ¿cuál es tu punto de partida? ahí sí ¿dónde está la musa, dónde está la sinapsis?

**Carlos Santa:** La musa cambia, la mía por lo menos cambia de estructura de idea a cada rato, lo que te contaba de Fantasmagoría por ejemplo trabajé a partir de la libre interpretación, en cambio, en El jardín de los secretos, que hice con Rafa Dussan lo hicimos con bolsitas de té, entonces hay una especie de guion teológico de Rafa Dussan y mío donde concentramos un problema teológico en alguien que está tomando té, y en la bolsita de té están las monjitas que medio se ahogan en ese asunto teológico del té.

O sea que en ese caso más que un guion hay una idea, es decir, quiero transmitirte una idea, son casos en que te pareces más al pintor, decir que te voy a pasar la sensación de este atardecer, como en el caso Van Gogh por ejemplo tan conocido, pero casi que todo el mundo lo podría ver de los girasoles para decir “pues solo girasoles” ahí no hay un tema, ahí no se murió nadie, ahí no se separó la dueña del restaurante, nada no pasó nada, es la belleza del ser en sí.

Y hay otros como este largometraje, que sí tienen una estructura y tiene que tenerla porque es que justamente por lo largo si hay que darle un armazón, en ese sentido es un poco más aristotélico el planteamiento, es decir que necesitas ya unos elementos conectores que se van más allá de la anécdota, me explico: buena parte de la tragedia del cine contemporáneo es que se ha ido por el lado de la anécdota, por el lado del cuento, el qué fue lo que pasó y en ese qué fue lo que pasó se ha ido perdiendo el cine.

**Santiago Rivas:** Y en este caso del nuevo proyecto es ciencia ficción en Bogotá...

**Carlos Santa:** Nosotros somos de ciencia ficción, de otros solo de ciencia ficción digamos que si no hubiera nacido en Colombia habría hecho películas costumbristas, somos absolutamente de marcianos cómo nos comportamos con el uso de la tecnología, carros que andan a 200 Km/h andando a 25 km/h.

Hay un nivel de locura, el ruido que hacemos es nuestra inactividad, no es nuestra actividad, justamente por querer irnos transportados es que usamos los automóviles, usted a pie no suena, ¿sí me explico? es un poco loco, es un mundo que saca oro de Sudáfrica para meterlo fondos en Estados Unidos, si usted lo ve desde Marte, y explicación de “estos tipos sacando esas piedras para allá “pero ¿Para qué están haciendo eso?

Creo que las preguntas esenciales hay que volverlas a hacer, pero para tener vuelo al largometraje sí vale la pena tener una anécdota, el que sea ciencia ficción, más que la anécdota es la estrategia, porque la ciencia ficción pues en Suramérica y Colombia es un poco ridícula, la ciencia ficción es más creíble en países donde la ciencia es grande, entonces son tipos que van a la luna y que tienen unas estaciones espaciales, luego sus propios habitantes de sus propios países que son Rusia, Estados Unidos podrán preguntarse a dónde llegaremos. En Colombia pues bueno, ir a la luna...

**Santiago Rivas:** Es más la Isla de Gilligan

**Carlos Santa:** ¿Qué te permite? caricaturizar, llevar al extremo, simplificar el relato y entrarse en el asunto de cómo somos por dentro, entonces el antropomorfismo ese sentido la caricatura, (digámoslo en términos más coloquiales) va a ser muy esencial, espero que sea una película para que yo me ría mucho digamos, ahora si los demás comparten mi humor espero que por ese lado nos ligamos todos un poco de lo que somos.

**Santiago Rivas:** Bueno, para cerrar dos preguntas breves: ¿Pro-YouTube o Anti-YouTube?

**Carlos Santa:** No, yo pienso que todas las herramientas son buenas, es como decir que la televisión es mala o no, digamos ahorita y es un tema importante es muy común en las reuniones de padres de familia que es como pertenecer a un género nuevo, te llega la primera carta que dice “querido padre de familia” casi siempre en la primera reunión hay una levantada general de manos diciendo “mis hijos ven mucha televisión, hay que quitar la televisión, cómo controlamos la televisión” si alguien dijera nuestros hijos están leyendo mucho los demás dirían muy bien y en ambos casos están equivocados.

Uno porque usted puede leer puras pendejadas, digamos porque usted puede ver cosas muy buenas, el asunto no es acabar la televisión ni pelear contra el formato, sino desarrollar un criterio para verla, es notable que en los colegios y en las universidades, pero especialmente en los colegios ¿qué es lo que hacen los niños? ven televisión con el arte del siglo 20 y 21 qué es el arte en movimiento del cine y el audiovisual y no haya una visión crítica desde la infancia sobre el cine, ¿Qué es una buena película?, ¿Por qué te pareció buena esa película? ¿Porque es mala esta película? ¿Qué es lo que estaba buscando este director? lo que necesitamos es informarnos más para usar mejor las herramientas, las herramientas más usadas todas son malas.

**Santiago Rivas:** Sí, es cierto

**Carlos Santa:** Sí, sería preguntarles a los fascistas que hicieron el cine maravillas, pero maravillas del horror, entonces no uso mucho de esas cosas que digamos, pero mis amigos y me cuentan.

**Santiago Rivas:** Igual de tus cortos y parte de tus largos están en YouTube, es parte de la estrategia

**Carlos Santa:** En el caso de YouTube hay míos porque los ponen por la página y me gusta, digamos yo soy muy partidario de la de la piratería, en este sentido el conocimiento es del ser humano, si siguen privatizando las cosas y ahora que me preguntaste lo de la autoría, me parece perversa la idea de la autoría desde todo punto de vista.

El conocimiento o es de todos o entonces no es para ninguno, que haya dificultad para llegar eso es otra cosa, que estas obras de arte en vez de bajar al público intenten subirle su percepción y eso significa una dificultad, eso es otra cosa, pero eso tiene que ser público todo

el conocimiento, tanto el científico, como el plástico. Si siguen privatizando el conocimiento van a fracturar a la humanidad en dos: en aquellos que tienen acceso al conocimiento, es decir, a la tecnología y aquellos que se van a volver una especie de subhumanos

**Santiago Rivas:** Yo creo que él me gustaría dejarla ahí, Carlos muchísimas gracias por darnos tu tiempo, por abrirnos las puertas, muchas gracias por quedarte ahí conversando con nosotros.

**TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA A FERNANDO LAVERDE.** Publicado por Loop. Bogotá, 28 de agosto de 2017. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=o7vk1KilmsA>

**Fragmento 1:**

Bueno, yo trabajo en televisión porque yo comencé en televisión, entonces una de las cosas que me impactó mucho fue el ver algunas películas en el cineclub, alguna película de Trinca, entonces a mí me pareció un mundo fabuloso ese de Trinca y me conseguí una camarita Kingston que tenía un disparador de cuadro por cuadro.

Entonces por ese tiempo iba nacer mi hija y cuando nació comenzaron a regalarle cosas, muñecos y cosas así. Uno de estos muñecos era articulado en la cabeza, pero servía para hacer una peliculita recurriendo al cuadro por cuadro, en donde iban apareciendo los regalos y estas cosas y el ciervito ese que movía la cabeza, yo hice la prueba de hacerlo cuadro por cuadro que moviera la cabeza y cuando revelaron la peliculita yo me quedé asombrado de ver la cantidad de posibilidades que tiene esto del cuadro por cuadro.

Posteriormente, mi familia y yo viajamos a España, yo iba con el propósito de estudiar cine, yo me presenté a la entrevista y entonces fui rechazado, fue un fracaso inicial muy desagradable, pero me encontré con alguien que también había tenido el mismo problema, este personaje se llama Enrique Nicanor él venía de Cuba había ayudado a formar el departamento de animación de ICAIC.

Era un tipo que estaba muy enterado en eso, nos fuimos a hablar así como dos desastres y él me dijo que qué estaba haciendo y le dije: no pues yo no estoy haciendo nada, entonces me dijo ¿por qué no te vienes a la televisión? yo estoy haciendo un piloto para la Televisión Española, bueno pues claro que sí, yo inmediatamente me fui para allá, el otro día estuve allá a las 8:00 a.m. esperando que abrieran ese estudio (allá comienzan a trabajar a las 10:00 a.m.) y de ahí en adelante nadie me volvió a sacar de ese estudio.

### **Fragmento 2:**

El *País de Bella Flor* porque yo creo que es el mejor guion que yo he podido escribir, es una película que como decía anteriormente fue muy difundida y muy apreciada por la gente, y mucha gente se quería apropiarse del tema “es que esto es lo que yo pienso, esto es lo que conviene...” esto es lo que hace que sea una película un poco exaltada, porque promovía al

final a la revolución. Esa es la película que yo hasta el momento considero que no puede tener las complejidades de *Cristóbal Colón* por ejemplo, pero es una película tan escueta, tan sencilla, tan de nuestro medio que me parece que desafortunadamente esa película está perdida porque se perdió el negativo y la primera película larga que hice fue *La pobre viejecita* que fue en realidad, creo no estoy mal creo que fue la primera película de largometraje que se hizo en animación.

### **Fragmento 3:**

Tenía un amigo muy querido que se llamaba el Alfonso Carvajal que hacía comerciales y tal, él tenía un mecánico fabuloso un tipo que, con una mecánica extraordinaria, un sentido de la precisión y tal que le había fabricado a Alfonso una truca en 35, una truca en 16 y toda la cosa y me dijo: “No, Daniel Martínez es el tipo que te saca del lío” bueno, entonces yo me fui y le dije a Daniel que si podía hacerme una Cámara me dijo: “claro, yo se la hago” una cosa insólita, una Cámara para animación.

Entonces me hizo una Cámara y es muy divertida porque está en patrimonio fílmico, parece una Cámara de fotografía de parques, pesadísima los magazines son de madera y con un solo lente. Después con la misma Cámara hice la locura de hacer un largometraje, ya se imaginarán el peso tan tremendo de trasladar esa Cámara y hacer todo un encuadre con un solo lente y tal, yo creo que es uno de los mayores méritos que tiene esa película: el esfuerzo físico que hubo que hacer para poder hacer la película y que tuviera digamos un margen en lo más aproximado al encuadre cinematográfico, y yo creo que algo de eso se logra.

Y bueno, pues hicimos la película y la película ganó, afortunadamente la película todavía pesar de los años, es una película de la cual todo el mundo se acuerda, está muy frecuentemente en televisión y en el extranjero se ha visto mucho.

#### **Fragmento 4:**

Hubo una delegación de cine para ir a Buenos Aires a presentar una semana de cine en el teatro San Martín, y Cristóbal Colón fue también elegida para ir a eso, yo formé parte de la delegación. La película causó muy buena impresión y hubo varios productores que quisieron hacer una película con nosotros.

En una cena. en una cosa que estuvimos y que nos tomamos un par de vinos y no sé quién entró la euforia y alguien se le ocurrió decir: “¿por qué no hacemos una película en coproducción? - Ah qué bien, sería muy lindo no sé qué y tal - ¿qué película haríamos?” y yo de irresponsable ¡Pues hagamos Martín Fierro! y me cogieron la flota.

Y bueno, pues era un compromiso muy grande porque con la tradición del cine argentino y con tanta gente buena que hay ahí, el compromiso era muy muy grande pero ya estaba hecho. y entonces se echaron a adelante y había que hacer Martín Fierro. Yo le comenté a mi esposa “mira estos son los diálogos de la película” y estaba muy asustada me dijo: ¡pero tú cómo vas a hacer esa película! Le dije: “con mucho cuidado”.

#### **Fragmento 5:**

Ana María se volvió diseñadora de escenografías y además era mi asistente de dirección, es lo más riguroso que uno puede tener, era exigente, me hacía cumplir con las cosas y todo; Fernando en la cuestión de la fotografía y también en la construcción de los escenarios, mi esposa Karina se encargó de la parte de la sastrería y de las pelucas, porque pues yo pensaba

que eso era la mejor forma de y desde luego fue la mejor forma, porque yo no podía pagar artistas para cada especialidad era imposible pagarle a un asistente de dirección durante un año, o le pagaba o hacía la película, entonces así se formó un equipo de cine familiar con el que hemos trabajado todo el tiempo

Ya en este tipo de cine, toda la animación la tienes que tener en la cabeza, todo lo que vayas a hacer está en la cabeza, no hay ningún libreto, no hay ningún guion, no hay nada realmente en que apoyarse, entonces es fundamental saber animación en dibujo para saber el ritmo que deben tener las cosas: cómo se basa la animación, en la banda sonora, todo este tipo de cosas.

Los muchachos se han entusiasmado, yo alguna vez estuve en un foro hablando de estas cosas del cine colombiano y de esto especialmente, y a la salida me causó una gran sorpresa porque muchos muchachos se me acercaron a decirme “yo me interesé por el cine viendo las películas tuyas” digo , ¡no pues qué maravilla! me parece muy bien, me parece que tiene grandes ventajas ahora, más aún con la cuestión del computador, porque el cine de todas maneras es muy complicado, es muy riesgoso, uno no sabe si lo que hizo al revelar este enfoque, o sobre expuesto qué cambió. Yo tenía una pequeña experiencia allá en Bugalagrande y me di cuenta de que uno puede ver exactamente lo que ha hecho, que lo puede corregir y que el material no vale mucho y que tiene muchas ventajas.

**ANEXO D**

**CATÁLOGO DE PRODUCCIONES DE ANIMACIÓN DE AUTOR 1964 - 2006**

## FICHAS DE REGISTRO<sup>114</sup>

<b>Numero:</b> 001 <b>Título:</b> Faustino y su vida atormentada	
---	--

---

<sup>114</sup> Esta clasificación toma como base la organización y linealidad propuesta por COLMENARES, J. (2014) "Inventario parcial de cine de animación colombiano". Cuadernos de Cine Colombiano. 20. (P.P. 136 -113). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022), a ella todos los créditos por esta propuesta que se complementa y amplía en las siguientes páginas.



Imagen recuperada de YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=SliUuOEjTzE&t=202s> (5/06/2020)

<b>DIRECCIÓN</b>	Gastón Lemaitre y Luis Mogollón
<b>AÑO</b>	1964
<b>DURACIÓN</b>	14 minutos 3 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Pixilación
<b>SINOPSIS</b>	<p>Se trata de uno de los primeros cortos de animación en la historia de Colombia. Grabado en la costa caribe muestra la historia de Faustino, un personaje que fallece al tiempo que los objetos de su casa cobran vida.</p> <p>Cabe anotar aquí que la cinta está grabada en 16 milímetros a color y que se utilizan técnicas como el stop trick, de forma similar a las utilizadas por el director canadiense Norman McLaren, quien fue reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada.</p> <p>Así mismo la cinta también recuerda la obra de Georges Méliès y Segundo de Chomon, en torno a los planos, el movimiento y la teatralidad de los gestos de los actores.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	Fragmentos disponibles en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SliUuOEjTzE&amp;t=202s">https://www.youtube.com/watch?v=SliUuOEjTzE&amp;t=202s</a>

<p><b>Numero:</b> 002  <b>Título:</b> Las ventanas de Salcedo</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=67&amp;v=u83erfXIDNE&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?time_continue=67&amp;v=u83erfXIDNE&amp;feature=emb_title</a> (30/09/2015)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Luis Ernesto Arocha
<b>AÑO</b>	1966
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación con marionetas y objetos
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este trabajo, el cineasta barranquillero Luis Ernesto Arocha (1932 – 2016), explora la obra del escultor Bernardo Salcedo. Mediante el registro de cajas escultóricas entre las que surgen escenas que referencian la existencia, los deseos y las pulsiones humanas.</p> <p>Se proyectan imágenes que hacen referencia al sexo y la guerra, que se alternan con composiciones arquitectónicas que muestran puertas, edificios y objetos.</p> <p>El mundo urbano se mezcla con la emoción, el deseo y la arquitectura para resaltar el trabajo artístico de Salcedo que se resalta gracias a las tonalidades grises y luminosas del blanco y negro.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=67&amp;v=u83erfXIDNE&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?time_continue=67&amp;v=u83erfXIDNE&amp;feature=emb_title</a>

<b>Numero:</b> 003 <b>Título:</b> Azilef	<div data-bbox="789 228 1268 493" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="670 522 1385 627"> Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=sAW5gF0D2pQ&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=sAW5gF0D2pQ&amp;feature=emb_title</a> (30/09/2015) </p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Luis Ernesto Arocha
<b>AÑO</b>	1971
<b>DURACIÓN</b>	7:35 minutos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación con marionetas y objetos
<b>SINOPSIS</b>	<p data-bbox="574 827 1385 932">En esta pieza visual, el cineasta barranquillero Luis Ernesto Arocha (1932 – 2016), vuelve a explorar el arte escultórico de diferentes artistas de la época.</p> <p data-bbox="574 974 1385 1188">Grabada en formato cine de 16 Milímetros. Arocha plantea un viaje al planeta Azilef (Feliza al revés) a cuyos contornos flotan satélites que se mueven al compás de una melodía interpretada y escrita por el grupo Los Teipus, conformado por Alfredo Luis Fuentes, Mario Ochoa y Ernesto Echeverri Dávila, que emulaban a los Beatles en la escena local.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=sAW5gF0D2pQ&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=sAW5gF0D2pQ&amp;feature=emb_title</a>

<b>Numero:</b> 004	
--------------------	--

<b>Título:</b> En el país de Bellaflor	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s</a> (23/04/2012)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde.
<b>AÑO</b>	1972
<b>DURACIÓN</b>	22 minutos y 7 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop Motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Reconocido como el primer trabajo de animación de la historia de Colombia, el país de Bellaflor de Fernando Laverde, presenta una historia costumbrista grabada en cine de 16 milímetros a color bajo la técnica del stop motion.</p> <p>El argumento de su historia está repleto de alegorías a los movimientos revolucionarios latinoamericanos que triunfaron en Cuba (1959) y se extendieron bajo la forma de guerrillas comunistas en todo el continente.</p> <p>Sus personajes representan las contradicciones sociales de la época Américo, el burro, representa a los trabajadores. El profesor Gafitas a los intelectuales. El pájaro Pico Fino a los periodista y el alcalde a los burgueses gobernantes.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4">https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4</a>

<b>Numero:</b> 005	
--------------------	--

<p><b>Título:</b> La maquina (capítulo 2 de la serie En el país de Bellaflor)</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s</a> (23/04/2012)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde.
<b>AÑO</b>	1973
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 3 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Debido al éxito y la recepción que tuvo con El país de la bella flor (1972), Fernando Laverde produce una segunda parte de la serie titulada “La maquina” en la que explora las tensiones que se producen entre las potencias extranjeras y las sociedades del tercer mundo.</p> <p>Durante el desarrollo de la historia los habitantes de Bellaflor entran en conflicto con una computadora que han importado para que ayude a la mejorar la producción agropecuaria del país que se transforma lentamente en una pesadilla.</p> <p>Cabe anotar, que esta producción surge en momentos en los que los movimientos antimperialistas se encuentran en auge en Colombia y en toda América Latina.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s</a> (compila los tres capítulos de la serie de la Bella Flor)

<p><b>Numero:</b> 006  <b>Título:</b> La cosecha (capítulo 3 de la serie En el país de Bellaflor)</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s</a>  (23/04/2012)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde.
<b>AÑO</b>	1974
<b>DURACIÓN</b>	13 minutos 1 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta tercera entrega de la serie del país de la Bella Flor, Fernando Laverde continúa utilizando la técnica del stop motion, sin realizar mayores innovaciones.</p> <p>No obstante, el argumento se aleja de la lucha de clases y se concentra en valores como la solidaridad y la democracia. Es así como personajes como el profesor Gafitas asegura que el robot que había causado tantos estragos en la entrega anterior (1973), podía ser estudiada y reprogramada para beneficio de toda la comunidad.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&amp;t=2s</a> (compila los tres capítulos de la serie de la Bella Flor)

<p><b>Numero:</b> 007  <b>Título:</b> Las cosas son así</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde.
<b>AÑO</b>	1976
<b>DURACIÓN</b>	10 minutos 2 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta producción, Fernando Laverde se deslinda de la serie del país de la BellaFlor y utiliza el stop motion para narrar la historia de un grupo de objetos como relojes, sillas y gramófonos que se enfrentan al paso del tiempo.</p> <p>Contrario a lo que podría esperarse, la técnica de Laverde se mantiene estancada desde sus primeras producciones (1973), el sonido presenta las mismas deficiencias y la elaboración de las figuras es prácticamente la misma.</p> <p>Aun así, esta obra le permite al autor desligarse de sus primeros trabajos y consolidarse en la escena nacional.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 008  <b>Título:</b> Caraballo mató un gallo</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=puQ_3Kol7H4">https://www.youtube.com/watch?v=puQ_3Kol7H4</a>  (06/06/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	William Chignoli (en algunas versiones, Simón Feldman)
<b>AÑO</b>	1976
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 39 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Cutout
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta obra, el cineasta William Chignoli utiliza el cutout para animar la popular canción “Caraballo mató un gallo” interpretada por Olga Manzano y Manuel Picón.</p> <p>Se trata de un trabajo precursor de los videos musicales en el que se observan tintes del realismo mágico que triunfaría años después en los libros de Gabriel García Márquez.</p> <p>Durante sus 7 minutos y 39 segundos, los planos simples sirven de fondo para narrar la historia de un hombre que es acosado por el fantasma de un gallo que ha asesinado para alimentarse de él.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=puQ_3Kol7H4">https://www.youtube.com/watch?v=puQ_3Kol7H4</a>

<b>Numero:</b> 009 <b>Título:</b> El renacuajo paseador	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Luis Enrique Castillo Mateus
<b>AÑO</b>	1977
<b>DURACIÓN</b>	9 minutos 21 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este trabajo, grabado en cine de 16 milímetros, Luis Enrique Castillo Mateus es considerado el primer dibujo animado de historia de Colombia.</p> <p>Grabado en cine de 16 milímetros, sus imágenes narran una versión animada de “Rin rin renacuajo”, popular fabula infantil del escritor bogotano Rafael Pombo (1833 – 1912), acompañada de una melodía compuesta por el maestro de orquesta Luis Antonio Escobar (1925 – 1993), quien dirigió al grupo de actores que hicieron las voces de la película.</p> <p>Es de resaltar que el corto fue bastante popular en los teatros de las principales ciudades del país, en los que se proyectaba junto a otros cortos dirigidos a la población infantil.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 010  <b>Título:</b> Historia del dibujo animado (documental sobre animación)</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Efraín Zagarra
<b>AÑO</b>	1978
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 7 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Cutout, stop motion, dibujo animado
<b>SINOPSIS</b>	<p>Grabado en cine de 35 milímetros. Efraín Zagarra, elabora un corto documental en el que intenta cubrir la historia del dibujo animado con alusiones al arte rupestre, las sombras chinescas, las marionetas y la animación sobre acetato.</p> <p>De igual manera el autor presenta algunos de los pioneros de la animación como, Horner, Emile Reynaud, el Zootropo y el Praxinoscopio.</p> <p>Cabe anotar que este documental fue galardonado en algunos años después, en 1985 con la Medalla Murillo Toro a Mejor Corto de Animación 1985 (Colombia).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 011  <b>Título:</b> La pobre viejecita</p>	<div data-bbox="865 226 1170 600" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada Cuadernos de Cine. Instituto Distrital de las Artes. Bogotá, Colombia:  <a href="https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en">https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en</a>  (20/11/2014)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1978
<b>DURACIÓN</b>	70 minutos 6 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Considerada como la primera película de larga duración en la historia de la animación colombiana. En “La pobre viejecita” Fernando Laverde adapta uno de los cuentos más populares del escritor bogotano Rafael Pombo (1833 – 1912).</p> <p>Durante 70 minutos, se presentan personajes articulados en medio de escenografías que nos recuerdan la obra del animador checo Jiří Trnka (1912 -1969).</p> <p>Aunque la calidad de la animación resulta más fluida, mantiene las deficiencias técnicas de los anteriores trabajos de Laverde en cuanto al sonido y la iluminación.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 012 <b>Título:</b> Principio y fin	
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Manuel Agudelo
<b>AÑO</b>	1978
<b>DURACIÓN</b>	11 minutos 3 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado
<b>SINOPSIS</b>	<p>En uno de sus primeros trabajos, el animador Juan Manuel Agudelo utiliza diversas técnicas de animación para ilustrar la historia de la humanidad.</p> <p>Esta producción utiliza notas musicales de carácter religioso, que parecen escenificar un génesis entre el que surgen partículas amarillas, líneas y figuras geométricas.</p> <p>Se presenta la figura de un hombre y una mujer, la domesticación del fuego, la invención de la rueda y la técnica que deriva en una destrucción generalizada que termina por extinguir a la civilización.</p> <p>Se trata de una obra moralizante que nos recuerda las creencias católicas en el génesis y el apocalipsis, el alfa y el omega, el principio y el fin.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 013 <b>Título:</b> Sombra de vida	
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1978
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 16 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Grabada en película de cine de 35 milímetros, Fernando Laverde narra una fábula protagonizada por personajes zoomorfos.</p> <p>Se trata de una obra, en la que resulta relevante la reflexión y los conflictos sociales.</p> <p>Sus protagonistas son la pájara Carmela y la anciana Nicolasa, que se trenzan en una terrible lucha derivada del canto del ave que molesta a la mujer que pretende hacerle daño.</p> <p>En este, Laverde presenta una mejoría en la elaboración de figuras, escenografías e iluminación, aunque mantiene deficiencias en cuanto a la composición y el sonido.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 014 <b>Título:</b> Un planeta llamado Tierra	
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1979
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 31 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este trabajo Fernando Laverde, narra la historia de un científico que descubre una fórmula para crear energía de forma ilimitada, pero que termina por degradar la naturaleza.</p> <p>Como observador, aparece un extraterrestre que destruye el artefacto con ayuda de unos niños que cambian la maquinaria para ayudar a conservar la vida en la tierra</p> <p>Se trata de una obra en Stop motion, con tintes ecologistas que le significa el premio a Mejor corto de animación, FOCINE y Colcultura Bogotá, Colombia (1979).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 015  <b>Título:</b> Pepitas rojas (capítulo 4 de la serie En el país de Bellaflor)</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1979
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 31 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta oportunidad, Fernando Laverde vuelve al país de Bellaflor, en una quinta entrega en la que plantea el dilema de la acumulación de capital y la desigualdad social.</p> <p>La historia narra cómo los personajes aumentan sus ingresos gracias al cultivo de unas matas de pepitas rojas. Ramón, un agricultor, se llena de ambición y destruye los bosques para sembrar nuevas plantas causando un gran daño a la naturaleza.</p> <p>En esta nueva fabula, Laverde mejora la calidad de su producción y logra circular en las principales salas de Bogotá y Medellín, en las franjas infantiles.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 016  <b>Título:</b> Agua que no has de beber (capítulo 5 de la serie En el país de Bellaflor)</p>	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1980
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 31 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta nueva entrega de la serie de “El país de Bellaflor”, Laverde vuelve a meditar acerca de las consecuencias del desarrollo capitalista para el medio ambiente.</p> <p>Su argumento, muestra la degradación causada por una industria que contamina un lago, matando y enfermando a los animales, y a un niño llamado Lucas.</p> <p>Se trata de una reflexión acerca de la industrialización que vivía el país en los años ochenta y sus impactos en el ambiente.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 017  <b>Título:</b> Los tolimenses go west</p>	 <p>Imagen recuperada Corporación Loop. Bogotá, Colombia:  <a href="https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79">https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79</a>  (08/11/2010)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat
<b>AÑO</b>	1980
<b>DURACIÓN</b>	11 minutos 3 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre acetato
<b>SINOPSIS</b>	<p>Inspirados en el dúo cómico-musical Emeterio y Felipe, Los Tolimenses, quienes fueron muy conocidos en Colombia durante la segunda mitad del siglo XX. Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat intentaron crear una serie cómica de animación utilizando la técnica del dibujo sobre acetato.</p> <p>No obstante, la falta de patrocinio, y los altos costos los llevaron a cancelar el proyecto rápidamente.</p> <p>Se trata del primer intento de producción de series animadas en Colombia, del que quedan dos capítulos de 5 y 6 minutos cada uno, que poseen colores sólidos, fondos nítidos y situaciones características del humor de la época enmarcadas en un ambiente que recuerda las producciones del llamado “espagueti western”.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ngGsaxSsycY">https://www.youtube.com/watch?v=ngGsaxSsycY</a>

<p><b>Numero:</b> 018  <b>Título:</b> Emmanuela no tiene quién le escriba</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Magdalena de Massonat
<b>AÑO</b>	1981
<b>DURACIÓN</b>	No disponible
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre acetato
<b>SINOPSIS</b>	En esta producción experimental de dibujo animado Magdalena de Massonat narra una historia que recuerda las novelas juveniles y los dramas televisivos que mostraban amores imposibles y tragedias que parecen inspirarse en clásicos como Romeo y Julieta de Shakespeare o las novelas del escritor francés Henri Beyle, conocido por su seudónimo Stendhal.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 019  <b>Título:</b> Filemón y la gorda</p>	 <p>Imagen recuperada YouTube:  <a href="https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79">https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79</a>  (28/24/2021)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Paulina Ponce de León
<b>AÑO</b>	1982
<b>DURACIÓN</b>	11 minutos 28 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Cutout
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este primer trabajo en la técnica de Cutout, María Paulina Ponce de León propone una animación con estética artística que reflexiona acerca de la vida cotidiana en Colombia.</p> <p>Costumbres, paisajes, comidas y otros elementos autóctonos acercan sus propuestas al espectador para resaltar las rutinas y los estereotipos del país.</p> <p>Se trata de uno de los trabajos más importantes de la artista, que logra ser reconocida en círculos académicos y artísticos, en pocos años.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2t9jD9XG5Wkb">https://www.youtube.com/watch?v=2t9jD9XG5Wkb</a>

<p><b>Numero:</b> 020  <b>Título:</b> Cristóbal Colón, valiente, terco y soñador.</p>	 <p>Imagen recuperada Cinemateca Distrital de Bogotá D.C.  <a href="https://www.cinematecadebogota.gov.co/pelicula/cristobal-colon-homenaje-fernando-laverde">https://www.cinematecadebogota.gov.co/pelicula/cristobal-colon-homenaje-fernando-laverde</a> (11/09/2021)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1983
<b>DURACIÓN</b>	63 minutos 4 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop Motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este largometraje, considerado la mejor producción del director Fernando Laverde, narra la historia de Cristóbal Colón y su viaje al nuevo mundo.</p> <p>La historia que comienza en Europa nos lleva a una travesía repleta de tonalidades ámbar, protagonizada por marionetas bien elaboradas y una musicalización relevante para la época.</p> <p>Se trata de una de las mejores producciones realizadas en stop motion en la historia de Colombia, que fue merecedora del Círculo Precolombino Mejor Dirección de Arte a Germán Lizarralde en el 1er Festival de Cine de Bogotá: Cine Colombiano Contemporáneo. Bogotá, Colombia (1984), y el tercer Premio Coral para Película de Animación en el 5º Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano. La Habana, Cuba (1983)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<p>Fragmento y tráiler  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PGKfkALqgIw">https://www.youtube.com/watch?v=PGKfkALqgIw</a></p>

<b>Numero:</b> 021 <b>Título:</b> Donde hay payasos	
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat
<b>AÑO</b>	1980
<b>DURACIÓN</b>	No disponible
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta producción experimental con fines comerciales, Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat presentan una historia dirigida al público infantil en la que un ratoncito viaja alrededor del cosmos para enfrentarse con dos monstruos que lo persiguen mientras destruyen su obra.</p> <p>Se trata de una reflexión acerca de la paz y la armonía que recuerda los discursos del movimiento hippie y las canciones de John Lennon, durante sus últimos años de vida.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 022  <b>Título:</b> El rey chumbipe</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	José María Nieto Roa y Ernesto Monroy
<b>AÑO</b>	1983
<b>DURACIÓN</b>	10 minutos 1 segundo
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado
<b>SINOPSIS</b>	Obra de José María Nieto Roa y Ernesto Monroy, dirigida al público infantil, que presenta “El rey chumbipe”, un poema del del escritor Rafael Pombo (1833 – 1912), que narra la historia de un pavo que se enfrenta a los habitantes de su reino.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 023  <b>Título:</b> Ingenio cuadro a cuadro (documental sobre animación)</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Pedro Sosnitky y Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1984
<b>DURACIÓN</b>	10 minutos 34 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion, dibujo sobre acetato
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este documental Pedro Sosnitky y Fernando Laverde, muestran los pasos necesarios para realizar un largometraje de dibujos animados.</p> <p>Se trata de un trabajo que muestra las dificultades y los avances del cine de animación criollo, y en el que los autores muestran sus técnicas frente a las cámaras.</p> <p>Esta cinta logro ganar varios premios a nivel local como la medalla Murillo Toro a Mejor Corto de Animación. Bogotá, Colombia (1985), y el Premio FOCINE a Mejor Guion. Bogotá, Colombia (1985)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 024  <b>Título:</b> Canto a la victoria</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Magdalena de Massonat
<b>AÑO</b>	1987
<b>DURACIÓN</b>	24 minutos 1 segundo
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta obra Magdalena de Massonat, realizada en dibujo animado realiza una alegoría del proceso independentista colombiano.</p> <p>Sus ilustraciones de trazo experimental, presentan una imagen solida del Ejército Libertador, las batallas, los soldados y la figura de Simón Bolívar.</p> <p>Cabe resaltar que el corto fue grabado en 16 milímetros, el uso de planos abiertos, acetatos y fondos coloridos que dan solides a las imágenes que se precipitan en medio de música marcial y gritos de guerra entre los que resaltan símbolos como la bandera y el escudo nacional.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 025 <b>Título:</b> Toche bemol	
<b>DIRECCIÓN</b>	Luis Enrique Castillo Mateus
<b>AÑO</b>	1987
<b>DURACIÓN</b>	12 minutos 2 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto animado, Luis Enrique Castillo Mateus, presenta una fábula del escritor costumbrista Joaquín Piñeros Corpas (1915-1982) protagonizada por un joven toche (un ave canora de color amarillo), que lucha con su canto contra la destrucción que producen los leñadores en el Valle de Tenza, en Boyacá, Colombia.</p> <p>Se trata de una obra en la que se resaltan los colores, el sonido y se plantea una reflexión de tintes ambientalistas, que resultan efectivas como parte del argumento.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 026 <b>Título:</b> El susto</p>	<div data-bbox="813 348 1214 646" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yel5MzH9pPs&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=yel5MzH9pPs&amp;feature=emb_logo</a>  (02/02/2021)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Paulina Ponce de León
<b>AÑO</b>	1987
<b>DURACIÓN</b>	16 minutos 37 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Rotoscopia, cutout
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta obra de la artista y directora María Paulina Ponce de León, se explora el miedo, como parte de la experiencia de la vida en las ciudades colombianas, por medio de recursos como la rotopscopia, a imagen real y el cutout.</p> <p>Sombras persiguen a la protagonista que no parece estar a salvo ni en su propia casa, como una forma de interiorizar la fragilidad de la existencia humana.</p> <p>Esta obra participó en certámenes nacionales como el onceavo Bogotá Short Film Festival, el Festival de Cortos de Bogotá (2013) y el onceavo Festival de Cine Colombiano de Medellín 2013 (Colombia)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=yel5MzH9pPs&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=yel5MzH9pPs&amp;feature=emb_logo</a>

<p><b>Numero:</b> 027  <b>Título:</b> El pasajero de la noche</p>	<div data-bbox="818 348 1214 642" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada:  <a href="http://nmasmas2.blogspot.com/2017/04/el-pasajero-de-la-noche-carlos-santa.html">http://nmasmas2.blogspot.com/2017/04/el-pasajero-de-la-noche-carlos-santa.html</a> (27/04/2017)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Eduardo Santa García y Mauricio García Matamoros
<b>AÑO</b>	1988
<b>DURACIÓN</b>	24 minutos 15 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado, tinta china sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación experimental el artista Carlos Eduardo Santa García, construye un relato en el que narra la muerte de un personaje identificado como el señor Isaac Ink, que recorre un inframundo que parece ser un espejo de la vida contemporánea.</p> <p>Las ilustraciones y la música parecen reflejar la religiosidad, el poder y la marginalidad, enmarcadas en un contexto urbano repleto de claroscuros decadentes.</p> <p>profano pasa por las esferas académicas y sociales asfixiantes, atrapadas entre laberintos burocráticos entre los que se pierden los individuos.</p> <p>Esta obra participó en festivales como la 19 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2009 ), el 4 Festival de Cine y Video de Santa Fe de Antioquia, Colombia (2003) y el Festival Internacional de Animación Annecy, Francia (1989).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.facebook.com/watch/?v=648412078833026">https://www.facebook.com/watch/?v=648412078833026</a>

<p><b>Numero:</b> 028  <b>Título:</b> Martín Fierro</p>	<div data-bbox="862 285 1175 594" data-label="Image"> <p>The poster for 'Martín Fierro' shows a stylized, colorful character with a large head and a beard, wearing a striped shirt and playing a guitar. The character is riding a dark horse. The background is dark blue. Text on the poster includes 'MARTÍN FIERRO', 'CO-PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN CUERPO/ARGENTINO COLOMBIANO', 'DIRECCIÓN: FERNANDO LAVERDE', and 'PRESENTA FOCINE'.</p> </div> <p>Imagen recuperada. Revista Bacanika:  <a href="https://www.bacanika.com/seccion-diseno/carteles-de-cine-colombiano.html">https://www.bacanika.com/seccion-diseno/carteles-de-cine-colombiano.html</a> (30/09/2016)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Laverde
<b>AÑO</b>	1989
<b>DURACIÓN</b>	70 minutos 16 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>En su tercer largometraje Fernando Laverde adapta para público infantil, una de las obras más reconocidas del escritor argentino José Hernández.</p> <p>Se trata de una obra repleta de música folclórica en la que los personajes son animados entre escenografías rupestres que pretenden mostrar la pampa argentina.</p> <p>Esta es sin lugar a dudas una de las obras más importantes de Laverde, y marca el fin de su ciclo de sus producciones de larga duración en stop motion.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 029 <b>Título:</b> Tauromaquia	
<b>DIRECCIÓN</b>	Édgar Humberto Álvarez y Miguel Muñoz
<b>AÑO</b>	1992
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 23 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion con plastilina
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto Édgar Humberto Álvarez y Miguel Muñoz, inician su carrera como animadores y artistas de personajes realizados con plastilina.</p> <p>En un primer plano aparece un torero inmerso en una corrida de toros en las que las coloridas galerías producen un ambiente costumbrista.</p> <p>Cabe anotar que el éxito de este primer trabajo en círculos académicos impulsaría al autor a continuar con la producción de stop motion con plastilina.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 030 <b>Título:</b> Batido	
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Smith
<b>AÑO</b>	1993
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre acetato
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este primer corto el artista Carlos Smith, experimenta con el dibujo animado digitalizado para mostrar la historia de un superhéroe quien se enfrenta a poderoso ataque mientras se encuentra en un sanitario.</p> <p>Se trata de uno de los primeros trabajos de Carlos Smith, que se iría consolidando como uno de los animadores más importantes del país, y que fue exhibido durante el Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio. Bogotá, Colombia (1994).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 031  <b>Título:</b> La selva oscura</p>	<div data-bbox="841 283 1188 596" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada. Revista Bacanika:  <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film643055.html">https://www.filmaffinity.com/es/film643055.html</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Santa.
<b>AÑO</b>	1994
<b>DURACIÓN</b>	13 minutos 4 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre acetato, dibujo animado en tinta, collage
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta producción el artista Carlos Santa, intenta recrear mediante diversas técnicas la antesala al infierno de Dante, que aparece plagada de elementos de la vida moderna como teléfonos, vehículos y edificios.</p> <p>Debido a su contundencia visual, "La selva oscura" es una de las obras de animación más reconocidas en el ámbito artístico colombiano.</p> <p>Esta pieza fue exhibida en varios museos del mundo e hizo parte de la 19 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2009), en la que se realizó Retrospectiva Homenaje a Carlos Santa (España).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1Cc4CrHUX6A&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=1Cc4CrHUX6A&amp;t=3s</a>

<p><b>Numero:</b> 032 <b>Título:</b> Histeria de amor</p>	<div data-bbox="803 283 1226 546" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada. Biblioteca Nacional de Colombia:  <a href="https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es_ES/search/stream/62702/false/0">https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es_ES/search/stream/62702/false/0</a> (consultado 24/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Miguel Urrutia
<b>AÑO</b>	1994
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 23 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Catalogado como uno de los primeros cortos de animación 3d de la historia de Colombia, Histeria de amor de Miguel Urrutia plasma los sentimientos humanos en los cuerpos y rostros de dos personajes de aspecto robótico.</p> <p>Los rostros, gestos y movimientos de los personajes expresan las contradicciones del amor romántico, la pasión, el desencuentro y las rupturas.</p> <p>Esta obra participó en el III Festival Franco latinoamericano de Videoarte. Bogotá, Colombia (1994) y el Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart. Caracas, Venezuela (2009).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es_ES/search/stream/62702/false/0">https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es_ES/search/stream/62702/false/0</a>

<p><b>Numero:</b> 033 <b>Título:</b> Llegó la hora</p>	<div data-bbox="889 281 1138 632" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Retina Latina: <a href="https://www.retinalatina.org/video/llego-la-hora/">https://www.retinalatina.org/video/llego-la-hora/</a> (consultado 24/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Paulina Ponce
<b>AÑO</b>	1995
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 18 segundos
<b>IDIOMA</b>	Cutout
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre acetato
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto María Paulina Ponce explora la vida a través de la muerte a la que representa mediante un personaje que se presenta en frente de un hombre que vive su vida alegremente que muere durante un accidente imprevisto.</p> <p>Se trata de una reflexión en la que se muestra la fragilidad de la vida y de la importancia de los ritos fúnebres en la cultura colombiana.</p> <p>Este trabajo resalta por la limpieza y simplicidad de las imágenes que se coordinan de forma efectiva con el sonido para crear una atmosfera alegre e inquietante.</p> <p>Fue exhibida en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=s2prKtaBU2o">https://www.youtube.com/watch?v=s2prKtaBU2o</a>

<p><b>Numero:</b> 034  <b>Título:</b> Bestiario de Indias</p>	<div data-bbox="777 283 1252 609" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="651 646 1382 716">Imagen recuperada organización Vimeo:  <a href="https://vimeo.com/38830060">https://vimeo.com/38830060</a> (consultado 24/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ricardo Arce
<b>AÑO</b>	1997
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 45 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Pintura sobre celuloide, rayado sobre película.
<b>SINOPSIS</b>	<p>Esta obra experimental de Ricardo Arce muestra una serie de formas y líneas que se funden para crear criaturas que desfilan sobre la pantalla durante 3 minutos.</p> <p>Se trata de una reflexión acerca de la diversidad del mundo y su representación a través de los tiempos.</p> <p>Fue exhibida en el VIII Salón de Diseño Gráfico. Bogotá, Colombia (1997), y el Festival sin Formato. Bogotá, Colombia (1998).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/38830060">https://vimeo.com/38830060</a>

<p><b>Numero:</b> 035  <b>Título:</b> Piel de gallina</p>	<div data-bbox="800 285 1232 604" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada IMDB:  <a href="https://www.imdb.com/title/tt0483114/">https://www.imdb.com/title/tt0483114/</a> (consultado  24/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Mónica Arroyave y Carlos Espinosa
<b>AÑO</b>	1998
<b>DURACIÓN</b>	15 minutos 7 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Collage, dibujo animado
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto Mónica Arroyave y Carlos Espinosa, crean una fábula irónica en el que se muestran las contradicciones de la vida moderna mediante la técnica del collage.</p> <p>Docenas de imágenes nos enfrentan a una pesadilla comercial que mezcla una gran cantidad de formas que parten de un huevo y un pollo, que finalmente muere.</p> <p>Al final, Arroyave y Espinosa, reflexionan sobre la capacidad del arte de criticar al sistema a pesar de hacer parte del sistema mismo.</p> <p>Este corto fue premiado con Mención Especial en la Categoría Arte/Cultura. Gramado, Brasil (1998), y seleccionado para la I Muestra Internacional de Cine y Video Documental. Bogotá, Colombia (1999)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 036  <b>Título:</b> La vida secreta de las momias</p>	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/la-vida-secreta-de-las-momias.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/la-vida-secreta-de-las-momias.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Miguel Urrutia
<b>AÑO</b>	1998
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 49 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto hilarante de Miguel Urrutia muestra el conflicto que se suscita entre dos momias masculinas por la atención una femenina y refleja las contradicciones de la masculinidad.</p> <p>Se trata de una obra de alta calidad que resalta por los planos, encuadres y la sofisticación de la técnica.</p> <p>Fue exhibida en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/18030280">https://vimeo.com/18030280</a>

<p><b>Numero:</b> 037  <b>Título:</b> Andares, in time of war</p>	 <p>Imagen recuperada de Animus Films:  <a href="http://www.animusfilms.co.uk/andaresinwar.html">http://www.animusfilms.co.uk/andaresinwar.html</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Alejandra Jiménez
<b>AÑO</b>	1998
<b>DURACIÓN</b>	5 minutos 26 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Rotoscopia
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto de Alejandra Jiménez, se realiza una reflexión acerca de las consecuencias de la guerra y la violencia política, suscitada en Colombia durante las últimas décadas del siglo XX.</p> <p>La autora se presta de la roscopia para crear una atmosfera asfixiante en la que se sumerge el espectador, que es confrontado con el llanto y la muerte.</p> <p>Esta obra fue premiada con el Premio Casa de América, Mejor director Novel, durante el 33 Festival Internacional de cine de Huesca, España (1999) y el Premio India Catalina a Mejor Corto, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias, Colombia (1999)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Rzj4Q7Z_q20">https://www.youtube.com/watch?v=Rzj4Q7Z_q20</a>

<b>Numero:</b> 038 <b>Título:</b> Ciudad capital	
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Smith
<b>AÑO</b>	1998
<b>DURACIÓN</b>	9 minutos 35 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de Carlos Smith nos presenta situaciones que emergen en medio de un atasco de tráfico. Un mendigo ataca los automóviles y una mujer embarazada intenta suicidarse.</p> <p>En definitiva, Ciudad Capital es un retrato del caos que soportan los habitantes de las grandes urbes latinoamericanas.</p> <p>Cabe resaltar el uso de la animación digital como recurso y la construcción narrativa de los personajes que surgen de manera memorable.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 039  <b>Título:</b> Concierto para tres mocos</p>	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/concierto-para-tres-mocos.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/concierto-para-tres-mocos.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Óscar Andrade
<b>AÑO</b>	1999
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 24 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto humorístico realiza una reflexión escatológica de los fluidos corporales como una forma de ruptura de la cotidianidad.</p> <p>Al margen de la precariedad de su producción, resulta un hito refrescante en medio de las producciones de la época que buscan reflexionar sobre la violencia que azotaba al país.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 040 <b>Título:</b> Fragmentos</p>	<div data-bbox="841 285 1192 548" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada Moebius Animación: <a href="https://moebiusanimacion.com/videos/fragmentos/">https://moebiusanimacion.com/videos/fragmentos/</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Santa y Herib Campos Cervera
<b>AÑO</b>	1999
<b>DURACIÓN</b>	55 minutos 6 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Collage
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este filme, que se produjeron entre 1897 y 1957 en Colombia, y está compuesto por películas de los Hermanos DI Domenico, noticieros y filmes como La María (1922) y Garras de oro (1927).</p> <p>Se trata de una compilación propuestas por los artistas Carlos Santa y Herib Campos Cervera, en las que se incluyen algunas imágenes que contienen elementos animados.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.facebook.com/watch/?v=231958293811742">https://www.facebook.com/watch/?v=231958293811742</a>

<p><b>Numero:</b> 041  <b>Título:</b> Smith &amp; Smith</p>	 <p>Imagen recuperada de vimeo:  <a href="https://vimeo.com/428204370">https://vimeo.com/428204370</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Smith
<b>AÑO</b>	1999
<b>DURACIÓN</b>	9 episodios de 1 minuto
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital
<b>SINOPSIS</b>	<p>A finales del siglo XX, Carlos Smith produjo una serie de televisión, que buscaba atraer al público adulto mediante una narración truculenta en la que dos recolectores de basura descubren una serie de crímenes entre los desechos de la ciudad.</p> <p>Resulta relevante el uso de fondo reales sobre los que se inserta la imagen en movimiento previamente digitalizada. Aunque no logró la comercialización que pudiese garantizar su producción, llegaron a realizarse 9 episodios de un minuto que fueron transmitidos por varios canales públicos.</p> <p>Resulta también innovador el uso de colores, sombras y argumentos no convencionales en la animación colombiana.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/428204370">https://vimeo.com/428204370</a>

<p><b>Numero:</b> 042  <b>Título:</b> An apple a day</p>	<div data-bbox="820 283 1214 577" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada página del animador:  <a href="https://juanimador.tripod.com/html/aaday.html">https://juanimador.tripod.com/html/aaday.html</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Eduardo Duque
<b>AÑO</b>	2000
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 34 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, el animador Alejandro Hoyos, realiza una adaptación en 3D de su cuento Praying men, en el que un niño desamparado es recompensado con una manzana por un desconocido.</p> <p>Una historia que resulta ser un retrato conmovedor de la desigualdad social y la exclusión que soportan los niños en las calles de las principales ciudades del país.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 043 <b>Título:</b> Epacta</p>	 <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/epacta.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/epacta.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Reyes y Carlos Osuna
<b>AÑO</b>	2000
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 22 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado, dibujo sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta obra experimental de Carlos Reyes y Carlos Osuna, se retrata la futilidad de la vida social, retratada en un hombre que toma café que se trasforma en figuras geométricas que delinean el cuerpo de un pez muerto.</p> <p>Se trata de una serie de imágenes que se concadenan sin relación aparente y que al final terminan haciendo parte de un todo, como si esperasen representar al transcurrir del tiempo.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 044 <b>Título:</b> Relax</p>	 <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/relax.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/relax.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Sergio Ramírez
<b>AÑO</b>	2000
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 33 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital
<b>SINOPSIS</b>	<p>Un personaje humanoide camina entre una atmosfera opresiva que representa la cosificación de los individuos al interior de la sociedad industrial.</p> <p>Es así como Sergio Ramírez, sumerge al espectador en un entorno opresivo, repleto de incertidumbre y desilusión.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ig-giThrHag">https://www.youtube.com/watch?v=ig-giThrHag</a>

<p><b>Numero:</b> 045 <b>Título:</b> Intento</p>	<div data-bbox="824 289 1209 548" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Filmaffinity: <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film753882.html">https://www.filmaffinity.com/es/film753882.html</a> (consultado 24/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ciro Guerra
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado digitalizado
<b>SINOPSIS</b>	<p>Es esta animación del Ciro guerra quien fue nominado al Oscar por su largometraje El abrazo de la serpiente (2016), nos presenta un personaje infantil que juega con una pelota roja.</p> <p>Es de resaltar la fluidez de la animación y plasticidad de las imágenes que parecen</p> <p>Recibiendo el primer premio en la categoría animación, en el IV Encuentro “Sin Formato”. Bogotá, Colombia (2001), y el Premio Cinecun a Mejor Animación. Bogotá, Colombia (2001).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 046  <b>Título:</b> A.N.I.M.A.L Raza castigada (video musical)</p>	 <p>Imagen recuperada YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WCK7khaNFIY">https://www.youtube.com/watch?v=WCK7khaNFIY</a>  (13/03/2010)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Andrés Medina
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado, 2D, 3D, composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>Andrés Medina, anima el video musical de la canción “Raza castigada” de la agrupación argentina A.N.I.M.A.L. que fue presentada en la cadena de televisión MTV.</p> <p>En sus imágenes el ritmo de la música se coordina con una historia postapocalíptica entre la que surgen el rostro del cantante y guitarrista Andrés Gimenez.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WCK7khaNFIY">https://www.youtube.com/watch?v=WCK7khaNFIY</a>

<p><b>Numero:</b> 047  <b>Título:</b> Una despedida</p>	<div data-bbox="820 226 1214 487" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/relax.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/relax.jpg</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlo Pico
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 54 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado, 2D composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta producción, el artista Carlo Pico utiliza personajes abstractos para resaltar el valor de la amistad en medio de la adversidad.</p> <p>Los robos, accidentes y situaciones traumáticas se ven compensados con el apoyo fraternal de los personajes.</p> <p>Cabe resaltar el uso del blanco y negro, y la solides de los fondos.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 048 <b>Título:</b> Pasillo	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Smith
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto Carlos Smith reflexiona acerca del paso del tiempo hasta la vejez. Presentando la vida de una persona desde la niñez hasta la vejes.</p> <p>Recibió el premio 1000 Palabras de Creación Visual, del Servicio de Juventud y Cultura de la Comarca de la Sidra, Asturias, España (2001).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 049 <b>Título:</b> My cat</p>	<div data-bbox="862 226 1170 432" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/my_cat.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/my_cat.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlo Pico
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digita
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación Carlo Pico, realiza un ejercicio experimental en el que presenta una línea que se transforma en diferentes figuras al ritmo de la música que recuerda la obra del cineasta francés Émile Cohl.</p> <p>Es de resaltar la sincronización del sonido con la imagen y la utilización de recursos digitales.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 050  <b>Título:</b> Las piedras negras</p>	<div data-bbox="857 222 1175 436" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/las-piedras-negras.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/las-piedras-negras.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Sergio Ramírez
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	5 minutos 22 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación experimental en 3D, Sergio Ramírez presenta un personaje humanoide que juega con extraños objetos que se van transformando a lo largo de los minutos.</p> <p>Cabe resaltar el entorno y la profundidad de las imágenes, un aspecto que había sido poco explotado en las producciones nacionales de este tipo.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 051 <b>Título:</b> La presa</p>	<div data-bbox="824 226 1211 485" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/las-piedras-negras.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/las-piedras-negras.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Rodrigo Gómez Claros
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 26 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación de Rodrigo Gómez Claros, se presenta la historia de unas extrañas criaturas humanoide que habitan en un planeta extraterrestre que sufren una terrible hambruna cuando un horrible monstruosos ataca.</p> <p>Es de resaltar la calidad de las imágenes y los fondos, que poseen una profundidad que fomenta la reflexión acerca de la desigualdad y las diferencias sociales.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 052  <b>Título:</b> La capucha roja</p>	<div data-bbox="857 222 1172 459" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada portal documentales colombianos:  <a href="https://www.cinecorto.co/la-capucha-roja/">https://www.cinecorto.co/la-capucha-roja/</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Pablo Marín
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 22 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto de 3 minutos Juan Pablo Marín nos presenta una versión hilarante del cuento de Caperucita Roja, repleto de violencia y alusiones al cine de terror norteamericano.</p> <p>Cabe resaltar el tono humorístico de la animación y el uso del color que logra ambientar la historia que transita a caballo entre la tragedia y la risa.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wgDJyxlCqn0">https://www.youtube.com/watch?v=wgDJyxlCqn0</a>

<p><b>Numero:</b> 053 <b>Título:</b> Digestión</p>	<div data-bbox="824 222 1205 478" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/digestion.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/digestion.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Gustavo Utría
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 44 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Esta producción humorística de Gustavo Utría, muestra una representación de la cadena alimenticia, que parte desde el personaje principal a los diferentes seres orgánicos que se alimentan unos a otros en una cadena interminable.</p> <p>Es de resaltar el uso de la escala cromática y la solides de los personajes, que logran transmitir los argumentos que plantea el artista.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 055  <b>Título:</b> Cabeza de mono</p>	<div data-bbox="852 220 1177 462" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cSTcIge6tYo">https://www.youtube.com/watch?v=cSTcIge6tYo</a>  (13/03/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos y Diego Mauricio Álvarez
<b>AÑO</b>	2001
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 32 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Esta obra de Carlos y Diego Mauricio Álvarez presenta la historia de un asesino a sueldo que protege a un niño inocente, en medio de una sociedad agresiva y distópica.</p> <p>La sincronización entre su música melancólica y las escenas en blanco y negro logran consolidar una atmosfera opresiva para el espectador.</p> <p>Fue nominado a mejor animación en el Film Festival de la Habana, Cuba (2020).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cSTcIge6tYo">https://www.youtube.com/watch?v=cSTcIge6tYo</a>

<p><b>Numero:</b> 056 <b>Título:</b> Remedios</p>	<div data-bbox="846 222 1183 443" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de la página de la directora: <a href="http://www.mariapaulinaponce.com/remedios.html">http://www.mariapaulinaponce.com/remedios.html</a> (08/05/2015)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Paulina Ponce de León
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	9 minutos 22 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Cutout
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este trabajo María Paulina Ponce de León cuenta la historia de Remedios una mujer que cura a los enfermos a través de filtros mágicos hasta que se enfrenta con un personaje que agrede a otros con el fin de apoderarse del afecto y el cuerpo de una de sus amigas.</p> <p>Cabe resaltar las escenografías utilizadas, el uso del Cutout y de recursos digitales que le permite a la artista presentar la historia con mayor agilidad.</p> <p>Premio India Catalina, Mejor Cortometraje Animado, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hvwGeT359Mw">https://www.youtube.com/watch?v=hvwGeT359Mw</a>

<p><b>Numero:</b> 057  <b>Título:</b> El amor es una bala en el corazón</p>	<div data-bbox="829 222 1211 478" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/El_amor_es_una_bala.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/El_amor_es_una_bala.jpg</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Diego Álvarez
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 48 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, el animador Diego Álvarez, presenta la historia de Cnco personajes que son impactados por una bala perdida, junto a la imagen de un gorila.</p> <p>Es de resaltar el uso de sonidos disruptivos, personajes figurativos y fondos a blanco y negro.</p> <p>Finalista 7th Internacional cartoon and animation festival Seoul, Corea del Sur (2002).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 058 <b>Título:</b> Noticias</p>	<div data-bbox="850 222 1182 445" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/noticias.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/noticias.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Felipe Vega
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 24 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Rotoscopia
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, el artista Felipe Vega utiliza la rotoscopia para acompañar las experiencias cotidianas de personas del común creando una atmosfera que transforma las rutinas en un carnaval de colores.</p> <p>Es de resaltar el uso de esta técnica de animación, poco utilizada en el medio colombiano.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003)).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 059  <b>Título:</b> Tres historias para la creación (Three stories toward creation the sis report)</p>	<div data-bbox="847 226 1179 470" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada Rochester Institute of Technology:  <a href="https://scholarworks.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=7427&amp;context=theses">https://scholarworks.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=7427&amp;context=theses</a> (12/04/2001)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Rodrigo Gómez Claros
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 2 segundos
<b>IDIOMA</b>	Ingles
<b>TÉCNICA</b>	Animación 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este trabajo de Rodrigo Gómez Claros presenta una serie de imágenes que mezclan diseño y símbolos indígenas precolombinos, que se utilizan para realizar una crítica política y social en contra de la discriminación cultural en Norte América.</p> <p>Estas reflexiones parten de tres historias en las que se exploran el uso de máscaras de vectores y cámaras múltiples en el mismo cuadro.</p> <p>Cabe resaltar el uso de diversos programas de animación digital como Alias Wavefront, Maya 3.0, Sensable Technologies, Freeform 4.0A y Adobe Photoshop 6.0.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 060 <b>Título:</b> Urbana</p>	<div data-bbox="841 220 1188 457" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/urbana.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/urbana.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Santiago Calle
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	5 minutos 43 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D, Composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, Santiago Calle realiza una animación protagonizada por una mujer que aparece encerrada en un espacio del que busca escapar.</p> <p>Imágenes claustrofóbicas acompañadas de sonidos trepidantes en un trasfondo en blanco y negro que nos producen un anhelo de libertad.</p> <p>Segundo Premio, Categoría de Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio. Bogotá, Colombia (2002)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 061  <b>Título:</b> Protégeme caballero</p>	<div data-bbox="831 222 1200 470" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/protejeme-caballero.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/protejeme-caballero.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Gustavo Utría
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 14 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Esta obra de Gustavo Utría, muestra un mundo repleto de magia y dragones, en donde un valeroso caballero deberá rescatar a una princesa.</p> <p>Cabe resaltar el uso de tonalidades pastel y de formas solidas que dan la sensación de estar frente a una animación producida para un público infantil a pesar de su contenido adulto.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 062 <b>Título:</b> Luff dufp</p>	<div data-bbox="857 220 1170 426" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada Vimeo: <a href="https://vimeo.com/10147775">https://vimeo.com/10147775</a> consultada (26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ingrid Ruiz y Yenny Santamaría
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 36 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion
<b>SINOPSIS</b>	<p>Esta obra experimental de Ingrid Ruiz y Yenny Santamaría, presenta dos personajes a los que les cuesta comunicarse a pesar de habitar en un mismo espacio.</p> <p>Es un corto, sólido y muy bien logrado en el que la escenografía y los personajes resultan deslumbrantes para un espectador que debe enfrentarse a las reflexiones que se le presentan.</p> <p>Hizo parte de la selección del III Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, Perú (2007)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/10147775">https://vimeo.com/10147775</a>

<p><b>Numero:</b> 063  <b>Título:</b> Solo vine a hablar por teléfono</p>	<div data-bbox="867 226 1188 466" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada Wix.com:  <a href="https://camidiaz96.wixsite.com/lectcturadigital/members">https://camidiaz96.wixsite.com/lectcturadigital/members</a>  Consultada (26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Arteaga
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 13 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto, es una adaptación del cuento Solo vine a hablar por teléfono de Gabriel García Márquez. En el que una mujer se encuentra varada en la carretera busca un teléfono para llamar a su esposo y termina recluida en un manicomio.</p> <p>Utiliza recursos digitales de animación 2D, y presenta una construcción solida de los fondos y los personajes que lo hacen dinámico y fluido.</p> <p>Hizo parte de la Muestra de Cortometrajes Animados Colombianos, de la Universidad Javeriana y Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá, Colombia (2011), y fue exhibido en el III Festival Internacional de Cine de Cali, Colombia (2011).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=MoYvF_YVYJg">https://www.youtube.com/watch?v=MoYvF_YVYJg</a>

<p><b>Numero:</b> 064 <b>Título:</b> Me va el amor</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Miguel Urrutia
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 34 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto de animación digital en 2D, Miguel Urrutia critica la masificación de la pornografía en internet al presentarnos un robot que está obsesionado con el porno y que se desconecta lentamente del mundo.</p> <p>Se trata de una reflexión sobre la masificación del consumo de material pornográfico desatada con la generalización de la internet durante los primeros años del siglo XXI.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 065 <b>Título:</b> Gotas	 <p>Imagen recuperada Youtube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yVZJLxR4nXI">https://www.youtube.com/watch?v=yVZJLxR4nXI</a>  (07/12/2010)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Víctor Vega
<b>AÑO</b>	2002
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 33 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de Víctor Vega, muestra una llave de agua de la que caen gotas de agua que se transforman en personajes surrealistas. Un humanoide que pretende volar con un par de alas de alambre, Adán y Eva y figuras geométricas que vuelven a retornar a la toma de agua en un ciclo interminable.</p> <p>Cabe resaltar el carácter abstracto de los personajes que contienen colores difusos.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=yVZJLxR4nXI">https://www.youtube.com/watch?v=yVZJLxR4nXI</a>

<b>Numero:</b> 066 <b>Título:</b> Enmoscada	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/enmoscada.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/enmoscada.jpg</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Mauricio Franco
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 48 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D renderizada
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación en 3D, Mauricio Franco presenta la historia de una mosca que es cazada por una rana en medio de un cuerpo de agua.</p> <p>Se trata de una animación que recuerda los primeros cortos de la empresa norteamericana Pixar, y que utiliza movimientos de cámara que pueden resultar lentos y robóticos para el espectador.</p> <p>Fue presentada en el Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart. Caracas, Venezuela (2009).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 067 <b>Título:</b> Garlic</p>	<div data-bbox="859 222 1172 426" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada Vimeo: <a href="https://vimeo.com/38646274">https://vimeo.com/38646274</a> consultada (26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ricardo Arce
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 31 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto Ricardo Arce, presenta un personaje que camina sobre una carretera y se transforma en una especie de masa que termina por ser arrojada por un automóvil.</p> <p>Es de resaltar el diseño caricaturesco del personaje y los tonos que utiliza para los fondos que resaltan los acontecimientos que acontecen durante la acción.</p> <p>Fue exhibido en el Museo de Arte Moderno – Mambo-. Bogotá, Colombia (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/38646274">https://vimeo.com/38646274</a>

<p><b>Numero:</b> 068 <b>Título:</b> Te prohíbo llorar</p>	<div data-bbox="912 226 1224 436" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/te_prohibo_llorar.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/te_prohibo_llorar.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Randy Murcia Rodríguez y Alexander Aldana Rincón
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 4 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto Randy Murcia Rodríguez y Alexander Aldana Rincón, nos presentan un drama derivado de los desengaños amorosos que soporta el personaje que amenazan con llevarlo a la locura.</p> <p>Se trata de una representación visceral que se plasma en el trazo irregular de los contornos de los personajes y la estridencia de la música que acompaña la historia</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 069  <b>Título:</b> Bogotá disco (video musical)</p>	<div data-bbox="862 233 1159 436" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/bogota-disco.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/bogota-disco.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ian Nicolás Arias
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este pequeño clip de 2 minutos, Ian Nicolás Arias presenta un grupo de personajes con cabeza de huevo que danzan al ritmo de la música disco en una esfera que da vueltas.</p> <p>Es de resaltar el modelado y la construcción grafica de los personajes que recuerdan los videos de música electrónica de inicios de los años noventa.</p> <p>Fue presentada en el Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart. Caracas, Venezuela (2009).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

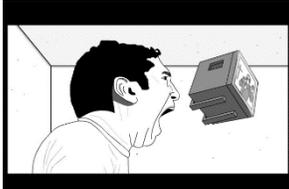
<p><b>Numero:</b> 070 <b>Título:</b> Frontera</p>	<div data-bbox="867 226 1166 426" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/frontera.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/frontera.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Mauricio Palacios Soto
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 34 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación en flash macromedia
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, Carlos Mauricio Palacios Soto nos presenta un personaje que realiza una larga una travesía para encontrar a su pareja que se encuentra perdida en un territorio inhóspito.</p> <p>Resulta relevante el uso de programas informáticos como flash Macromedia para lograr efectos y movimientos en los fondos y los personajes.</p> <p>Participó en el Festival Rock Cómic Categoría Animación Ganador (2005) -Selección flash MTV 2003.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 071  <b>Título:</b> Vamo´a bailar by Sonorama (Video musical)</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88">https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88</a>  (17/04/2016)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Arteaga
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 56 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>La animadora María Arteaga produce el video musical de la canción Vamo´a bailar del grupo colombiano Sonorama.</p> <p>La música es acompañada por una grupo de extraterrestres, que roban energía eléctrica para transformar a la luna en un reflector de discoteca.</p> <p>El video circulo en varios canales de televisión cerrada especializados en música como MTV o el Canal 13 de Bogotá, Colombia.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88">https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88</a>

<p><b>Numero:</b> 072  <b>Título:</b> Time was money (El tiempo era dinero)</p>	<div data-bbox="846 226 1187 417" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88">https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88</a>  (12/05/2009)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Felipe Puig Hartz
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 38 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, de animación en 3D, Felipe Puig Hartz presenta tres personajes que se mueven dentro de un reloj simbolizan la opresión de las clases trabajadoras.</p> <p>Es relevante la forma en que se diseñan los personajes, las atmosferas y el sonido para dar una sensación opresiva al espectador.</p> <p>Participó en el Planet Europe Short Film Festival de Palma de Mallorca, España (2005) y el Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias, Colombia (2005).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uVjY8PNfgsA">https://www.youtube.com/watch?v=uVjY8PNfgsA</a>

<p><b>Numero:</b> 073  <b>Título:</b> Enriqueta Hyde</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88">https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88</a>  (06/01/2011)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Cecilia Traslaviña
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 52 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Cecilia Traslaviña nos presenta un corto en blanco y negro a una mujer camina por el espacio público de Bogotá: mientras sufre múltiples transformaciones.</p> <p>Resulta relevante el uso de fondos grabados en imagen real con movimiento y planos que enriquecen la experiencia visual.</p> <p>Participo en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cHKli6dgz4A">https://www.youtube.com/watch?v=cHKli6dgz4A</a>

<b>Numero:</b> 074 <b>Título:</b> Bolívar, el héroe	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QAjqOpLiGO8">https://www.youtube.com/watch?v=QAjqOpLiGO8</a>  (19/10/2018)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Guillermo Rincón y Diego Zajec.
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	1 hora 13 minutos 53 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>Es considerado el primer largometraje en formato anime producido en Colombia.</p> <p>Su producción conto con la ayuda de muchos de los animadores de El siguiente programa, y su argumento está centrado en la vida El Libertador, Simón Bolívar y en las batallas que sucedieron durante la guerra de independencia.</p> <p>Aunque fue proyectado en verías salas de cine comercial del país no logró despertar mayor interés del público.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QAjqOpLiGO8">https://www.youtube.com/watch?v=QAjqOpLiGO8</a>

<b>Numero:</b> 075 <b>Título:</b> Wendidali	 <p>Imagen recuperada de Cinecorto.com:  <a href="https://www.cinecorto.co/wendidali/">https://www.cinecorto.co/wendidali/</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Diego Mauricio Álvarez
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 42 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de Diego Mauricio Álvarez explora las alucinaciones de un paciente internado en un psiquiátrico y sus intentos por escapar.</p> <p>Se trata de un corto experimental que ahonda en las enfermedades del alma, al tiempo que critica al sistema de salud colombiano.</p> <p>Nominado, Mejor Animación, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Caracas, Venezuela (2010).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6peirBSx8VU&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=6peirBSx8VU&amp;t=3s</a>

<p><b>Numero:</b> 076  <b>Título:</b> Pequeñas voces  (cortometraje)</p>	 <p>Imagen recuperada organización Otra parte:  <a href="https://www.otraparte.org/agenda-cultural/cine/pequeñas-voces/">https://www.otraparte.org/agenda-cultural/cine/pequeñas-voces/</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Jairo Eduardo Carrillo
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	19 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Jairo Eduardo Carrillo presenta un desgarrador corto sobre la violencia en Colombia en el que anima los dibujos de niños desplazados por la guerra.</p> <p>Es relevante el uso de las voces originales de los protagonistas que nos llevan a sumergirnos en un mundo repleto de violencia e injusticia.</p> <p>Cabe anotar que este corto sirvió de precedente a una película del mismo nombre estrenada en el año 2013.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 077  <b>Título:</b> El marinero</p>	<div data-bbox="906 222 1227 407" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&amp;feature=emb_imp_woyt">https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&amp;feature=emb_imp_woyt</a> (21/10/2021)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Álvaro Bautista
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	24 minutos 34 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Stop motion y modelado en 2d
<b>SINOPSIS</b>	<p>Inspirado en un texto de Fernando Pessoa, realiza una animación de 24 minutos en el que narra la historia del capitán de un barco que, al realizar una misión de rescate, termina atrapado en sus propios recuerdos.</p> <p>La mezcla entre dibujo animado y stop motion, crea una sensación bucólica que invade al espectador.</p> <p>Fue galardonado con el Premio a Mejor Animación, del Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinocio de Bogotá, Colombia (2004)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<p>Tráiler y fragmentos disponibles en:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&amp;feature=emb_imp_woyt">https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&amp;feature=emb_imp_woyt</a></p>

<p><b>Numero:</b> 078  <b>Título:</b> Animales divinos</p>	<div data-bbox="899 222 1133 401" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de la página oficial del artista Marcelo Dematei:  <a href="http://dematei.piaggiodematei.com/gallery-category/illustration/">http://dematei.piaggiodematei.com/gallery-category/illustration/</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Smith y Marcelo Dematei
<b>AÑO</b>	2003
<b>DURACIÓN</b>	53 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Carlos Smith y Marcelo Dematei presentan un largometraje realizado para formar parte de un espectáculo multimedia interactivo, en el que su protagonista busca salvar obras de música clásica dando vida a las partituras. Se trata de una adaptación de un cuento del escritor Philip K. Dick.</p> <p>Aunque confusas sus imágenes logran coordinar con efectividad la música y la animación, de forma fluida y efectiva.</p> <p>Participó en el Festival Ribermúsica de Barcelona, España (2003).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	Detrás de cámaras disponible en <a href="https://vimeo.com/36143065">https://vimeo.com/36143065</a>

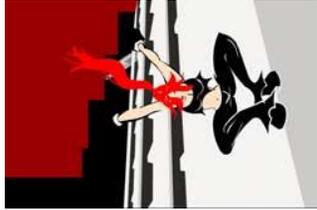
<p><b>Numero:</b> 079  <b>Título:</b> Personal Jesús (video musical)</p>	<div data-bbox="883 226 1154 430" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&amp;feature=emb_imp_woyt">https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&amp;feature=emb_imp_woyt</a> (10/04/2020)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Johan Chivatá
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 41 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>El animador Johan Chivatá produce el video musical Personal Jesús, versión del grupo bogotano Koyi k Utho.</p> <p>Utilizando animación digitalizada en 3D, se muestran grupos de personajes antropomorfos que parecen estar atrapados en rutinas de trabajo industrializado .</p> <p>El video fue utilizado durante los conciertos de la banda y circulo en canales especializados de música como MTV.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-2VRq08xJ60">https://www.youtube.com/watch?v=-2VRq08xJ60</a>

<p><b>Numero:</b> 080 <b>Título:</b> Macondo paisa</p>	 <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/macondo-paisa.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/macondo-paisa.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Camilo Vanegas
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 52 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto de 3 minutos el animador Camilo Vanegas nos muestra dos personajes modelados en 3D, que se embarcan en una aventura para robar a otros personajes.</p> <p>Se trata de una reflexión acerca de la violencia callejera y sus consecuencias sociales.</p> <p>Nominado, Mejor Animación, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Caracas, Venezuela (2010).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 081 <b>Título:</b> Lu muvi</p>	<div data-bbox="899 222 1133 380" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/iu-muvi.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/iu-muvi.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ian Nicolás Arias Becerra
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	21 minutos 3 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Ian Nicolás Arias Becerra nos presenta una historia en la que un personaje llamado Lu busca incansablemente un contenedor para salvar su planeta invadido por un grupo de robots.</p> <p>La imagen en 3d resulta innovadora para la época y sus contenidos de ciencia ficción resultan refrescantes por su creatividad y diversidad argumental.</p> <p>Participó en la II Muestra Internacional de Artes Electrónicas, Artrónica de Bogotá, Colombia (2004).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 082 <b>Título:</b> At first sight	
<b>DIRECCIÓN</b>	Camilo Ernesto Vanegas
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 32 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 2D
<b>SINOPSIS</b>	Este corto de Camilo Ernesto Vanegas, presenta la historia de un grupo de personajes conformados por chatarra que luchan por sobrevivir en un mundo agresivo y cambiante.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 083 <b>Título:</b> Lunes	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Camilo Ayala
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	24 minutos 6 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de Camilo Ayala, presenta la historia de lunes, un niño que lucha por encontrar su identidad en medio de un sistema escolar excluyente y aplastante.</p> <p>Se trata de una reflexión acerca de las inequidades del sistema educativo y de la injusticia social.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 084 <b>Título:</b> Dádiva</p>	 <p>Imagen recuperada organización Loop: <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Mauricio Palacios
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 49 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital en 2d, flash macromedia
<b>SINOPSIS</b>	<p>Carlos Mauricio Palacios narra en poco mas de un minuto la lucha de un grupo de personajes que saltan sobre los techos de una ciudad.</p> <p>Se trata de una animación realizada con el programa flash Macromedia muy popular durante la primera década del siglo XXI.</p> <p>Ganadora Primer premio categoría animación del concurso FLASH MTV Miami, Estado Unidos (2004).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 085 <b>Título:</b> UNÓCERO</p>	<div data-bbox="821 226 1166 422" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de Vimeo: <a href="https://vimeo.com/122238223">https://vimeo.com/122238223</a> (04/09/2007)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Óscar Triana
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 46 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital en 2d
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación digital en 2D, Óscar Triana presenta la historia de un estudiante que lucha por llegar a tiempo a clases mientras se juega uno de los partidos más importantes del fútbol nacional. Colombia vs. Alemania durante el campeonato mundial de Italia 90.</p> <p>Se trata de un corto tragicómico plagado de situaciones desbordadas y colorido que retrata la Bogotá de finales del siglo XX.</p> <p>Ganador de la Categoría Animación, Concurso Nacional de Artes Electrónicas. Bogotá, Colombia (2004)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/122238223">https://vimeo.com/122238223</a>

<b>Numero:</b> 086 <b>Título:</b> El diario de Ana	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Diego Guerra
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	11 minutos 10 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital en 2d
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto el artista Diego Guerra, presenta varias historia de jóvenes atrapados en el conflicto armado.</p> <p>Sus imágenes nos muestran un país en conflicto permanente en el que también resalta la amistad y la esperanza.</p> <p>Fue presentado en el festival Open Doors de Locarno Suiza (2011)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 087 <b>Título:</b> “H” 1er cine termita	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=h9eu-pC5Tkk">https://www.youtube.com/watch?v=h9eu-pC5Tkk</a>  (14/04/2007)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Nicolás Forero Martínez
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 54 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Rayado sobre película
<b>SINOPSIS</b>	<p>El animador Nicolás Forero Martínez presenta la historia de una serpiente que come un hongo alucinógeno.</p> <p>Se presenta una sucesión de imágenes psicodélicas repletas de destellos luminosos, colores y explosiones. Al final el personaje es exterminado por una bomba nuclear.</p> <p>Selección Concurso Latinoamericano, 26 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano. La Habana, Cuba (2004)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=h9eu-pC5Tkk">https://www.youtube.com/watch?v=h9eu-pC5Tkk</a>

<p><b>Numero:</b> 088 <b>Título:</b> Bogotomía</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=us05LV6NieM">https://www.youtube.com/watch?v=us05LV6NieM</a> (02/10/2007)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Mark Bravo y Luis Fernando Gasca
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	51 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado en 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Mark Bravo y Luis Fernando Gasca, nos presenta una historia basada en la que desaparecen la estatua del Libertador de la Plaza de Bolívar y del edificio Colpatria en Bogotá.</p> <p>El corto es una crítica a la valoración de los monumentos por encima de los seres humanos, cuya esencia se ve retratada en el personaje de un mago que transforma la vida cotidiana de los transeúntes del centro de la capital colombiana.</p> <p>Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital, Categoría: “Uno para jugar”. Bogotá, Colombia 2004.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=us05LV6NieM">https://www.youtube.com/watch?v=us05LV6NieM</a>

<p><b>Numero:</b> 089  <b>Título:</b> El tejido de Arachne</p>	<div data-bbox="846 222 1182 411" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jmpFnJ18PII&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=jmpFnJ18PII&amp;t=3s</a>  (02/11/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Simón Wilches
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 10 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo animado sobre papel
<b>SINOPSIS</b>	<p>Animación experimental de Simón Wilches quien presenta una sucesión de imágenes de seres híbridos que desafían la naturaleza y el orden establecido.</p> <p>Participó en la Muestra Internacional de Animación, Animafest de Zagreb, Croacia (2004).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jmpFnJ18PII&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=jmpFnJ18PII&amp;t=3s</a>

<p><b>Numero:</b> 090  <b>Título:</b> Troya, memorias de un juguete</p>	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UXL3IJ7OUG0">https://www.youtube.com/watch?v=UXL3IJ7OUG0</a>  (08/12/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Jorge Acuña
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	10 minutos 27 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Collage digital de imágenes gráficas y audiovisuales
<b>SINOPSIS</b>	<p>Jorge Acuña nos presenta una historia que sucede dentro de una oscura y tenebrosa habitación en donde aparece un cadáver.</p> <p>La historia sirve como excusa para presentar una sucesión de hechos violentos que han sacudido al país a través de la vida republicana utilizando una sucesión de imágenes que muestran los rostros de políticos y gobernantes.</p> <p>Participó en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UXL3IJ7OUG0">https://www.youtube.com/watch?v=UXL3IJ7OUG0</a>

<p><b>Numero:</b> 091 <b>Título:</b> La escalera</p>	<div data-bbox="841 226 1193 426" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=S3bUH6eog4Q">https://www.youtube.com/watch?v=S3bUH6eog4Q</a>  (14/10/2010)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Andrés Barrientos
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 57 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo digitalizado en 2D, 3D.
<b>SINOPSIS</b>	<p>El artista Andrés Barrientos nos presenta la historia de Diana, una niña que camina por centro comercial con su hermana de siete años y sus padres, y que se llena de pánico al intentar subirse en una escalera eléctrica.</p> <p>El corto explora los miedos infantiles frente al tamaño desbordante del comercio y el sistema capitalista.</p> <p>Selección oficial del 31st International Film Festival de Seattle, Estados Unidos.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=S3bUH6eog4Q">https://www.youtube.com/watch?v=S3bUH6eog4Q</a>

<b>Numero:</b> 092 <b>Título:</b> El Señor Carbonell	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Smith, Marcelo Dematei, Carles Pellejero, Dani Fornagera y David Fernández.
<b>AÑO</b>	2004
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo digitalizado en 2D
<b>SINOPSIS</b>	Un personaje llamado el señor Carbonell, descubre que se encuentra atrapado en una falla del espacio-tiempo que aparece en su casa, causándole problemas mentales.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 093  <b>Título:</b> Dibo, una aventura encantada</p>	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Diego Durán y Eduardo Buitrago
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 13 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo digitalizado en 3D
<b>SINOPSIS</b>	Un pequeño corto en 3D, que muestra la historia de un personaje similar a un duende.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 094  <b>Título:</b> American lady</p>	<div data-bbox="857 226 1177 407" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de organización Moebius:  <a href="https://moebiusanimacion.com/videos/157-americanlady/">https://moebiusanimacion.com/videos/157-americanlady/</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Jesús Camilo Barros y Hugo Nicolás Rivera
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	13 minutos 9 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo digitalizado en 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto, Jesús Camilo Barros y Hugo Nicolás Rivera presentan la historia de Lady, una mujer de clase media que se ve inmersa en una orgia de consumo desahogado.</p> <p>Este corto es en el fondo una crítica al sistema capitalista y los medios de comunicación que cosifican y comercian con los cuerpos de las personas.</p> <p>Participó en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://moebiusanimacion.com/videos/157-americanlady/">https://moebiusanimacion.com/videos/157-americanlady/</a>

<p><b>Numero:</b> 095  <b>Título:</b> Vendrán lluvias suaves</p>	<div data-bbox="919 222 1114 411" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de Cinecorto.com:  <a href="https://www.cinecorto.co/vendran-lluvias-suaves/">https://www.cinecorto.co/vendran-lluvias-suaves/</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ricardo Cortés
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 56 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 3D
<b>SINOPSIS</b>	El artista Ricardo Cortés produce una versión libre del relato “Vendrán lluvias suaves” de Ray Bradbury, utilizando dibujos en 3D, y ambientes oscuros acompañados de sonidos saturados que producen una sensación melancólica.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v= aSrmaedzqE">https://www.youtube.com/watch?v= aSrmaedzqE</a>

<b>Numero:</b> 096 <b>Título:</b> Delayed	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Javier Castellanos
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 32 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Rotoscopia
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este trabajo Javier Castellanos nos presenta una Rotoscopia, en la que los personajes escapan del taller del animador y enfrentan a sus creadores, con los que viven momentos románticos.</p> <p>Se trata de un trabajo repleto de elementos tragicómicos que utilizan una gran cantidad de recursos audiovisuales.</p> <p>Participó en el XVI Festival de Cortometrajes de Madrid, España. (2007).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 097  <b>Título:</b> 2 a.m. Two around the mountain</p>	
<b>DIRECCIÓN</b>	Lina Isabel Dorado y Luis Cantillo
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 3 segundos
<b>IDIOMA</b>	Ingles
<b>TÉCNICA</b>	Animación digital en blanco y negro
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación digital en blanco y negro, Lina Isabel Dorado y Luis Cantillo nos presentan la historia de un hombre y una mujer que salen de sus casas entre cordilleras y montañas.</p> <p>Los autores intentan mostrar la conexión que existe entre los habitantes de tierras altas como los Andes y el Himalaya.</p> <p>Participó en Brooklyn International Film Festival 2005, Nueva York, Estados Unidos.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 098  <b>Título:</b> Cómo realizar un dibujo animado</p>	<div data-bbox="943 239 1118 380" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/lunes.jpg</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Rafael Contreras
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 1 segundo
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D, composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>El animador Rafael Contreras, presenta una comedia, en la que el personaje interactúa con el dibujante, enojándose y luchando por su autonomía y libertad.</p> <p>Se trata de un corto cómico que compensa la calidad de su animación con su argumento.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 099  <b>Título:</b> Fotosensible - La familia de Viviana</p>	<div data-bbox="891 222 1140 411" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QkSA2N-5a4E">https://www.youtube.com/watch?v=QkSA2N-5a4E</a>  (27/08/2013)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Karolina Villarraga y Jenny Fonseca
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	25 minutos 58 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Collage, rotoscopia
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este documental Karolina Villarraga y Jenny Fonseca, exploran la vida de una niña fotógrafa que vive en un entorno de pobreza que lucha por sacar adelante su arte.</p> <p>Durante cada uno de sus 25 minutos, Villarraga y Fonseca muestran una gran sensibilidad al utilizar la rotoscopia como un recurso para amplificar los sentimientos de los protagonistas.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QkSA2N-5a4E">https://www.youtube.com/watch?v=QkSA2N-5a4E</a>

<b>Numero:</b> 100 <b>Título:</b> Kinoclaje	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sAk3o_pE0BI">https://www.youtube.com/watch?v=sAk3o_pE0BI</a>  (01/09/2006)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Colectivo Kinoclaje
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto 32 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Collage, rayado sobre película
<b>SINOPSIS</b>	Realizado por un colectivo de artista, Kinoclaje es un cortometraje realizado directamente sobre celuloide de 35 milímetros y founde footage.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=sAk3o_pE0BI">https://www.youtube.com/watch?v=sAk3o_pE0BI</a>

<b>Numero:</b> 101 <b>Título:</b> Haran Arambula	 <p>Imagen recuperada de Vimeo:  <a href="https://vimeo.com/52290582">https://vimeo.com/52290582</a>  (27/09/2012)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Lina Pérez
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 4 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D, composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de la artista Lina Pérez, muestra la historia de una mujer, que se va transformando en sombra, al tiempo que el agua de la ciudad, desaparece de forma repentina.</p> <p>Se trata de una fábula que va a caballo entre los sueños y las desesperanzas que emergen de las urbes latinoamericanas.</p> <p>Participó en el Festival Internacional de Video y Artes Digitales - VAD, de Girona, España (2005).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/52290582">https://vimeo.com/52290582</a>

<p><b>Numero:</b> 102 <b>Título:</b> Juan el tintero</p>	<div data-bbox="868 220 1161 388" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de Vimeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Koji7hnYXbw">https://www.youtube.com/watch?v=Koji7hnYXbw</a> (24/06/2014)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Edwing Solórzano Pareja
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	37 minutos 23 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D, composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>Edwing Solórzano Pareja, presenta la historia de un hombre sueña con ganarse un concurso para darle la vuelta al mundo en globo.</p> <p>Tristemente el personaje sufre un accidente un accidente, que lo lleva a refugiarse en sus dibujos que expanden su imaginación.</p> <p>Participó en el VI Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, Colombia (2005)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Koji7hnYXbw">https://www.youtube.com/watch?v=Koji7hnYXbw</a>

<p><b>Numero:</b> 103  <b>Título:</b> Concreto en 5 partes</p>	<div data-bbox="902 226 1130 380" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Moebius:  <a href="https://moebiusanimacion.com/autor/camilo-rosas/">https://moebiusanimacion.com/autor/camilo-rosas/</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Camilo Rosas, Fanny Cháker, Javier M. Fábregas, Juan Camilo Franco y María Fernanda Pinto.
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 23 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D, composición
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto producido por un colectivo de artistas nos presenta una Animación experimental que muestra el desarrollo emprendido por la ciudad a través de los ojos de una res.</p> <p>Se trata de una reflexión ambientalista, y los bosques son rápidamente remplazados por edificios decadentes.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<p><b>Numero:</b> 104  <b>Título:</b> Viceria y Globuleo</p>	<div data-bbox="883 222 1149 438" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de la pagina personal del artista Alexander Giraldo:  <a href="https://losfilmes.com/2011/02/05/making-of-viceria-y-globuleo/">https://losfilmes.com/2011/02/05/making-of-viceria-y-globuleo/</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Alexander Giraldo y Marcial Quiñones
<b>AÑO</b>	2005
<b>DURACIÓN</b>	8 minutos 15 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada en 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Viceria y Globuleo, cuenta la historia del amor imposible entre el virus de la gripa y glóbulo blanco, Globuleo.</p> <p>Se trata de una tragicomedia, que explota gags y situaciones hilarantes que enternecen a los espectadores.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=_PxM1cRzNMw">https://www.youtube.com/watch?v=_PxM1cRzNMw</a>

<p><b>Numero:</b> 105  <b>Título:</b> Tres (The wings of the dove)</p>	<div data-bbox="867 226 1105 386" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Moebius:  <a href="https://moebiusanimacion.com/autor/juan-jose-urrego/">https://moebiusanimacion.com/autor/juan-jose-urrego/</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Montaña y Juan José Urrego
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 53 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Rayado sobre película
<b>SINOPSIS</b>	<p>Se trata de una animación experimental, que recuerda los trabajos del artista neozelandés Len Lye (1901-1980), quien utilizaba la técnica de rayado sobre película.</p> <p>En este caso Carlos Montaña y Juan José Urrego nos muestra una serie de imágenes geométricas que representan el caos de la vida contemporánea y los retos de la supervivencia en medio del sistema capitalista.</p> <p>Participó en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/17513620?embedded=true&amp;source=video_title&amp;owner=1105387">https://vimeo.com/17513620?embedded=true&amp;source=video_title&amp;owner=1105387</a>

<p><b>Numero:</b> 106  <b>Título:</b> El violador de borrachos</p>	<div data-bbox="878 222 1154 380" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WojWmeeGwsI">https://www.youtube.com/watch?v=WojWmeeGwsI</a>  (14/01/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Federico González
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 17 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Cuento popular del caribe colombiano ilustrado con diseños y señalética de la época, en la que resaltan imágenes de guerrilleros y paramilitares.</p> <p>Cabe anotar que este trabajo fue muy popular en pueblos y ciudades en los que se masificó como parte de la tradición oral y folclórica del país.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WojWmeeGwsI">https://www.youtube.com/watch?v=WojWmeeGwsI</a>

<b>Numero:</b> 107 <b>Título:</b> Pakka pose	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v= U6qQt3-A8s">https://www.youtube.com/watch?v= U6qQt3-A8s</a>  (13/11/2006)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Manuel Parada
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	9 minutos 20 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Corto de Juan Manuel Parada que presenta una ciudad constituida por fotografías, en la que una niña entra en contacto con dibujos animados que cobran vida.</p> <p>Luego de la proliferación de criaturas estalla una guerra dibujos y las fotografías, que parece ser un espejo de la realidad colombiana de inicios del siglo XX.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v= U6qQt3-A8s">https://www.youtube.com/watch?v= U6qQt3-A8s</a>

<b>Numero:</b> 108 <b>Título:</b> Apartamentos	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_U6qQt3-A8s">https://www.youtube.com/watch?v=_U6qQt3-A8s</a>  (20/04/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Simón Wilches
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	15 minutos 36 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de Simón Wilches adapta el relato de Fausto, reflexionando con las consecuencias suicidio.</p> <p>Se trata de una obra de corte existencialista dividida en dos partes que enfrenta al espectador con sus peores temores.</p> <p>Participó en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	Parte 1: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NsTO3ybYtPU">https://www.youtube.com/watch?v=NsTO3ybYtPU</a> Parte 2: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NsTO3ybYtPU">https://www.youtube.com/watch?v=NsTO3ybYtPU</a>

<p><b>Numero:</b> 109  <b>Título:</b> Cachonfly y el postre maldito</p>	<div data-bbox="878 226 1154 415" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/cachonfly-y-el-postre-maldito.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/cachonfly-y-el-postre-maldito.jpg</a> (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Óscar Darío Rodríguez
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 44 segundos
<b>IDIOMA</b>	Animación en 3D
<b>TÉCNICA</b>	Dibujo sobre acetato
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este pequeño corto cómico, el animador Óscar Darío Rodríguez presenta la historia de una mosca que intenta alimentarse de un postre de gelatina que se escapa de sus patas.</p> <p>Cabe resaltar los elementos cómicos que se coordinan con un sonido efectivo y un entorno colorido.</p> <p>Obtuvo el Tercer Lugar, Categoría Animación Menor de 8 Min. En el Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop. Bogotá, Colombia (2006).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 110 <b>Título:</b> Morfos	<div data-bbox="873 222 1162 386" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="651 428 1300 531"> Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=U6qQt3-A8s">https://www.youtube.com/watch?v=U6qQt3-A8s</a>  (7/12/2010) </p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Pilar Forero
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 27 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Este corto de Pilar Forero Rayado presenta una sucesión de imágenes producidas a través del rayado sobre película.  La obra resalta los volúmenes de los cuerpos y los contornos de figuras geométricas sobre un fondo oscuro.
<b>SINOPSIS</b>	Cuerpos en movimiento.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1-hqeoXnWEk">https://www.youtube.com/watch?v=1-hqeoXnWEk</a>

<b>Numero:</b> 111 <b>Título:</b> Danza macabra	 <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vRnZOTNJKaE">https://www.youtube.com/watch?v=vRnZOTNJKaE</a>  (2/02/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Édgar Humberto Álvarez
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 16 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	En este corto Édgar Humberto Álvarez, presenta una animación experimental a través del uso de plastilina, que parece danzar al ritmo de la música.
<b>SINOPSIS</b>	Colores, formas y texturas que bailan al ritmo de la música.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vRnZOTNJKaE">https://www.youtube.com/watch?v=vRnZOTNJKaE</a>

<p><b>Numero:</b> 112  <b>Título:</b> Ayer por la noche tenía un pequeño presentimiento...</p>	<div data-bbox="852 283 1179 468" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de Youtube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1C6w8hOKojE">https://www.youtube.com/watch?v=1C6w8hOKojE</a>  (21/12/2014)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Fernando Dueñas
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta obra de Fernando Dueñas, se realiza una ficción especulativa a partir de la obra del escritor polaco Franz Kafka (1883-1924).</p> <p>Las imágenes describen los hipotéticos sueños que habría experimentado Gregorio Samsa protagonista de la metamorfosis antes de convertirse en escarabajo.</p> <p>Selección oficial del Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop. Bogotá, Colombia (2006).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1C6w8hOKojE">https://www.youtube.com/watch?v=1C6w8hOKojE</a>

<b>Numero:</b> 113 <b>Título:</b> Relax yourself	 <p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Carlos Álvarez y Diego Mauricio Álvarez
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	3 minutos 52 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	Video musical comercializado en canales locales.
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 114 <b>Título:</b> Come Coco	 <p>Imagen recuperada de Youtube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=j5jQvnaByko">https://www.youtube.com/watch?v=j5jQvnaByko</a>  (27/07/2006)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Santiago Caicedo
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	5 minutos 12 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Collage, rotoscopia
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta obra de Santiago Caicedo, se realiza una versión de la paradoja de Zenón de Aquiles y la tortuga.</p> <p>Protagonizada por una niña llamada Kim que intenta escapar de una tortuga, nos lleva a reflexionar sobre nuestra propia libertad y autodeterminación.</p> <p>Participó en la 17 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2007).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=j5jQvnaByko">https://www.youtube.com/watch?v=j5jQvnaByko</a>

<p><b>Numero:</b> 115  <b>Título:</b> Detrás de la mirada ausente</p>	<div data-bbox="886 226 1149 373" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de Youtube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fd7vOQGpSI">https://www.youtube.com/watch?v=Fd7vOQGpSI</a>  (13/07/2015)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	María Carolina Herrera
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	9 minutos 25 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D, rotoscopia
<b>SINOPSIS</b>	<p>María Carolina Herrera, nos presenta una animación emotiva que nos lleva a explorar el mundo de un niño autista.</p> <p>Las imágenes resultan profundas y nos llevan a reflexionar acerca de la realidad y las limitaciones sensoriales de otros.</p> <p>Participó en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fd7vOQGpSI">https://www.youtube.com/watch?v=Fd7vOQGpSI</a>

<p><b>Numero:</b> 116 <b>Título:</b> Los ciclos</p>	<div data-bbox="868 220 1161 388" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de Youtube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OWUaPBhG6_A">https://www.youtube.com/watch?v=OWUaPBhG6_A</a>  (28/09/2008)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Juan Manuel Acuña
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	4 minutos 47 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Los ciclos de Juan Manuel Acuña sumergen al espectador en la angustia de sus imágenes que muestran a un ser que busca escapar volando de un mundo mecanizado y opresivo, en el que pocos tienen el privilegio de escapar.</p> <p>Se trata de una animación oscura y ocre que transmite opresión y tristeza.</p> <p>Selección Oficial del Festival de Cine de Viña del Mar, Chile (2006)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OWUaPBhG6_A">https://www.youtube.com/watch?v=OWUaPBhG6_A</a>

<p><b>Numero:</b> 117  <b>Título:</b> Bosque de charol</p>	 <p>Imagen recuperada de Vimeo:  <a href="https://vimeo.com/37364434">https://vimeo.com/37364434</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ana María Méndez
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	5 minutos 39 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>Este corto de Ana María Méndez presenta la historia de una “Mujer” que recuerda su infancia y trata de olvidar a su madre.</p> <p>Se trata de una animación cálida, que evoca añoranzas pero que sumerge al mismo tiempo al espectador en momentos tristes y oscuros del pasado.</p> <p>Participó en la 18 Semana de Cine Experimental de Madrid, España (2008).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/37364434">https://vimeo.com/37364434</a>

<b>Numero:</b> 118 <b>Título:</b> Vivienda multifamiliar	 <p>Imagen recuperada de Vimeo:  <a href="https://vimeo.com/85221387">https://vimeo.com/85221387</a>          (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Andrés Forero
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	7 minutos 16 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación en 3D, el artista Andrés Forero nos presenta la historia de cuatro personajes que discuten al interior de una misma casa.</p> <p>Los argumentos parecen remitir a los conflictos intrafamiliares y los problemas domésticos, que parecen resolverse mediante el dialogo y la comprensión.</p> <p>Premio India Catalina a Mejor Animación, 46 Festival Internacional de cine y tv. de Cartagena de Indias, Colombia (2006)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/85221387">https://vimeo.com/85221387</a>

<b>Numero:</b> 119 <b>Título:</b> Percepta	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_baja/percepta.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_baja/percepta.jpg</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Santiago Calle
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	6 minutos 40 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>El artista Santiago Calle investiga a través de su corto Percepta los límites de la percepción cinematográfica.</p> <p>La obra es protagonizada por tres personajes que viven al interior de un zootropo, en cuyo interior se deforma el espacio y el tiempo.</p> <p>Participó en el VI Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, Colombia (2006)</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://vimeo.com/77496642">https://vimeo.com/77496642</a>

<b>Numero:</b> 120 <b>Título:</b> Goal	 <p>Imagen recuperada organización Loop:  <a href="https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/goal.jpg">https://www.loop.la/2007/imagenes_alta/goal.jpg</a>  (consultado 26/09/2022)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Diego Durán
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	1 minuto
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 3D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En esta animación Diego Durán, explora el mundo infantil presentándonos las peripecias de un balón de futbol que aparece abandonada e interactúa con personajes zoomorfos.</p> <p>Se resalta la agilidad y la capacidad que tiene el artista para contar una historia simple en menos de un minuto.</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	No disponible

<b>Numero:</b> 121 <b>Título:</b> Gato encerrado	<div data-bbox="906 222 1127 390" data-label="Image"> </div> <p>Imagen recuperada de YouTube:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HQBgNIU0GCQ">https://www.youtube.com/watch?v=HQBgNIU0GCQ</a>  (03/02/2012)</p>
<b>DIRECCIÓN</b>	Ana María Caro
<b>AÑO</b>	2006
<b>DURACIÓN</b>	2 minutos 38 segundos
<b>IDIOMA</b>	Castellano
<b>TÉCNICA</b>	Animación digitalizada 2D
<b>SINOPSIS</b>	<p>En este corto compuesto por claro oscuros, Ana María Caro nos presenta la historia un gato que emerge de una bola de estambre y es perseguido por un ratón que intenta atraparlo, sin embargo, el gato se transforma en un elefante y vuelve a retornar a su ovillo de lana.</p> <p>Se trata de una historia que explota la idea del ciclo infinito y el eterno retorno.</p> <p>Selección Oficial 2 concurso Latinoamericano de Animación, Loop 2006 (Colombia).</p>
<b>ENLACE DE VISUALIZACIÓN</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=HQBgNIU0GCQ">https://www.youtube.com/watch?v=HQBgNIU0GCQ</a>

**ANEXO F: IMÁGENES *EL SIGUIENTE PROGRAMA* (1997 – 2010)**

**Figura 1F**

*Cerdo presidente. Temporada 1, episodio 14.*



Hernán y Diego Zajec. (1997). Bogotá, Colombia. Acuarela sobre papel. Recuperado de [https://www.kienyke.com/sites/default/files/styles/interna\\_contenido\\_xl\\_1\\_m/public/2020-10/Cerdo-El-siguiente-Programa-10.jpg?itok=0bmNJST](https://www.kienyke.com/sites/default/files/styles/interna_contenido_xl_1_m/public/2020-10/Cerdo-El-siguiente-Programa-10.jpg?itok=0bmNJST) (25/10/2020)

**Figura 2F**

*Iguazomania. Temporada 1, episodio 6.*



Hernán y Diego Zajec (1997), Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JvnkgJnCV2o> (12/02/2014).

**Figura 3F**

*Saldo en rojo*. Temporada 1, episodio 22.



Hernán y Diego Zajec (1997). Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RIFpAmE1IMs> (28/02/2014).

**Figura 4F**

*¿El poder para qué? (parte 1)*



Hernán y Diego Zajec (1997), Temporada 1 Episodio 22. Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RIFpAmE1IMs> (17/02/2014).

**Figura 5F**

*Martin de Francisco, Santiago Moure y Carlos Molina “El Cerdo”, protagonistas de El siguiente programa, posan en imagen real para la Revista Soho.*



Autor desconocido (2010) *Fotografía.* año 2010. Recuperado de <https://www.soho.co/historias/articulo/un-juicio-a-el-siguiente-programa-muchos-anos-despues/21649/> (13/10/2014).

**ANEXO G: IMÁGENES “NELSON RAMIREZ PRODUCCIONES” (1983 –1994)**

**Figura 1G.** *Nelson Ramírez en su estudio 1986.*



Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez posa en su estudio de animación. *Fotografía.* Recuperado de [https://scontent.fbog2-4.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/158582467\\_123861119738794\\_4907675630150130414\\_n.jpg?nc\\_cat=100&ccb=1-7&nc\\_sid=e3f864&nc\\_ohc=EVSVPWbtSqYAX\\_ZFYr&nc\\_ht=scontent.fbog2-4.fna&oh=00\\_AT-3ZI8NxtuYswdAO9dx9SPSGDUeIPd3nkms802C6ykDFw&oe=635E4AD2](https://scontent.fbog2-4.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/158582467_123861119738794_4907675630150130414_n.jpg?nc_cat=100&ccb=1-7&nc_sid=e3f864&nc_ohc=EVSVPWbtSqYAX_ZFYr&nc_ht=scontent.fbog2-4.fna&oh=00_AT-3ZI8NxtuYswdAO9dx9SPSGDUeIPd3nkms802C6ykDFw&oe=635E4AD2) (08/02/2021).

## Figura 2G

*Nelson Ramírez, estudios de Hanna Barbera visita los 1985*



Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez visita los estudios de Hanna Barbera en Los Ángeles, California, Estados Unidos. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40057746\\_2042276662459924\\_6104646616503812096\\_n.jpg?\\_nc\\_cat=110&ccb=1-7&\\_nc\\_sid=cdb9c&\\_nc\\_ohc=8zn-1xQz9BoAX8SOS94&\\_nc\\_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00\\_AT\\_isutEnii9jBn-b5a3HOFBmZ1smUCjr17Lak7b56YoDQ&oe=635DF9B3](https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40057746_2042276662459924_6104646616503812096_n.jpg?_nc_cat=110&ccb=1-7&_nc_sid=cdb9c&_nc_ohc=8zn-1xQz9BoAX8SOS94&_nc_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00_AT_isutEnii9jBn-b5a3HOFBmZ1smUCjr17Lak7b56YoDQ&oe=635DF9B3) (23/08/2018).

### Figura 3G

*Nelson Ramírez visita los estudios Disney en 1988*



Autor desconocido (1988) Nelson Ramírez visita los estudios de Walt Disney Co. en Los Ángeles, California, Estados Unidos. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-3.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40049641\\_2042274342460156\\_9162997522661113856\\_n.jpg?nc\\_cat=102&ccb=1-7&nc\\_sid=cdb9c&nc\\_ohc=Y\\_jLWLS5UzQAX9EfwCp&nc\\_ht=scontent.fbog2-3.fna&oh=00\\_AT8OGCuiRO7msVgMRtesKysu--o1ZE6w-NUvSI4H6vjd&oe=635E3922](https://scontent.fbog2-3.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40049641_2042274342460156_9162997522661113856_n.jpg?nc_cat=102&ccb=1-7&nc_sid=cdb9c&nc_ohc=Y_jLWLS5UzQAX9EfwCp&nc_ht=scontent.fbog2-3.fna&oh=00_AT8OGCuiRO7msVgMRtesKysu--o1ZE6w-NUvSI4H6vjd&oe=635E3922) (25/08/2018).

## Figura 4G

*Nelson Ramírez visita los estudios Disney*



Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez observa los bocetos de diferentes producciones en los estudios de Walt Disney en Los Ángeles, California, Estados Unidos. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40094947\\_2042276319126625\\_3464445660336488448\\_n.jpg?\\_nc\\_cat=103&ccb=1-7&\\_nc\\_sid=cdb9c&\\_nc\\_ohc=FijwrrarWHioAX\\_uORzD&\\_nc\\_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00\\_AT-nbKG0bhwhk5D0DPGCcop874Up6UrduJYqsMSrRVvEJQ&oe=635C7911](https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40094947_2042276319126625_3464445660336488448_n.jpg?_nc_cat=103&ccb=1-7&_nc_sid=cdb9c&_nc_ohc=FijwrrarWHioAX_uORzD&_nc_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00_AT-nbKG0bhwhk5D0DPGCcop874Up6UrduJYqsMSrRVvEJQ&oe=635C7911) (25/08/2018).

## Figura 5 G

*Nelson Ramírez durante la campaña de Max Caimán 1994*



Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez junto al equipo de producción de los comerciales de Max Caimán, para la Copa mundial de la FIFA de Estados Unidos 1994. Bogotá, Colombia. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40046934\\_2042275142460076\\_3223082474124869632\\_n.jpg?\\_nc\\_cat=105&ccb=1-7&\\_nc\\_sid=cdb9c&\\_nc\\_ohc=Za9lGIve6xoAX95XJ8f&\\_nc\\_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00\\_AT-DYukoCEqY2ZV6bkc0Ajm\\_apKW4KN1DCEdvUU9IjFleA&oe=635E49C7](https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40046934_2042275142460076_3223082474124869632_n.jpg?_nc_cat=105&ccb=1-7&_nc_sid=cdb9c&_nc_ohc=Za9lGIve6xoAX95XJ8f&_nc_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00_AT-DYukoCEqY2ZV6bkc0Ajm_apKW4KN1DCEdvUU9IjFleA&oe=635E49C7) (23/08/2018).

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

AGUIAR, H. (2007) *El futuro no espera: políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones La Crujía. 2007.

ALFONSO, P & AGUADO, J. P. (2012). *Estereotipos y coeducación*. El Bierzo, España. Fondo Social Europeo-Consejo Comarcal del Bierzo.

ALONSO BENITO, L.E. (1998). *La mirada cualitativa en sociología una aproximación interpretativa*. Madrid, España. Editorial Fundamentos

ARBOLEDA RÍOS, P. & OSORIO GÓMEZ, D. (2013). *La presencia de la mujer en el cine colombiano*. Bogotá, Colombia. Ministerio de Cultura.

ARCE, R., SÁNCHEZ C. & VELÁSQUEZ O. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Jorge Tadeo Lozano.

ARCE, R; SÁNCHEZ, C. & VELÁSQUEZ, O. (2013). *La animación en Colombia, hasta finales de los años ochenta*. Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Jorge Tadeo Lozano. Recuperado en [https://www.utadeo.edu.co/sites/tadeo/files/node/publication/field\\_attached\\_file/la\\_animacion\\_en\\_colombia.pdf](https://www.utadeo.edu.co/sites/tadeo/files/node/publication/field_attached_file/la_animacion_en_colombia.pdf)

BARGUERO LOZANO, H. (2010). *El modelo de desarrollo del Valle Del Cauca en retrospectiva y prospectiva*. Cali, Colombia. Editorial Universidad ICESI. Recuperado en [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/item/4015/1/Modelo\\_desarrollo\\_valle.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/item/4015/1/Modelo_desarrollo_valle.pdf)

BENDAZZI, G. (1994) *One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Estados Unidos. Indiana University Press.

BENET, Vicente J. (2012) *El cine español: una historia cultural*. Barcelona, España. Editorial Paidós.

BONET, E. & PALACIO, M. (1983). *Práctica fílmica y vanguardia artística en España: 1925-1981*. Madrid, España. Universidad Complutense.

BORDWELL, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.

BOURDIEU, P. (1982). *Leçon sur la leçon*. París, Francia. Les Éditions de Minuit.

CANDEL CRESPO, J. M. (1993). *Historia del dibujo animado español*. Murcia, España. Editorial Tres Fronteras.

CHAPARRO, F. (2004). *El arte en los noventa*. Bogotá Colombia. Editorial Universidad Nacional de Colombia.

DE LA ROSA, E. & VIVAR ZURITA H. (1993). *Breve historia del cine de animación en España*. Teruel, España. Animateruel, D.L.

DEBORD, Guy. (1999). *Comentarios Sobre la Sociedad del Espectáculo*. Barcelona, España. Anagrama.

FERRO M. (1995) *Historia contemporánea y cine*. Madrid, España. Editorial Ariel.

FUNDACIÓN PATRIMONIO FÍLMICO COLOMBIANO. (2012). *Historia del cine colombiano*. Bogotá, Colombia. P. 10. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/278850205/Historia-Del-Cine-Colombiano-Fpfc>

GARCÍA CANCLINI, N. (1988). *Las culturas populares en el Capitalismo*. Ciudad de México, México. Editorial Nueva Imagen.

GONZÁLEZ A. R. & SIRAGUSA C. (ed). (2013). *Poéticas de la animación argentina 1960-2010*. Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Córdoba, Argentina. Editorial La Barbarie. Recuperado de <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-siglo-21/disenyo-y-animacion-digital/poeticas-de-la-animacion-argentina-1960-2010/19171553> (20/09/2022)

GUBERN, R. (1971). *Historia del cine*. Madrid, España. Editorial Danae.

HORKHEIMER, M. & ADORNO, T. (2006). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid, España. Editorial Trotta.

JEANNE, R. & CHARLES, F. (1974). *Historia ilustrada del cine*. Madrid, España. Editorial Alianza.

MAC GOWAN, Kenneth. (1965) *Behind the screen*. Nueva York, Estados Unidos. Delacort Press Book.

MALTIN L. (1980) *Of mice and magic*. Nueva York, Estados Unidos. McGraw-Hill.

MANRUPE, R. (2004) *Breve historia del dibujo animado en la argentina*. Buenos Aires, Argentina. Universidad de Buenos Aires.

MANZANERA M. (1992). *Cine de animación en España: largometrajes 1945 – 1985*. Murcia, España. Universidad de Murcia.

MARTÍNEZ PARDO H. (1978) *Historia del cine colombiano*. Bogotá, Colombia. Librería y Editorial América Latina.

MARTÍNEZ PARDO, H. (1978). *Historia del cine colombiano*. Bogotá, Colombia. Editorial América Latina.

MILLAN SALCEDO, C. A. (2013). *Aproximación a la animación en la publicidad televisiva en el mundo. Cuaderno de Investigación y Divulgación*. Cali, Colombia. Universidad Autónoma de Occidente. Recuperado de <https://editorial.uao.edu.co/accesoabierto/pdf/aproximacion-a-la-animacion.pdf> (20/09/2022)

NECOECHEA GRACIA, G. (2005). *Después de vivir un siglo*. Ensayos de historia Oral. Ciudad de México, México. Instituto nacional de Antropología e Historia -INAH-.

NIETO, J. & ROJAS, D. (1992) *Tiempos del Olympia*. Bogotá, Colombia. Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. Recuperado de [https://books.google.com.co/books/about/Tiempos del Olympia.html?id=Cb8uAAAAYA&redir\\_esc=y](https://books.google.com.co/books/about/Tiempos_del_Olympia.html?id=Cb8uAAAAYA&redir_esc=y)

OHNUKI-TIERNEY, E. (1989). *The monkey as mirror: symbolic transformations in Japanese history and ritual* (en inglés). Princeton, Estados Unidos. Recuperado de Princeton University Press. <https://books.google.es/books?id=gBKI6BKx0sYC&lpg=PP1&pg=PA68&hl=es#v=onepage&q&f=false>

PARADA, J & MEJÍA, W. (2009) *Apertura y crecimiento: Una visión de la política económica en Colombia, 1950-2007*. Barranquilla, Colombia. Editorial Universidad del Norte. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/46460980\\_Apertura\\_y\\_crecimiento\\_Una\\_vision\\_de\\_la\\_politica\\_economica\\_en\\_Colombia\\_1950-2007](https://www.researchgate.net/publication/46460980_Apertura_y_crecimiento_Una_vision_de_la_politica_economica_en_Colombia_1950-2007)

PATIÑO, S. C. (2009). *Acercamiento al documental en la historia del audiovisual colombiano*. Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Nacional de Colombia.

RODRIGUEZ BERMUDEZ, M. (2007) *Animación una perspectiva desde México*. Ciudad de México, México. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

SÁENZ VALIENTE, R. (2006). *Arte y técnica de la animación / Art and animation technique: Clásica, corpórea, computada*. Buenos Aires, Argentina. De La Flor S.R.L. Ediciones.

SALCEDO SILVA H. (1981). *Crónicas del cine colombiano, 1897-1950*. Bogotá, Colombia. Carlos Valencia Editores.

SITO, T. (2006) *Drawing the Line: The untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson*. Lexington, Estados Unidos. University Press of Kentucky.

TIRADO MEJÍA, Á. (2000) *Introducción a la historia económica de Colombia* (21. ° ed.). Bogotá: El Áncora Editores.

TORRES A. M. (1984). *Cine español 1896-1983*. Madrid, España. Ministerio de Cultura.

TORRES, P. (2004) *Mujeres y cine en América Latina*. Guadalajara, México. Universidad de Guadalajara.

WELLS, P. (1998). *Understanding animation*. Londres, Inglaterra. Editorial Routledge,

## ARTÍCULOS DE PRENSA

CORREA, P. (2015, 8 de mayo) “Miren donde están parados”, *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/actualidad/miren-donde-estan-parados-article-559546/> (26/09/2022)

EDUARDO, J. (29 de diciembre de 2016). Amino. Obtenido de ‘La Historia de la Animación Mexicana’. Recuperado de [https://aminoapps.com/c/dibujos\\_animados/page/blog/la-historia-de-la-animacion-mexicana/wKMs\\_ouxLDNxgEXaXn80EemZIG53P](https://aminoapps.com/c/dibujos_animados/page/blog/la-historia-de-la-animacion-mexicana/wKMs_ouxLDNxgEXaXn80EemZIG53P) (20/09/2022)

KALMANOVITZ, S. (2007, 14 de abril) “La educación en Colombia”. *El Espectador*. P. 6.

RAMÍREZ, N. (2007, 18 de Julio de 2007). “Yo dibujé al mano gorgojo”. *Revista Soho*. Recuperado en <https://www.soho.co/historias/articulo/el-gorgojo-contrataca-yo-dibuje-al-mano-gorgojo-nelson-ramirez/5605/> (12/07/2022)

Redacción. (1916, 5 de mayo) “La película inmoral”. *El Cine Gráfico*. Cúcuta, Colombia. P. 3.

Redacción. (1994, 1 de agosto de 1994.). “Las cifras de Max Caimán”. *Revista Semana*. Recuperado de <https://www.semana.com/las-cifras-de-max-caiman/23127-3/> (12/09/2022)

Redacción. (1998, 21 de septiembre). “Publicidad Toro”. *El Tiempo*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-743779> (12/07/2022).

Redacción. (2016, 10 de marzo). “¿Quiénes asesinaron a Jaime Garzón?”. *Revista Semana*. Recuperado de <https://www.semana.com/nacion/articulo/jaime-garzon-fiscalia-dice-que-asesinato-fue-un-crimen-de-estado/464765/> (12/09/2022)

SILVA GUZMÁN, M. (1994, 4 de noviembre) “Santa entre la Selva Oscura”. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-245282> (26/09/2022)

VINCENT, Roger. (2021, 26 de enero). “Sony Pictures Animation’s Culver City campus sells for \$160 millón”. *Los Ángeles Times*. Recuperado de <https://www.latimes.com/business/story/2021-01-26/sony-pictures-animations-culver-city-campus-sells-for-160-million> (26/09/2022)

## ARTÍCULOS ACADÉMICOS

AGUILAR, L. I. (1991) “Sustitución de importaciones y apertura económica”. *Análisis Político*. 13. (P.P. 79-85). Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/74763> (12/07/2022)

ANDRADE MEDINA, O. 2013) “Animación y fantasía: el futuro del cine colombiano. Documental vs fantasía”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 35-56). (P.P. 15-34). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

ARCE LÓPEZ, R. (2013) “El universo de Bellaflor: producción independiente en el marco de las industrias culturales en Colombia durante los años setenta”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 127-146). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

ARCE, R. (2014) “La animación colombiana en el siglo XX: una historia en construcción”. Cuadernos de Cine Colombiano. 20. (P. P. 21–32). P. 23. Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

AVILA GÓMEZ. A. & MONTAÑO BELLO, A. (2015) “Salas de cine en Bogotá (1897-1940): la arquitectura como símbolo de modernización del espacio urbano”. *Amerique Latine, Histoire & Memoire*. 29. (versión digital sin paginación) Recuperado de <https://alhim.revues.org/5230?lang=en>

BARÓN LEAL, L. A. (2012) “Los cinemas bogotanos: los edificios de la hechicera criatura”. En BECERRA VANEGAS S. (Ed.), *Bogotá fílmica. Ensayos sobre cine y patrimonio cultural*. (P.P. 123-172). Alcaldía Mayor de Bogotá.

BOLAÑOS FLORIDO, L. (2020) “La censura de Garras de oro y la propagación de la anti americanización en los años veinte: un asunto internacional”. *Revista Secuencia*. 106. (P.P. 12 – 38) <http://secuencia.mora.edu.mx/index.php/Secuencia/article/view/1695> (12/09/2022)

BUITRAGO, J. (2015). “Extranjeros en el cine colombiano. Segunda parte (1958-2005)”. *Cuadernos de Cine Colombiano*.8. (P.P.148-166). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-8-extranjeros-en-el-cine-colombiano-ii> (12/07/2022)

BURKHARDT, A. (2005) “¿Historias de lo que no existe? La historia del cine colombiano de Hernando Martínez Pardo”. *Cuadernos de cine colombiano*. 22. (P.P. 23-45). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-22-publicaciones-sobre-cine-en-colombia> (12/07/2022)

CAMPOS BAIGTS J. E. (2014) “La evolución de la animación en México”. *Revista .925 Artes y Diseño*. Recuperado de <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2022/08/05/laevolucion-animacion-mexico/> (20/09/2022)

COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (2013) “Apuntes hacia una tendencia de la animación en Colombia”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 15-34). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

COGUA, C. (2014). “Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas” *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 123-135). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

COLMENARES, J. (2014) “Inventario parcial de cine de animación colombiano”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 136 -113). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

CONDE ALDANA, J. A. & RÍOS D.F. (2013). “Tres muertes cortas (cortometrajes animados colombianos)”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 167-202). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

CONDE J. A. (2014). “Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana” *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 87-102). <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

DÍAZ BOHÓRQUEZ, J. C. & HAMMAN, A. (2011). “Una mirada al cine colombiano”. *Razón y Palabra*. 78. (versión electrónica sin paginación) Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199524192010.pdf> (18/06/2022)

DURÁN CASTRO, M. (2013). “Carlos Santa o como hacer arte sin perder el aura”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en*

la línea de tiempo. (P.P. 147-156). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

DURÁN, M. (2014). “Las potencias de la imagen animada” *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 35-46). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

GARCÍA CANCLINI, N. (1989) “Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano”, en García Canclini, Néstor (coord.), *Políticas culturales en América Latina*. Ciudad de México, México. Grijalbo. (P.P. 13 – 59) Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/338402690/Garcia-Canclini-Nestor-Ed-Politicas-Culturales-en-America-Latina-pdf>

HORNO LÓPEZ, A. (2012) “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés”. *Con A de Animación*. 2. (P.P. 106–118) P. 116. Recuperado de: <https://conadeanimacion.upv.es/archivos/portfolio/controversia-sobre-el-origen-del-anime-una-nueva-perspectiva-sobre-el-primer-dibujo-animado-japones> (12/09/2022)

IZQUIERDO, M. Á. (2021) “Experimental Animated Engraving: Technical Creation and Aesthetic Simulation”. *Avanca, Cinema Journal*. (P.P. 502–506). Recuperado de: <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/272>

JAÉN, M. (2002). “La globalización económica y su repercusión en los países en vías de desarrollo”. *Filosofía, política y economía en el laberinto*. 10. (P.P. 35-42). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=280898>

LIZCANO ANGARITA, M. & GONZÁLEZ, D. (2006). “Carnaval de Barranquilla: De Floro Manco a la UNESCO. 100 años de patrimonio cultural inmaterial en el documental”. *Revista Brasileira do Caribe*. VII. 13. (P.P. 169-196) <https://www.redalyc.org/pdf/1591/159113678009.pdf> (12/09/2022)

LOPE SALVADOR, V. (2013). “Incoherencia y pesadilla en el cine primitivo”. En 2º *Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación*. PACHECO RUEDA, M. MARIÑO M. V. Et al (Coord). Valladolid, España. (P.P. 645-706). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3021> (14/05/2022)

MANRIQUE CLAVIJO, C. A. (2013). “Diseño de sonido en las animaciones colombianas: una imagen difusa”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 203-254). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

MARTÍNEZ BARNUEVO, M. L. (2009). “La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64 (P.P. 491–507). <https://doi.org/10.4185/10.4185/RLCS-64-2009-840-491-507>

MONTOYA RUBIO, A. (2018). “El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios”. *Con A de Animación*. (P.P. 178 – 191). Recuperado de: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/9656>

PEDRAZA, J M. (2013). “Las técnicas de animación en Colombia. Oportunidades y limitantes”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 81-100). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

PEDRAZA, J. M. (2014) “Producir animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 47–56). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>

PEDRAZA, J. M., & ANDRADE, O. "Histoire du cinéma d’animation en Colombie 1926-2008". *Cinémas d’Amérique latine*, no. 16. (P.P. 149–59). Recuperado de [http://dx.doi.org/10.4000/cinelatino.2261\(20/07/2022\)](http://dx.doi.org/10.4000/cinelatino.2261(20/07/2022))

PERRY RUBIO, G. (2019) “Política cambiaria y de comercio exterior: revisión de la experiencia histórica y propuesta para la próxima década”. *Coyuntura Económica: Investigación Económica Y Social*. XLIX. 1 – 2. (P.P. 59–138). Recuperado de <https://www.repository.fedesarrollo.org.co/handle/11445/3968>

RÍOS, D. (2014). “Animación colombiana clasificada (pg-13)” *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 133-135). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

SÁNCHEZ GALÁN, M B. (2010) “La publicidad y la imagen en movimiento: primeros, pasos del cine publicitario en España”. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*. 4 (1). (P.P. 79-96). Recuperada de <https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/view/PEPU1010120079A>

SANTA, C. A (2014). “Manera de introducción. Una mirada al pasado” *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 09-20). Recuperado de <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

SMITH ROVIRA, C. E. (2013). “La realidad animada”. En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 57-80). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

SOSA, D. H. (2014). “Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente”. *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. (P.P. 103-110). <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

SUÁREZ, J. & ARBELÁEZ, R. (2011). “Una muda conspiración contra Roosevelt: Garras de oro (The dawn of Justice)”. *Revista Nexus Comunicación*. 7. (P.P. 93–100) Recuperado de: <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/%20article%20/view%20/872> (12/09/2022)

TRASLAVIÑA, C. & ROJAS, B. (2014). “Animación hecha por mujeres. Un territorio en construcción” *Cuadernos de Cine Colombiano*. 20. Recuperado de (P.P. 59-72). <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en> (12/07/2022)

ZULUAGA DUQUE, P. A. (2013). “Cine de animación de Fernando Laverde. ¡Ahí está el detalle! En COGUA RODRÍGUEZ, C. A. (ed). *Estudios sobre animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. (P.P. 101-126). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/42470> (14/05/2022)

ZULUAGA DUQUE, P. A. (2015) “Cine colombiano: las garras de oro del canon”. *Revista Mediaciones*. 11. (P.P. 150-151).

<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/med/article/download/1088/1029/2980>  
(12/09/2022)

## **TRABAJOS ACADÉMICOS DE GRADO**

Burgos, A. (2015). “Ficciones constructoras de realidad, el cine de animación documental”. [Tesis doctoral, Universidad de Murcia, España]. Recuperada de [https://www.academia.edu/42934326/Burgos\\_Alfonso\\_2015\\_Ficciones\\_Constructoras\\_de\\_Realidad\\_El\\_Cine\\_de\\_Animaci%C3%B3n\\_Documental\\_tesis\\_doctoral](https://www.academia.edu/42934326/Burgos_Alfonso_2015_Ficciones_Constructoras_de_Realidad_El_Cine_de_Animaci%C3%B3n_Documental_tesis_doctoral)

LERSUNDY BARRERA, M. (2012) “La animación un subsector en crecimiento”. [Tesis de pregrado en periodismo I OPINION PUBLICA, Universidad del Rosario]. Recuperado de: <http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/3960?show=full> (12/07/2022)

MIRA-BETANCUR, C. (2014). “Enrique Olaya Herrera y su época: desarrollo político y consolidación del Estado colombiano”. [Tesis de maestría en ciencias políticas, Universidad Católica de Colombia]. P. 53. Recuperado de <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/2179/1/TESINA%20MAESTRIA%20%20ENRIQUE%20OLAYA%20HERRERA%20FINAL.pdf> (12/09/2022)

RIAÑO BAQUERO, C. P. (2021) “Realidad, ficción e imaginarios ¿Animación documental o documental animado? Análisis semiopragmático en producciones animadas colombianas”. [Tesis de grado, Licenciatura en Artes Visuales, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá] Recuperada de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17282>. (12/09/2022)

VEGA, V. (1993). “Las artes plásticas en el cine animado de Carlos Santa”. [Tesis de grado, Universidad de la Sabana, Bogotá].

VIVAR ZURITA H. (1987) “La imagen animada. Análisis de la forma y el contenido del dibujo animado” [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

## **MEMORIAS DE ENCUENTROS, CONGRESOS Y SIMPOSIOS ESPECIALIZADOS**

ARIAS, M. F. (2011) “Cine clubes en Cali. El cine en la periferia”. En MONTAÑA

IBÁÑEZ, F. (ed) *Cómo se piensa el cine latinoamericano. Aparatos epistemológicos, herramientas, líneas, fugas e intentos*. (P.P 64-85) Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. 2011.

CARPE, I & GARCÍA, S. (2015) “Animando la ilustración e ilustrando el mundo en movimiento a través de visual literacy”. En *ILUSTRAFIC 2015. 2º Congreso Internacional*

*De Arte, Ilustración Y Cultura*. Valencia, España (p.p. 240-249). <https://doi.org/10.4995/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015/462> (14/05/2022)

LOPE SALVADOR, V. (2013). “Incoherencia y pesadilla en el cine primitivo”. En 2º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación. PACHECO

RUEDA, M. MARIÑO M. V. Et al (Coord). Valladolid, España. (P.P. 645-706). Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3021> (14/05/2022)

## ENTREVISTAS

AGUDELO J.M. (2022, 29 de octubre de 2015). *Entrevista con Andrés Burbano*. Recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=Z1yAuZMVqWQ> (15/09/2022)

DI DOMÉNICO, A. (2022, 13 de marzo) Entrevista personal.

DIAZ E. (2022, 13 de marzo). Entrevista personal.

LAVERDE F. (2017, 28 de agosto). *Publicado Loop TV*. [Real Media file]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=o7vk1KilmsA>

RAMIREZ O. (2022, 21 de febrero). Entrevista personal.

SANTA, C. (2014, 27 de septiembre). *Entrevista con Santiago Rivas* [Real Media file]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eLPTD54si38>

ZAJEC D. (2022, 15 de abril). Entrevista personal.

## INDICÉ DE IMÁGENES

*Figura 1*. Mano Gorgojo. (1974). Nelson Ramírez. Campaña publicitaria para Muebles Pizano, Bogotá, Colombia. *Animación sobre acetato*. Imagen recuperada de agencia de noticias Notiflix, <https://notifix.info/es/noticias-es/fabricantes-tableros/38700-pizano-s-a-inicia-proceso-de-liquidacion> (20/02/2018)

*Figura 2*. Garras de oro. (1926). P.P. Gambrina. Califilms. Cine silente. Autor y lugar de producción desconocidos. *Fotograma*. Imagen recuperada de: <https://www.semana.com/impresia/especial-arcadia-100/articulo/garras-de-oro-pp-jambrina/35024/> (25/09/2022)

*Figura 3*. Vincenzo, Francesco y Giovanni di Doménico Mazzoli. (1920). Autor desconocido. Fotografía, Bogotá, Colombia. *Fotografía*. Imagen recuperada de: <https://www.semana.com/los-italianos/81659-3/> (26/09/2022)

*Figura 4*. Granito de Café Águila Roja. (1992). Ernesto Diaz. Campaña publicitaria para Industria de Productos Alimenticios del Cauca S.A. “IPAC S. A.”. Cali, Colombia. *Dibujo*

sobre acetato. Imagen recuperada de <https://www.soho.co/cafe-aguila-roja-yo-soy-la-voz-del-granito-de-cafe-aguila-roja/5621/> (16/12/2016)

Figura 5. El estomaguito de Alka – Seltzer Alberto Badal. (1988) Campaña publicitaria para Productos Farmacéuticos Bayer S.A. Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre acetato*. Imagen recuperada Señal Memoria, RTVC <https://www.senalmemoria.co/articulos/comercial-de-alka-seltzer-1988> (26/12/2018)

Figura 6. Campaña Gallina Azul de Maggi. (1989). Autor desconocido. Campaña publicitaria para Nestlé de Colombia S.A. Fotografía. Bogotá, Colombia. *Fotografía*. Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2042274912460099&set=ecnf.100063447200516> (25/08/2018)

Figura 7. Canguaro.(1981). Nelson Ramírez. Campaña publicitaria para Producciones Alberto Jiménez, Corporación Financiera Popular Fonade. Bogotá, Colombia. *Lápiz sobre papel*. Imagen recuperada Facebook personal de Nelson Ramírez Publicista/Animador <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1179939595360306&set=ecnf.100063447200516> (14/04/2016)

Figura 8. Secuencia **El granito de café** (1997). Ernesto Diaz. Campaña publicitaria para Industria de Productos Alimenticios del Cauca S.A. “IPAC S. A.”. Cali, Colombia. *Lápiz sobre papel mantequilla*. Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152548899917085&set=t.543097084&type=3> (10/02/2015)

Figura 9. Ernesto Díaz junto a una ilustración de **El granito de café**. (2015) Autor desconocido. Cali, Colombia. *Fotografía*. Imagen recuperada de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152548899917085&set=t.543097084&type=3> (26/09/2022)

Figura 10. Cuadernos Peluches de Norma diseño de Álvaro Sanabria. (1992). Autor desconocido. Bogotá, Colombia 1992. *Impresión sobre cartón*. Imagen recuperada grupo de <https://www.facebook.com/viajandoeneltiempoyalgomas/posts/2616780871936729/> (26/09/2022)

Figura 11. Bocetos de **El siguiente programa**, Hernán Zajec y Diego Zajec. (1997). Bogotá, Colombia. *Lápiz sobre papel*. Imagen recuperada de <https://cartelurbano.com/historias/el-siguiente-programa-animacion-colombia-santiago-moure-martin-de-francisco> (08/07/2017)

Figura 12. **El siguiente programa**, Hernán Zajec y Diego Zajec. (1997) Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel*. Imagen recuperada portal Cartel Urbano

<https://cartelurbano.com/historias/el-siguiente-programa-animacion-colombia-santiago-moure-martin-de-francisco> (08/07/2017)

*Figura 13. La pobre viejecita.* Autor desconocido. (1997) Bogotá, Colombia 1997. *Impresión sobre cartón. Imagen.* Recuperada Cinefagos: <https://www.cinefagos.net/index.php/cine-colombiano/filmografia/629-la-pobre-viejecita-de-fernando-laverde.html> (20/09/2018).

*Figura 14. Rodaje Cristóbal Colón,* terco, necio y soñador. (1983) Autor desconocido. Bogotá, Colombia. *Fotografía.* Imagen recuperada Instituto Distrital Para las Artes de Bogotá: <https://www.idartes.gov.co/es/noticias/se-acerca-primer-ciclo-restaurados-en-cinemateca> (24/10/2019)

*Figura 15. Los tolimenses go west.* Phillipe y Magdalena de Massonat. (1983) Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre Acetato.* Imagen recuperada Instituto Distrital Para las Artes de Bogotá: [https://www.loop.la/noticia.php?noticia\\_id=79](https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79) (13/03/08)

*Figura 16. Los extraños presagios* de León Prozak. Carlos Santa. (2010). Bogotá, Colombia *Dibujo sobre acetato.* Imagen recuperada portal Cartel Urbano <https://cartelurbano.com/creadorescriollos/el-arte-de-carlos-santa-y-la-animacion-experimental-en-colombia> (22/08/2019)

*Figura 17. Los extraños presagios de León Prozak 2.* Carlos Santa. (2010) Bogotá, Colombia 2010. *Arena sobre vidrio.* Imagen recuperada portal Moebius Animación <https://moebiusanimacion.com/videos/115-presagios/> (16/02/2013)

*Figura 18. “La selva oscura”* Carlos Santa. (1994). Bogotá, Colombia. *Impresión sobre papel.* Imagen recuperada Film Affinty <https://www.filmaffinity.com/es/film643055.html> (26/09/2022)

*Figura 19- El susto,* María Paulina Ponce (1987). Autor desconocido. Bogotá, Colombia. *Fotografía.* Imagen recuperada página oficial de María Paulina Ponce <http://www.mariapaulinaponce.com/peliculas.html> (consultado 26/09/2022).

*Figura 20. Filemón y la gorda.* María Paulina Ponce. (1982). Autor desconocido. Bogotá, Colombia. *Fotografía.* Imagen recuperada página oficial de María Paulina Ponce <http://www.mariapaulinaponce.com/peliculas.html> (consultado 26/09/2022).

## IMÁGENES Y FOTOGRAFÍAS ANEXO F

Figura 1F. Cerdo presidente. Temporada 1 Episodio 14. Hernán y Diego Zajec. (1997). Bogotá, Colombia. Acuarela sobre papel. Recuperado de [https://www.kienyke.com/sites/default/files/styles/interna\\_contenido\\_xl\\_1\\_m/public/2020-10/Cerdo-El-siguiente-Programa-10.jpg?itok=0bmNJST](https://www.kienyke.com/sites/default/files/styles/interna_contenido_xl_1_m/public/2020-10/Cerdo-El-siguiente-Programa-10.jpg?itok=0bmNJST) (25/10/2020).

Figura 2F. Iguazomania. Temporada 1, episodio 6. Hernán y Diego Zajec (1997), Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel.* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JvnkgJnCV2o> (12/02/2014).

Figura 3F. Saldo en rojo. Temporada 1, episodio 22. Hernán y Diego Zajec (1997). Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel.* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RIFpAmE1IMs> (28/02/2014).

Figura 4F. ¿El poder para qué? (parte 1). Hernán y Diego Zajec (1997), Temporada 1 Episodio 22. Bogotá, Colombia. *Dibujo sobre papel.* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RIFpAmE1IMs> (17/02/2014).

Figura 5F. Martin de Francisco, Santiago Moure y Carlos Molina “El Cerdo”, protagonistas de El siguiente programa, posan en imagen real para la Revista Soho. Autor desconocido (2010) *Fotografía.* año 2010. Recuperado de <https://www.soho.co/historias/articulo/unjuicio-a-el-siguiente-programa-muchos-anos-despues/21649/> (13/10/2014).

## IMÁGENES Y FOTOGRAFÍAS ANEXO G

Figura 1G. Nelson Ramírez en su estudio 1986. Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez posa en su estudio de animación. *Fotografía.* Recuperado de [https://scontent.fbog2-4.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/158582467\\_123861119738794\\_4907675630150130414\\_n.jpg?nc\\_cat=100&ccb=1-7&nc\\_sid=e3f864&nc\\_ohc=EVSVPWbtSqYAX\\_ZFYr\\_&nc\\_ht=scontent.fbog2-4.fna&oh=00\\_AT-3ZI8NxtuYswdAO9dx9SPSGDUeIPd3nkms802C6ykDFw&oe=635E4AD2](https://scontent.fbog2-4.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/158582467_123861119738794_4907675630150130414_n.jpg?nc_cat=100&ccb=1-7&nc_sid=e3f864&nc_ohc=EVSVPWbtSqYAX_ZFYr_&nc_ht=scontent.fbog2-4.fna&oh=00_AT-3ZI8NxtuYswdAO9dx9SPSGDUeIPd3nkms802C6ykDFw&oe=635E4AD2) (08/02/2021).

Figura 2G. Nelson Ramírez estudios de Hanna Barbera visita los 1985. Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez visita los estudios de Hanna Barbera en Los Ángeles, California, Estados Unidos. *Fotografía.* Recuperado de [https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40057746\\_2042276662459924\\_6104646616503812096\\_n.jpg?nc\\_cat=110&ccb=1-7&nc\\_sid=cdbe9c&nc\\_ohc=8zn-1xQz9BoAX8SOS94&nc\\_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00\\_AT\\_isutEnii9jBn-b5a3HOFBmZ1smUCjr17Lak7b56YoDQ&oe=635DF9B3](https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40057746_2042276662459924_6104646616503812096_n.jpg?nc_cat=110&ccb=1-7&nc_sid=cdbe9c&nc_ohc=8zn-1xQz9BoAX8SOS94&nc_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00_AT_isutEnii9jBn-b5a3HOFBmZ1smUCjr17Lak7b56YoDQ&oe=635DF9B3) (23/08/2018).

Figura 3G. Nelson Ramírez visita los estudios Disney en 1988. Autor desconocido (1988) Nelson Ramírez visita los estudios de Walt Disney Co. en Los Ángeles, California, Estados Unidos. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-3.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40049641\\_2042274342460156\\_9162997522661113856\\_n.jpg?nc\\_cat=102&ccb=1-7&nc\\_sid=cdb9c&nc\\_ohc=Y\\_jLWls5UzQAX9EfwCp&nc\\_ht=scontent.fbog2-3.fna&oh=00\\_AT8OGCuiRO7msVgMRtesKysu--o1ZE6w-NUvSI4H6vjdw&oe=635E3922](https://scontent.fbog2-3.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40049641_2042274342460156_9162997522661113856_n.jpg?nc_cat=102&ccb=1-7&nc_sid=cdb9c&nc_ohc=Y_jLWls5UzQAX9EfwCp&nc_ht=scontent.fbog2-3.fna&oh=00_AT8OGCuiRO7msVgMRtesKysu--o1ZE6w-NUvSI4H6vjdw&oe=635E3922) (25/08/2018).

Figura 4G. Nelson Ramírez visita los estudios Disney. Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez observa los bocetos de diferentes producciones en los estudios de Walt Disney en Los Ángeles, California, Estados Unidos. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40094947\\_2042276319126625\\_3464445660336488448\\_n.jpg?nc\\_cat=103&ccb=1-7&nc\\_sid=cdb9c&nc\\_ohc=FijwrrarWHioAX\\_uORzD&nc\\_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00\\_AT-nbKG0bhwhk5D0DPGCcop874Up6UrduYJYqsMSrRVvEJQ&oe=635C7911](https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40094947_2042276319126625_3464445660336488448_n.jpg?nc_cat=103&ccb=1-7&nc_sid=cdb9c&nc_ohc=FijwrrarWHioAX_uORzD&nc_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00_AT-nbKG0bhwhk5D0DPGCcop874Up6UrduYJYqsMSrRVvEJQ&oe=635C7911) (25/08/2018)

Figura 5 G. Nelson Ramírez durante la campaña de Max Caimán 1994. Autor desconocido (1986) Nelson Ramírez junto al equipo de producción de los comerciales de Max Caimán, para la Copa mundial de la FIFA de Estados Unidos 1994. Bogotá, Colombia. *Fotografía*. Recuperado de [https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40046934\\_2042275142460076\\_3223082474124869632\\_n.jpg?nc\\_cat=105&ccb=1-7&nc\\_sid=cdb9c&nc\\_ohc=Za9IGIve6xoAX95XJ8f&nc\\_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00\\_AT-DYukoCEqY2ZV6bk0Ajm\\_apKW4KN1DCEdvUU9IjFleA&oe=635E49C7](https://scontent.fbog2-5.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/40046934_2042275142460076_3223082474124869632_n.jpg?nc_cat=105&ccb=1-7&nc_sid=cdb9c&nc_ohc=Za9IGIve6xoAX95XJ8f&nc_ht=scontent.fbog2-5.fna&oh=00_AT-DYukoCEqY2ZV6bk0Ajm_apKW4KN1DCEdvUU9IjFleA&oe=635E49C7) (23/08/2018).

## OBRAS CITADAS EN EL ANEXO D CATÁLOGO DE PRODUCCIONES DE ANIMACIÓN DE AUTOR 1964 - 2006

**Nota:** las obras se encuentran organizadas en orden cronológico y no alfabético por razones historiográficas.

**1964.** Gastón Lemaitre y Luis Mogollón. *Faustino y su vida atormentada*. Fragmentos disponibles en <https://www.youtube.com/watch?v=SliUuOEjTzE&t=202s> Consultado (25/09/2022)

**1971** Luis Ernesto Arocha. Las ventanas de Salcedo. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=67&v=u83erfXIDNE&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=67&v=u83erfXIDNE&feature=emb_title) Consultado (25/09/2022)

**1971.** Luis Ernesto Arocha. *Azilef*. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=sAW5gF0D2pQ&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=sAW5gF0D2pQ&feature=emb_title) Consultado (25/09/2022)

1972. Fernando Laverde. *En el país de Bellaflor*. <https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4> Consultado (25/09/2022)
1973. Fernando Laverde. *La maquinita* (capítulo 2 de la serie En el país de Bellaflor). <https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4> Consultado (25/09/2022)
1974. Fernando Laverde. *La cosecha* (capítulo 3 de la serie En el país de Bellaflor) <https://www.youtube.com/watch?v=Nm-hZZLuGO4&t=2s> Consultado (25/09/2022)
1976. Fernando Laverde. *Las cosas son así*.
1976. William Chignoli (en algunas versiones, Simón Feldman). *Caraballo mató un gallo*. [https://www.youtube.com/watch?v=puQ\\_3Kol7H4](https://www.youtube.com/watch?v=puQ_3Kol7H4) Consultado (25/09/2022)
1977. Luis Enrique Castillo Mateus. *El renacuajo paseador*.
1978. Efraín Zagarra. *Historia del dibujo animado* (documental sobre animación).
1978. Fernando Laverde. *La pobre viejecita*.
1978. Juan Manuel Agudelo. *Principio y fin*.
1978. Fernando Laverde. *Sombra de vida*.
1979. Fernando Laverde. *Un planeta llamado Tierra*.
1979. Fernando Laverde. *Pepitas rojas* (capítulo 4 de la serie En el país de Bellaflor).
1980. Fernando Laverde. *Agua que no has de beber* (capítulo 5 de la serie En el país de Bellaflor)
1980. Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat. *Los tolimenses go west*. <https://www.youtube.com/watch?v=ngGsaxSsycY> Consultado (25/09/2022)
1981. Magdalena de Massonat. *Emmanuela no tiene quién le escriba*.
1982. María Paulina Ponce de León. *Filemón y la gorda*. <https://www.youtube.com/watch?v=2t9jD9XG5Wkb>. Consultado (25/09/2022)
1983. Fernando Laverde. *Cristóbal Colón, valiente, terco y soñador*. Fragmento y tráiler <https://www.youtube.com/watch?v=PGKfkALqgIw> Consultado (25/09/2022)
1980. Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat. *Donde hay payasos*.
1983. José María Nieto Roa y Ernesto Monroy. *El rey chumbipe*.
1984. Pedro Sosnitky y Fernando Laverde. *Ingenio cuadro a cuadro* (documental sobre animación).
1987. Magdalena de Massonat. *Canto a la victoria*.
1987. Luis Enrique Castillo Mateus. *Toche bemol*.

- 1987.** María Paulina Ponce de León. *El susto*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=yel5MzH9pPs&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=yel5MzH9pPs&feature=emb_logo) Consultado (25/09/2022)
- 1988.** Carlos Eduardo Santa García y Mauricio García Matamoros. *El pasajero de la noche*.  
<https://www.facebook.com/watch/?v=648412078833026> Consultado (25/09/2022)
- 1989.** Fernando Laverde. *Martín Fierro*.
- 1992.** Édgar Humberto Álvarez y Miguel Muñoz. *Tauromaquia*.
- 1993.** Carlos Smith. *Batido*.
- 1994.** Carlos Santa. *La selva oscura*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1Cc4CrHUX6A&t=3s> Consultado (25/09/2022)
- 1994.** Miguel Urrutia. *Histeria de amor*.  
[https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es\\_ES/search/stream/62702/false/0](https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es_ES/search/stream/62702/false/0)  
Consultado (25/09/2022)
- 1995.** María Paulina Ponce. *Llegó la hora*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=s2prKtaBU2o> Consultado (25/09/2022)
- 1997.** Ricardo Arce. *Bestiario de Indias*. <https://vimeo.com/38830060> Consultado (25/09/2022)
- 1998.** Mónica Arroyave y Carlos Espinosa. *Piel de gallina*. <https://vimeo.com/18030280>  
Consultado (25/09/2022)
- 1998.** Alejandra Jiménez. *Andares, in time of war*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=Rzj4Q7Z\\_q20](https://www.youtube.com/watch?v=Rzj4Q7Z_q20) Consultado (25/09/2022)
- 1998.** Carlos Smith. *Ciudad capital*.
- 1999.** Óscar Andrade. *Concierto para tres mocos*.
- 1999.** Carlos Santa y Herib Campos Cervera. *Fragmentos*.  
<https://www.facebook.com/watch/?v=231958293811742> Consultado (25/09/2022)
- 1999.** Carlos Smith. *Smith & Smith*. <https://vimeo.com/428204370c> Consultado (25/09/2022)
- 2000.** Juan Eduardo Duque. *An apple a day*.
- 2000.** Carlos Reyes y Carlos Osuna. *Epacta*.
- 2000.** Sergio Ramírez. *Relax*. <https://www.youtube.com/watch?v=ig-giThrHag> Consultado (25/09/2022)
- 2001.** Ciro Guerra. *Intento*.

- 2001.** Andrés Medina. *A.N.I.M.A.L Raza castigada (video musical)*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=WCK7khaNFIY> Consultado (25/09/2022)
- 2001.** Carlo Pico. *Una despedida*.
- 2001.** Carlos Smith. *Pasillo*.
- 2001.** Carlo Pico. *My cat*.
- 2001.** Sergio Ramírez. *Las piedras negras*.
- 2001.** Rodrigo Gómez Claros. *La presa*.
- 2001.** Juan Pablo Marín. *La capucha roja*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=wgDJyxlCqn0> Consultado (25/09/2022)
- 2001.** Gustavo Utría. *Digestión*.
- 2001.** Carlos y Diego Mauricio Álvarez. *Cabeza de mono*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=cSTcIge6tYo> Consultado (25/09/2022)
- 2002.** María Paulina Ponce de León. *Remedios*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=hvwGeT359Mw> Consultado (25/09/2022)
- 2002.** Diego Álvarez. *El amor es una bala en el corazón*.
- 2002.** Felipe Vega. *Noticias*.
- 2002.** Rodrigo Gómez Claros. *Tres historias para la creación (Three stories toward creation the sis report)*
- 2002.** Santiago Calle. *Urbana*.
- 2002.** Gustavo Utría. *Protégeme caballero*.
- 2002.** Ingrid Ruiz y Yenny Santamaría. *Luff duffp*. <https://vimeo.com/10147775> Consultado (25/09/2022)
- 2002.** María Arteaga. *Solo vine a hablar por teléfono*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=MoYvF\\_YVYJg](https://www.youtube.com/watch?v=MoYvF_YVYJg) Consultado (25/09/2022)
- 2002.** Miguel Urrutia. *Me va el amor*.
- 2002.** Víctor Vega. *Gotas*. <https://www.youtube.com/watch?v=yVZJLxR4nXI> Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Mauricio Franco. Enmoscada. *Garlic*. <https://vimeo.com/38646274>. Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Randy Murcia Rodríguez y Alexander Aldana Rincón. *Te prohíbo llorar*.
- 2003.** Ian Nicolás Arias. *Bogotá disco (video musical)*.

- 2003.** Carlos Mauricio Palacios Soto. *Frontera*.
- 2003.** María Arteaga. *Vamo´a bailar by Sonorama (Video musical)*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MZUtQDPPS88> Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Felipe Puig Hartz. *Time was money (El tiempo era dinero)*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=uVjY8PNfgsA> Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Cecilia Traslaviña. *Enriqueta Hyde*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=cHKIi6dgz4A> Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Guillermo Rincón y Diego Zajec. *Bolívar el héroe*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=QAJqOpLiGO8> Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Diego Mauricio Álvarez. *Wendidali*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=6peirBSx8VU&t=3s> Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Jairo Eduardo Carrillo. *Pequeñas voces (cortometraje)*.
- 2003.** Álvaro Bautista. *El marinero*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&feature=emb\\_imp\\_woyt](https://www.youtube.com/watch?v=uop9MzK2uCs&feature=emb_imp_woyt) Consultado (25/09/2022)
- 2003.** Carlos Smith y Marcelo Dematei. *Animales divinos*. Detrás de cámaras disponible en  
<https://vimeo.com/36143065> Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Johan Chivatá. *Personal Jesús* (video musical). <https://www.youtube.com/watch?v=-2VRq08xJ60> Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Camilo Vanegas. *Macondo paisa*.
- 2004.** Ian Nicolás Arias Becerra. *Lu muvi*.
- 2004.** Camilo Ernesto Vanegas. *At first sight*.
- 2004.** Camilo Ayala. *Lunes*.
- 2004.** Carlos Mauricio Palacios. *Dádiva*.
- 2004.** Óscar Triana. *UNóCERO*. <https://vimeo.com/122238223> Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Diego Guerra. *El diario de Ana*.
- 2004.** Nicolás Forero Martínez. *“H” 1er cine termita*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=h9eu-pC5Tkk> Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Mark Bravo y Luis Fernando Gasca. *Bogotomía*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=us05LV6NieM> Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Simón Wilches. *El tejido de Arachne*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=jmpFnJ18PII&t=3s> Consultado (25/09/2022)

- 2004.** Jorge Acuña. *Troya, memorias de un juguete*. <https://www.youtube.com/watch?v=UXL3IJ7OUG0> Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Andrés Barrientos. *La escalera*. <https://www.youtube.com/watch?v=S3bUH6eog4Q>. Consultado (25/09/2022)
- 2004.** Carlos Smith, Marcelo Dematei, Carles Pellejero, Dani Fornagera y David Fernández. *El Señor Carbonell*.
- 2005.** Diego Durán y Eduardo Buitrago. *Dibo, una aventura encantada*.
- 2005.** Jesús Camilo Barros y Hugo Nicolás Rivera. *American lady*. <https://moebiusanimacion.com/videos/157-americanlady/> Consultado (25/09/2022)
- 2005.** Ricardo Cortés. *Vendrán lluvias suaves*. <https://www.youtube.com/watch?v=aSrmaedzqE> Consultado (25/09/2022)
- 2005.** Javier Castellanos. *Delayed*.
- 2005.** Lina Isabel Dorado y Luis Cantillo. 2 a.m. *Two around the mountain*.
- 2005.** Rafael Contreras. *Cómo realizar un dibujo animado*.
- 2005.** Karolina Villarraga y Jenny Fonseca. *Fotosensible - La familia de Viviana*. <https://www.youtube.com/watch?v=QkSA2N-5a4E> Consultado (25/09/2022)
- 2005.** Colectivo Kinoclaje. *Kinoclaje*. [https://www.youtube.com/watch?v=sAk3o\\_pE0BI](https://www.youtube.com/watch?v=sAk3o_pE0BI) Consultado (25/09/2022)
- 2005.** Lina Pérez. *Haran Arambula*. <https://vimeo.com/52290582> Consultado (25/09/2022)
- 2005.** Edwing Solórzano Pareja. *Juan el tintero*. <https://www.youtube.com/watch?v=Koji7hnYXbw> Consultado (25/09/2022)
- 2005.** Camilo Rosas, Fanny Cháker, Javier M. Fábregas, Juan Camilo Franco y María Fernanda Pinto. *Concreto en 5 partes*.
- 2005.** Alexander Giraldo y Marcial Quiñones. *Victoria y Globuleo*. <https://www.youtube.com/watch?v=PxM1cRzNMw> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Carlos Montaña y Juan José Urrego. *Tres (The wings of the dove)*. [https://vimeo.com/17513620?embedded=true&source=video\\_title&owner=1105387](https://vimeo.com/17513620?embedded=true&source=video_title&owner=1105387) Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Federico González. *El violador de borrachos*. <https://www.youtube.com/watch?v=WojWmeeGwsI> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Juan Manuel Parada. *Pakka pose*. <https://www.youtube.com/watch?v=U6qQt3-A8s> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Simón Wilches. *Apartamentos*. <https://www.youtube.com/watch?v=NsTO3ybYtPU> Consultado (25/09/2022)

- 2006.** Óscar Darío Rodríguez. *Cachonfly y el postre maldito*.
- 2006.** Pilar Forero. *Morfos*. <https://www.youtube.com/watch?v=1-hqeoXnWEk> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Édgar Humberto Álvarez. *Danza macabra*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=vRnZOTNJKaE> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Fernando Dueñas. *Ayer por la noche tenía un pequeño presentimiento*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1C6w8hOKojE> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Carlos Álvarez y Diego Mauricio Álvarez. *Relax yourself*.
- 2006.** Santiago Caicedo. *Come Coco*. <https://www.youtube.com/watch?v=j5jQvnaByko> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** María Carolina Herrera. *Detrás de la mirada ausente*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Fd7vOQGptSI> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Juan Manuel Acuña. *Los ciclos*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=OWUaPBhG6\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=OWUaPBhG6_A) Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Ana María Méndez. *Bosque de charol*. <https://vimeo.com/37364434> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Andrés Forero. *Vivienda multifamiliar*. <https://vimeo.com/85221387> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Santiago Calle. *Percepta*. <https://vimeo.com/77496642> Consultado (25/09/2022)
- 2006.** Diego Durán. *Goal*.
- 2006.** Ana María Caro. *Gato encerrado*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=HQBgNIU0GCQ> Consultado (25/09/2022)