

BIBLIOGRAFIA:

Breve historia del cine de animación en España

Autor Emilio de la Rosa, Hipolito Vivar

Editorial AnimaTeruel, 1993

Cine de Animación en España

Autora Maria Manzanera

Editorial Universidad de Murcia, 1992

Historia del Dibujo Animado Español

Autor Jose M^a Candel

Filmoteca regional de Murcia

ORIGENES E INICIOS

El origen del cine de animación español podemos situarlo en el aragonés Segundo de Chomón, (1908–1916) quizá no por su producción, que se realizó fuera de España si no por su personalidad de pionero de la animación y del cine en general. Recordar que por aquella época de los comienzos del cine este era solamente una atracción de feria y no tenía la importancia de nuestros tiempos.

Su animación consistente en trucos, muñecos y diversos dibujos se puede catalogar como el comienzo de la animación desde una perspectiva amplia que no sea exclusivamente los dibujos tipo Disney.

Chomón posee una vastísima obra analizada con rigor por Juan Gabriel Tharrats en sus estudios sobre el autor: *Los 500 filmes de Segundo de Chomón* (1988) e *Inolvidable Chomón* (1990). Según estos textos las obras más importantes de este autor fueron: *El hotel eléctrico* (1908), *El escultor Moderno*, 1908, *El sueño del cocinero*, 1909, *El teatro del pequeño Bob*, 1909, *Una excursión incoherente* 1909 y las secuencias de animación de muñecos de *La guerra y el sueño de Momi*, 1916.

Al margen de estas películas de Chomón, la verdadera historia del cine de animación en España comienza en el año 1914 con una pequeña animación aparecida en un documental familiar en 35 milímetros sobre la comunión de una niña.

El cine de animación nació en paralelo con el propio cine y durante estos primeros años es considerado como una modalidad más, al igual que los documentales y las películas de ficción.. los autores incidían ante todo en el carácter novedoso del invento y desarrollaban sus obras para asombrar al público. Remarcamos una vez más que las películas son prolongación de la barraca de feria de la que surgió el propio cine. Por ello es aun público adulto al que se dirigen estas primeras animaciones artesanales.

La segunda característica referente a este periodo de tiempo es el aprendizaje autodidacto de estos pioneros de las obras de fuera de nuestro país. Con medios rudimentarios y sin apoyo industrial de una manera optimista se producían pequeñas animaciones.

Una última característica común incluso a las películas de esta época es la desaparición casi completa de todo el material realizado, quedando solamente la referencia de los títulos: *El apache de Londres, 1915, El toro fenómeno 1917, La aventura de Jim Trot 1917 y La fórmula del Doctor Nap 1920.*

También queda constancia de algunas pequeñas animaciones en los noticiarios cinematográficos en los que a modo de caricaturas políticas se resumían hechos de la actualidad nacional: *La apertura de las Cortes. Dato no entiende de indirectas, 1917, Gobierno de concentración nacional 1918 y La bronca Melquiades-La cierva 1920.*

LA S.E.D.A, años treinta

En 1932, Joaquín Xaudarò, autor de *Las aventuras de Jim Trot (1917)* y *Un discípulo de Caco (1930)*, funda junto con el también dibujante Ricardo García K-hito y el acuarelista Antonio Got, la S.E.D.A (Sociedad Española de Dibujos Animados), primer intento industrial en nuestro país para la realización de películas de dibujos animados.

La S.E.D.A llegó a terminar cuatro películas: *Un drama en la costa, 1933, El rata primero, 1933, Francisca la mujer fatal, 1934 y Serenata, 1934.* Además de estas películas mencionadas, quedaron inacabadas otras obras en especial una llamada *En los pasillos del Congreso* en los que se realizaba una caricatura de Manuel Azaña y el conde de Romanones. Detalle este último que nos refleja el estado democrático y permisivo que existía antes de la Guerra Civil Española.

Es también esta época la de realización de algunas obras de carácter amateur entre las que destacaremos las de un dibujante, José Escobar que sería más adelante el hombre de la animación de los años cuarenta.

Al mismo tiempo existe un pequeño boom de la animación realizada con muñecos, especialmente influenciados por las producciones del ruso Ladislav Starevitch. Si somos fieles a las críticas de la época eran trabajos correctos y con una buena animación. El autor más importante del cine de muñecos sería Salvador Gijón con dos obras: *Sortilegio Vacuno y Española, 1935.*

Toda esta producción incipiente, tanto en dibujos como en muñecos se trunco por la sublevación franquista y la guerra civil, rompiéndose de cuajo todas las expectativas de vida de este país, incluidas la cinematográfica.

LOS AÑOS CUARENTA

Terminada la guerra civil e instaurada la dictadura franquista, a finales de 1939 Franco depura a gran parte de los intelectuales y establece la censura en todas las manifestaciones culturales. En el cine se prohíben obras y consiguen imbuir a los autores una autocensura que cercena, antes de realizarse muchas obras.

El cine de animación, por su puesto de carácter infantil tuvo pocos problemas por la censura (aunque hubo algún caso), pero también por su identificación infantil es mucho menos protegido y difundido que otros géneros destinados a exaltar el espíritu nacional inspirado en el Movimiento.

Durante la década de los cuarenta, existió un renacer y un desarrollo del dibujo animado considerable, produciéndose 105 cortometrajes y cuatro largometrajes de animación, siendo uno de los periodos más productivos en este género de la historia del cine de animación español.

Esta producción se desarrollo en tres núcleos localizados en Barcelona, Madrid y Valencia, observándose en cada uno de ellos maneras propias de producción.

Barcelona es el centro de producción de películas de dibujos animados más importante durante esta década, llegándose a establecer una auténtica estructura industrial capaz, no solo de producir cortometrajes aislados,

sino también series con personajes fijos, al estilo estadounidense, e incluso largometrajes.

Jaime Baguña y Alejandro Fernández de la Reguera, montan al final de la Guerra Civil dos productoras Didsono Films e Hispano Graphic Films que más tarde al fusionarse formaran la experiencia industrial más importante en cuanto a animación de dibujos desarrollado en nuestro país, incluso hasta los años 90.

El panorama de producción aumenta posteriormente con la incorporación de otras productoras como Dibujos Animados Chamartin, CEIDA, DIARMO y Baguña Hermanos.

La producción es muy importante así como la calidad de las mismas, las serie *El cascabel de Zapiron*, un autentico clásico de este tipo de películas de la época: perfecta animación, ritmo ágil y gags coordinados y con chispa que le hubieran permitido competir sin rubor con las películas yanquis de este genero, sino le hubiera fallado el color y la maquinaria propagandística con que éstos contaban.

No hay que olvidarse, que desde 1945, el cine norteamericano vuelve a copar las pantallas, tras la victoria aliada y por tanto el publico español da la espalda radicalmente al dibujo animado español en blanco y negro, a veces imperfecto y tosco, y sin el aparo publicitario y económico que conllevan como mencionamos anteriormente.

En el apartado de animación con muñecos destacar la producción casi en solitario del realizador Salvador Gijón, de cuyas animaciones destacaremos Camelón y Tobarito.

A modo de resumen de este periodo de tiempo destacar la realización de cuatro largometrajes en dibujos animados y en color en nuestro país, todos realizados en Barcelona, sintonizando con el auge que había en esos años por este genero, ante la escasez de producciones norteamericanas en nuestras pantallas.

Nos estamos refiriendo a *Garbancito de la Mancha (1945)* de Arturo Moreno, el primer largometraje de calidad español y su secuela *Alegres vacaciones,(1947)*. Importancia también *Erase una vez.. (1950)* de la productora Baguña y de los realizadores Alexandre Cirici–Pellicer y José Escobar. Por ultimo *Los sueños de Tay–Pi (1951)* frustrada producción que no tubo el éxito esperado calificada de 2ª categoría y de la que no se conserva ninguna copia.

Casi capitulo aparte podríamos hablar del largometraje *Garbancito de la Mancha* ya que marco un hito dentro de la animación española y refleja las dificultades que se vivían en España en la posguerra.

Su director Arturo Moreno después de su cortometraje *El capitán Tormentoso* recorre todas las distribuidoras que existían en Barcelona en aquella época para enseñarles su película pero ninguna de ellas se mostró interesada.

Solamente un hombre de negocios José Mª Blay cree en el mismo y le propone crear un largometraje que tiene mas salida comercial. Moreno tiene que pensarlo, ya que en España no existen medios técnicos ni humanos después de la guerra para realizar tan magno proyecto. Finalmente acepta y se montan unos estudios expresamente para ello elaborando todos los elementos necesarios: mesas de dibujo giratorias, filmadora especial, y la captación de 80 dibujantes que hubo que formar en la nueva técnica.

Como en España no existía celuloide hubo que comprar en Suiza tres toneladas de dicho material (unas cuatrocientas mil planchas) pero el tren que las transportaba por Francia fue bombardeado (recordar que estamos en la segunda guerra Mundial). Después de penosas gestiones se consiguió traerlo a España. También el revelado de las escenas tubo su dificultad al no existir en España ningún laboratorio y estar pendientes de los rollos que venían de Inglaterra ya que los laboratorios estuvieron a punto de ser bombardeados por los alemanes.

Garbancito de la Mancha fue estrenada en el cine Femina de Barcelona el día 23 de Noviembre de 1945 donde estuvo dos semanas y mas tarde al cine Publi donde estuvo 8 semanas. En Madrid se estreno en mayo del 46 y tuvo gran éxito de publico y critica. El estreno había sido precedido de una intensa campaña publicitaria en periódicos y revistas y también en la radio. Fue estrenada en Francia e Inglaterra donde tuvieron un aceptable éxito.

La producción había costado la nada despreciable cantidad de 3.809.618 de pesetas de aquella época. La película y los subproductos de la misma (ahora llamado merchandising, como muñecos de trapo, cromos y libros) amortizaron lo invertido y produjeron unos beneficios entre dos y tres millones de pesetas lo que animo a la productora a realizar mas largometrajes.

Un hecho importante es que la película fue declarada de interés nacional con lo que fue favorecida por el gobierno franquista para su distribución y comercialización.

LOS RUINOSOS AÑOS CINCUENTA

Tras la década dorada de los cuarenta, la producción de películas de animación se hunde en los años cincuenta, hasta llegar a desaparecer. Las pocas obras realizadas en estos años son de mera transición entre una época autodidacta e idealista como fue la de los cuarenta y otra, la que surgiría en la década siguiente, basada en la producción publicitaria, comercial y especialmente para televisión.

La presión de los grandes estudios Disney, eclipso toda producción nacional como ya paso con la película *Erase una vez...* que contaba la historia de la cenicienta, pero que Disney por tener patentado el personaje puso su empeño en hundir esta animación.

El único nombre de los años cuarenta que continua la producción a partir de los años cincuenta es Jaime Bagaña, quien tras abandonar la dirección general del largometraje *Erase una vez...* retoma la realización de películas didácticas y publicitarias, aunque de forma menos constante, anunciándose es desmoronamiento en la producción, del hombre crucial de una forma de hacer cine de dibujos animados en este país.

EL EMPUJE PUBLICITARIO DE LA TELEVISION

Después de los años cincuenta, en la que apenas se finalizaron un decena de producciones animadas, prácticamente todas ellas realizadas con fines didácticos, comienzan al finalizar esta década, la segunda edad de oro del cine de animación de la mano de la publicidad.

Hasta entonces, se habían realizado algunas producciones publicitarias en animación, pero siempre de forma aislada, y sobre todo sin un circuito de distribución organizado.

La aparición de la publicidad, primero en las salas cinematográficas y después en la televisión (TVE inicia su andadura en 1957), supone para los estudios de animación obtener la cobertura económica suficiente para la realización continuada de cine de animación.

Los artificios de este resurgir de la publicidad en los medios de comunicación, fueron Jo Linten y los hermanos Moro.

Linten vino a España, procedente de Bélgica, donde tenia una pequeña empresa de producción de cine publicitario, e inmediatamente vislumbro las posibilidades que tenia en nuestro país para organizar una infraestructura de producción y distribución cinematográfica en este campo, fundando la empresa Movierecord en 1952. En la practica llego a tener el monopolio de la publicidad en las salas cinematográficas de todo el país.

Los hermanos Moro: José Luis, dibujante y Santiago, que había estudiado en la escuela de Cinematografía; comenzaron a hacer sus películas animadas de una forma rudimentaria. Después de varios intentos de constituirse en sociedad, primero con la agencia de publicidad Clarín, y posteriormente con el grupo francés Cinema Publicité, les llevaron a conocer a Linten, con el que firmaron un contrato de exclusiva en 1955 la empresa Estudios Moro y Movierecord S.A.

Esta unión de Linten con los Moro (1955–1969), pasa por dos etapas: la primera abarca hasta el mayor esplendor a principios de la década de los sesenta; y la segunda hasta su disolución.

Destacar que en un principio Movierecord realizaba sus película publicitarias en imagen real, pero tras la fusión con los hermanos Moro, pasó a producir una gran cantidad de películas de animación. En este periodo de cada 10 películas de Estudios Moro y Movierecord, 5 eran de dibujos animados, 2 de animación de objetos y 3 de imagen real. En poco tiempo, se pasó de hacer una decena de películas publicitarias al año a realizar centenares de ellas.

Esta superproducción de películas convierten a los estudios Moro en una escuela, dominada por el estilo Disneyano . Por sus estudios pasarían una promoción de dibujantes y animadores que más tarde se independizarían y montarían su propio estudio: Cruz Delgado, Pablo Nuñez, Rober Balser y José Ramón Sánchez, entre los mas representativos.

El éxito de los hermanos Moro se refleja en un espléndido palmares de premios sin parangón a nivel internacional en el mercado publicitario, a través de lo publicitario organizados por la S.A.W.A. (Screen Advertising World Association).

A partir de la mitad de los años sesenta Estudios Moro y Movierecord tiene sucursales fuera de Madrid: Barcelona, Lisboa e incluso en Estados Unidos. Su espectacular crecimiento esta sostenido por infraestructura comercial muy débil lo que produce un cambio en la estrategias y la disolución de la sociedad estudios Moro Y Movierecord.

Este monopolio ejercido durante casi dos décadas por Estudios Moro y Movierecord, con la pequeña excepción del área geográfica de Cataluña, aglutina a todos los profesionales de la animación en España.

Durante este periodo y para televisión surgen algunas muy interesantes producciones animadas en formato spot que son un clásico de la publicidad. Nos referimos al spot vamos a la cama.. de la conocida *familia Telerin*, todo un fenómeno de la época. Este spot genera unos impresionantes beneficios de merchandising, lo que planteo la posibilidad de realizar con estos personajes una película. El director catalan Francisco Macian seria el encargado de llevarlos a la gran pantalla.

Francisco Macian, animador del Largometraje *Los sueños de Tay–pi*, colaborador de los hermanos Moro, funda su propio estudio en 1955. Visionario de las nuevas tecnologías Macian alterna sus trabajos publicitarios con la realización de proyectos mas ambiciosos. Su obra mas prestigiosa y conocida es *El Mago de los sueños* (1966). Esta obra que puede ser considerada la obra cumbre en animación catalana de la época es fruto de la creatividad de Macián al frente de 80 personas que durante 2 años trabajaron para tirarla adelante. Los protagonistas de esta obra no son otros que los famosos personajes de la denominada familia Telerin (¡Vamos a la cama...!) En 1974 crea *Memoria* película realizada por un sistema de animación asistida por ordenador llamado M–tecnofantasy patentado por él. Su muerte prematura en 1976 dejo sin terminar una gran cantidad de proyectos algunos de los cuales vieron años mas tarde la luz, como el Quijote o dentro de muy poco la serie de animación *Marcelino Pan y Vino* (que colaboro profesionalmente en ella, y que se estrenara en televisión en el 2000).

Para luchar con la competencia que representaba Movierecord la productora catalana Buch–Sanjuan monta estudios de animación en 1964. Estos estudios dirigidos por Julio Taltavull consiguen aglutinar a una gran

cantidad de animadores y dibujantes que hoy en la actualidad siguen en activo con sus propias productoras, como es el caso de Víctor Luna, y Jordi Amorós. Esta productora consiguió una gran actividad en el mundo de la publicidad, aunque la desorganización y el escaso sentido comercial les llevara al cierre. Como dato anecdótico decir que el director Julio Taltavull realizó un curso de animación en la escuela Createcnia (1989) en el cual yo asistí, comenzando así colaboraciones y trabajos esporádicos por mi parte en el mundo de la animación.

En 1969 se produce la caída de Movierecord y los hermanos Moro, en palabras de uno de ellos fueron objeto de un diabólico plan financiero. Otro grupo se hizo con la mayoría de las acciones y pasó a controlar sus Estudios, no para seguir produciendo, sino para vender el edificio y los equipos y resarcirse de las pérdidas que acababan de tener en otras empresas. Consecuencia de todo ello fue el cierre de las instalaciones y el aligeramiento de la plantilla.

Pero José Luis Y Santiago Moro no se arredraron y dos meses después de perder estudios Moro crearon otra empresa. : Moro Creativos Asociados, y continuaron realizando spots para sus clientes habituales.

Otros productos televisivos de gran importancia de estudios Moro fueron las series de animación. En 1973 realizan una serie llamada *Cantinflas* basada en el popular actor y cómico Mario Moreno y otra menos conocida denominada *Katy*

Con la disolución de Estudios Moro y Movierecord hay una desintegración en la estructura del gran estudio, donde los profesionales eran contratados para la realización de una labor concreta. Los náufragos de estudios Moro crean sus propias productoras, desde la óptica de gestor/productor/realizador/animador, donde el único personal fijo del estudio se encarga de tareas administrativas y en función al trabajo a realizar se contratan a los profesionales adecuados para llevar a cabo la producción. Este deseo de independencia viene dado por un interés económico, más que creativo; abandonar a los intermediarios, para convertirse ellos mismos en intermediarios.

El hundimiento del dibujo animado publicitario en la mitad de los sesenta no se volvería a recuperar hasta pasados la década de los 90 en la que existe un pequeño Boon del que mas adelante hablaremos.

LOS INDEPENDIENTES DE LOS AÑOS SESENTA.

Además de la realización de una abundante producción publicitaria, en la década de los sesenta, existe otro factor fundamental en el cine de animación español para entender el auge que tuvo este genero y su evolución posterior: la aparición en este periodo de los primeros animadores independientes, fenómeno éste que continuara hasta ahora.

Ajenos al circuito comercial e industrial que representan los estudios de animación, los primeros animadores independientes: es decir aquellos realizadores–animadores, fuera de la profesión, dedicados a otra actividad laboral y que trabajan, de forma voluntaria, y esporádica, por el mero placer de la creación cinematográfica representan un grupo importante de innovadores de este genero.

Radicados así en su totalidad en Cataluña, con amplia tradición en el cine amateur o de subformatos, los independientes trabajan casi siempre en soporte de 16 mm, e incluso en 8mm y s8 mm, y rara vez en 35 mm, lo que les hace crear sus propios circuitos de exhibición. Debido al proceso manual de realización, en sus obras tienden a primar el guión a la técnica, y esta casi siempre al servicio de la experimentación en sus nuevas de expresión utilizando la imagen a imagen.

Destacar la labor de Equip, cooperativa dirigida por Jordi Amorós y Víctor Luna, dibujantes de la revista el Papis y actualmente propietarios de sus propias productoras. En 1978 dirigen *Historias de Amor y Masacre*, el primer largometraje de dibujos animados para adultos en nuestro país.

Rodolfo Pastor y Petra Stenmeyer, son otros realizadores interesantes. Aunque trabajan fundamentalmente para televisión y últimamente para la publicidad constituyen un estudio atípico. Además de trabajar con plastilina, muñecos, dibujos, e imagen real y cualquier técnica de animación; su forma de trabajo, a modo de escuela-taller transmite a sus producciones un aire de originalidad. Muchos animadores de estas técnicas se formaron en su estudio verdadera cantera de realizadores. Su labor ha sido reconocida por diversos premios internacionales de animación.

Si tenemos que hablar de un realizador modelo no sería otro que Cruz Delgado. Dibujante de Comic comienza a realizar algunas pequeñas historietas que le consolidan poco a poco en una buena promesa de la animación. Recibe varios premios en certámenes de cine y después de un sin fin de cortos didácticos emprende la aventura de realizar un largometraje. Esta película sería *Mágica Aventura* (1973) basadas en cuentos de Perrault y Andersen.

Pero si tenemos que hablar de su obra más conocida no es otra que *Don Quijote de la Mancha*, una serie de TV ambiciosa que marco un antes y un después en cuanto a producción y organización. Cruz Delgado se socio con la empresa Romagosa Merchandising Internacional para la realización de tan costosa serie (400 millones de 1979). Se realiza una gran campaña de marketing y de investigación y se realiza para aquel entonces una gran obra desde el punto de vista artístico y técnico. Lamentablemente por fenómenos ajenos a la obra esta queda en 39 episodios y no en 52 como estaba proyectado. Alguna de las causas de este fracaso son atribuidas a varias razones. Por un lado los ingresos de Marketing no eran suficientes, no se cumplían los plazos de entrega acordados, los gastos de personal comenzaron a subir y para colmo Don Quijote no acabó de caer bien al público infantil, entre otras razones porque Don Quijote es un Antihéroe y para remate se moría al final de la serie, cosa que no ocurre con ningún personaje de dibujos animados que sea el protagonista.

Paralelamente otros personajes ocupaban la pequeña pantalla, nos estamos refiriendo al fenómeno de animación japonés *Mazinger-Z* que causó auténtico furor en España y más adelante otras producciones como *Comando-G* instaurándose de este modo un nuevo estilo de animación que tubo sus comienzos con *Heidi y Marco*. Y para finalizar recordar que en aquellos tiempos de transición política en España se quería huir de los clásicos de la literatura española que tanto había machacado el régimen de Franco.

A pesar de todo y con el paso del tiempo la producción *Don Quijote de la Mancha* es rentable pues prácticamente fue exhibida en casi todos los países de Europa, Asia y América llegando a ser un producto en proyecto de largometraje para la propia Walt Disney. Cruz Delgado realiza más tarde otras producciones notorias como son *Los viajes de Gulliver* y *Los cuatro músicos de Bremen*

LOS AÑOS OCHENTA, TRABAJANDO PARA EL EXTRANJERO

La generación de animadores de los ochenta es en gran medida autodidacta, debido a que nunca ha existido una escuela oficial de animación, aunque fuera como estudios de ciclo medio. Remarca que en Estados Unidos la animación es carrera universitaria. Por tanto nos encontramos que los animadores de los años ochenta solo tienen experiencia fugaz por su paso en los pocos estudios existentes en el país.

Algunos de estos animadores salieron fuera de nuestro país a embarcarse en largometrajes extranjeros, y posteriormente regresaron a España para montar sus propios estudios con los contactos adquiridos en el exterior. Se mantiene la figura del animador *freelance*, un franco tirador de la animación, sin pertenencia a ninguna productora que es contratado para un proyecto en concreto y sin ninguna relación con sus compañeros de profesión. Los estudios se convierten en una oficina de dar trabajo, donde el animador recoge unos planos que entrega al acabar de unos días sin mayor contacto con la productora y otros animadores, tendencia que constituiría hasta nuestros días.

Pioneros de esta manera de trabajar fueron los estudios Filman creados a principios de los sesenta para exclusivamente trabajar para el extranjero. Sus productos más conocidos son los de la productora americana

Hanna Barbera, y realizaban la animación de las famosas series como por ejemplo *Los Picapiedra*.

La culminación de esta manera de trabajar nos llega con la productora de Madrid Lápiz Azul Animación, SA creada por Matias Marcos, Manuel García y Juan Ignacio Moreno con amplia experiencia de trabajo en el extranjero. En cierto modo rompen con la dinámica del momento puesto que consiguen crear un equipo de 50 personas a los que ofrecen trabajo estable, bien remunerado y con cierta continuidad, que es uno de los problemas de la animación española. Aunque Lápiz Azul, prácticamente no ha realizado animación propia, se debe tener en cuenta que su calidad de producción es extraordinaria por este motivo consiguen realizar las animaciones de *Asterix* y de la Wal Disney Animation France y algunas producciones como de la Warner Bros de Hollywood

A partir de 1986, con la entrada en vigor de la nueva legislación española, que nos equipara a nuestros vecinos comunitarios, la producción de cine y en especial del cortometraje caen en picado. La falta de obligatoriedad por parte de los exhibidores de acompañar la película de largometraje con un corto de cine o animación, hace que las productoras vuelvan la cabeza hacia el trabajo para exterior, la publicidad o trabajos para televisión (series principalmente).

La publicidad, la animación para series ajenas, alternadas con la producción aislada de pilotos para la televisión (el contrato ideal, ya que permiten un trabajo continuado durante un gran periodo de tiempo) se convierten en el grueso de la producción de los estudios.

La producción televisiva es una especie de monstruo que es capaz de dirigir en un mes toda la producción de animación que se ha realizado en nuestro país en todo un año. Por ello es el medio donde van a parar la mayor parte de la animación de nuestros estudios.

Esta abundancia de producción tiene como contrapartida la reducción de calidad de esta series, que en su mayoría producidas y realizadas en el exterior, preferentemente en países de Asia, nos han acostumbrado a una calidad deficiente en todos los sentidos: grafismo, guión animación, etc.: sin hablar de los contenidos, tema cíclicamente de moda entre los responsables educativos y de la televisión de nuestro país, al que no se les ven soluciones. Recordar la polémica de los Mangas (animación japonesa) criticados por su violencia y erotismo especialmente la serie *Bola de Drac*.

Trataremos en un capítulo aparte algunos fenómenos que comienzan a surgir al final de los 80 y que tienen su máxima fuerza en los 90. Nos referimos al Merchandising, los canales temáticos de TV, los vídeo juegos y la llegada de la informática fenómenos que están muy relacionados con la animación.

Pero antes de terminar la década de los 80 no podemos olvidar otras producciones de gran importancia por su reciente realización ya que del equipo participante surgieron la última remesa de jóvenes autores y creadores y que es obligatorio mencionar.

D'Ocon Films Productions, dirigida por Antoni d'Ocon consigue realizar una serie llamada *Delfy* que aunque de calidad dudosa consigue vender a distintas televisiones. La agresividad comercial y de producción d'Ocon coloca distintos productos en multitud de cadenas de TV. Es el primero en España en introducir las nuevas tecnologías informáticas en la animación. En la serie *Los Fuitis* se realiza todo enteramente por ordenados y aunque la calidad no es muy buena consigue unos precios muy competitivos. Tenemos que señalar que en esta productora solamente se realizan los diseños de los personajes y poco más, ya que el resto se dibuja en China (por esto el precio final de la serie). El proceso final de dar color, y montaje se realiza aquí en Barcelona mediante procesos informáticos, desapareciendo el proceso manual. La apuesta actual de esta productora pasa por el diseño en 3D y parecen más preocupados por el beneficio económico que por la realización artística y profesional.

Pegbar productions SA es otra productora importante del momento, mucho más artística, dirigida por el

realizador americano Robert E. Balser afincado en España y creador de la película *El submarino Amarillo*, de los Beatles. Su productora sin grandes realizaciones se desmarco como una autentica escuela de nuevos talentos. Robert Balser a sido hasta hace poco el presidente del programa Cartoon de la Comunidad Europea para el desarrollo del dibujo animado en nuestro continente.

Delta grup Animación SA destaca desde 1986 por sus éxitos en el mundo de la publicidad ganando muchos premios por la originalidad de sus spot en los que se combina imagen real con animación.

Estudi Peraustrinia formado por distintos profesionales realiza la película de cine *Peraustrinia 2004* que no alcanza el éxito esperado frustrando casi otras realizaciones futuras.

Para finaliza los ochenta no podemos olvidar al realizador Jordi Amoros que junto a otros realizadores monta la productora Equip. Entre sus proyectos más destacables esta *Historia de Amor y Masacre* que intento ser la primera película de Dibujos animados española para adultos. Además de un extenso trabajo en publicidad realizan la serie de televisión Mofli, el ultimo Koala de buena calidad pero que por una mala gestión no acaba de resultar muy rentable. La obra cumbre de Equip es sin duda alguna la película *Despertaferro (1989)*, que intentaba exaltar un cierto nacionalismo catalán. Esta película fue el paradigma de la animación, puesto que contando con un excelente equipo de animación tanto técnico como humano y teniendo además el problema de la financiación resuelto totalmente se puso todo en manos de una idea disparatada. El problema principal de esta película fue su guión disparatado que no se podía coger por ningún lado. Por primera vez en la historia de la animación española contando con todos los medios y facilidades se falla precisamente en el guión.

LOS PRODUCTIVOS AÑOS NOVENTA

La desventaja evidente que atravesaba a finales de los años ochenta el dibujo animado europeo, frente al asiático y norteamericano, llevo a la Comunidad Económico Europea a integrar al cine de animación, con un capitulo propio, dentro del programa MEDIA de ayudas al desarrollo industrial del audiovisual, bajo la denominación de proyecto CARTOON.

CARTOON pretende aumentar la colaboración entre las televisiones europeas y desarrollar la infraestructura industrial necesaria para la modernización del sector. Con diferentes tipos de subvenciones, créditos y ayudas a la producción, siempre con la perspectiva de agrupamiento de distintas productoras de diferentes países europeos, para evitar la subcontratación en estudios del sudeste asiático. En un principio los resultados fueron desalentadores, si embargo en estos últimos años se están comenzando a realizar una gran cantidad de productos de animación gracias a la gran demanda de las televisiones para sus múltiples canales digitales y horas de emisión. Superado la barrera del idioma y de los diferentes estilos de producción y trabajo la labor del programa CARTOON comienza a dar sus frutos, según pudimos deducir de la 10ª edición del Forun CARTOON que se realizo el pasado mes de Septiembre en la ciudad de Córdoba en el que se presentaron 75 proyectos europeos, de los cuales 15 son españoles.

En los años noventa se consolidan fenómenos nuevos:

El primero de ellos es la interrelacion de medios y de productos siendo esta característica común en todo el mundo. Por ejemplo del mundo del comic y del cine surgen múltiples adaptaciones a la animación y viceversa. Fenómenos como Superman, Batman, las tortugas Ninjas o Rambo por poner un ejemplo tienen sus propias series de animación. Incluso juguetes de cierto éxito como Masters del Universo son llevados a la animación. Esta interrelacion llega desde otros soportes como la informática, videos juegos, etc. Esta característica del mercado favorece mucho la profesión de la animación por que se abren nuevos mercados y posibilidades que antes eran meramente curiosidades.

Otro mercado en expansión es el alquiler de vídeo domestico y la venta de películas en formato vídeo. Los productos españoles sin ser muy exportados se favorecen de esta nueva fuente de ingreso puesto que no

olvidemos que se trabaja para muchas películas extranjeras americanas y europeas que el trabajo de animación se realiza en España.

El tercer hecho importante en la animación española es la llegada de nuevos canales de televisión (tele5, antena 3, autonómicas, etc) que favorece la venta de series a las mismas. Este fenómeno todavía está por alcanzar su máximo apogeo puesto que todavía tienen que funcionar las emisoras de televisión locales a pleno rendimiento y con una ley aclaradora de su funcionamiento (como BTV de Barcelona). Pero si esto ya parece mucho nos encontramos a nivel internacional el fenómeno de la televisión Digital y los canales temáticos. Por ejemplo existe el Canal Disney, incluso en España que es exclusivamente casi animación durante 24 horas. Dentro de poco en España funcionará el denominado Digital Terrestre que permitirá a las televisiones en abierto ofrecer hasta 5 canales más por el ancho de banda que ya tienen, recibiendo el espectador sin apenas inversión de dinero 20 o 30 canales más de tipo temático. Ante esta revolución ya en marcha nunca tuvieron los estudios de animación tal cantidad de trabajo de todo tipo (malas y buenas) porque lo importante es llenar las parrillas de programación de los televisores.

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

La revolución de las nuevas tecnologías le llega a la animación cada vez de manera más espectacular. La informática no solamente consigue realizar los procesos de manera eficaz sino que en mucho menos tiempo, mejor con menos personal cualificado y a un precio muy competitivo. El famoso acetato o celuloide en los años 90 desaparece casi por arte de magia. Del dibujo a lápiz se pasa directamente al ordenador desde el cual se realiza todo lo demás. Es decir: se escanea y archiva, se limpia, se colorea, se monta y se edita. El salto es realmente espectacular y la informática cada vez más asequible para las pequeñas productoras. Hoy por hoy el trabajo a lápiz está siendo sustituido por el denominado 3D y aunque su calidad de momento no consigue superar al tradicional existen en el mercado productos muy buenos. Recordar que desde la película americana Toy Story se avanza mucho en la infografía. Sin embargo la informática no está siendo recibida negativamente en el mundo de la animación, puesto que se vive como una herramienta más a disposición del animador. Actualmente se está llegando a realizar un episodio diario por el método 3D. Los dos sistemas 3D y tradicional se mezclan consiguiendo efectos espectaculares no solamente en los procesos de producción auténticamente revolucionarios sino en la calidad de los mismos, por ejemplo Tarzan o El príncipe de Egipto integran personajes tradicionales con fondos en 3D y efectos generados por ordenador.

Un campo nuevo de la nueva animación son los efectos especiales para cine y televisión que si no son animación, si que es verdad que múltiples animadores y diseñadores gráficos acaban en este mercado. La mayor cantidad de trabajo se realiza fuera de nuestras fronteras, pero aquí en España se realizan muchos spots de televisión, carátulas y efectos para programas de televisión. Sin olvidar el nuevo soporte CD room que en muchos de ellos colaboran empresas de animación siendo una nueva especialidad y salida profesional.

Por último encontramos el fenómeno más nuevo y al mismo tiempo incierto puesto que no sabemos el alcance del mismo. Nos referimos al vídeo juego y a Internet. Actualmente empresas como Sega o Nintendo del mundo de los vídeo juegos tienen más beneficios que muchas grandes superproducciones de Hollywood. Si bien el vídeo juego no puede considerarse un producto 100 % animación no cabe duda de que surgió entre este y la informática. Comparten muchas cosas en común, los realizadores provienen de la animación y consiguen por fin la interrelación con el espectador, por no hablar de la llegada de la realidad virtual que de momento es solo un proyecto joven. No sabemos hasta qué punto llegará la perfección del vídeo juego pero hoy el hijo pequeño de la animación tiene vida propia y mercado propio y aunque comparte elementos comunes con la animación y el cine no podemos dejar de prestar la atención que merece.

El futuro de la animación dicen está en Internet. Todavía no sabemos el alcance de este gran medio de comunicación y su repercusión con el mundo de la animación. Cada día se ven nuevas posibilidades que solamente el freno del lento avance tecnológico no pone en marcha. Quizá venga de la mano del vídeo juego animado en la red, o de los múltiples canales o web a través del ordenador. Por que no el teletrabajo, que

permitiría montar una productora virtual con trabajadores repartidos por el mundo, o la posibilidad ya real de que una sola persona realice y venda su película en la red...

Todo esta por ver...