



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ
JORGE TADEO LOZANO

La animación en Colombia

hasta finales de los años 80



*Ricardo Arce
Carolina Sánchez
Óscar Velásquez*



La animación en Colombia

hasta finales de los años 80

La animación en Colombia

hasta finales de los años 80

*Ricardo Arce
Carolina Sánchez
Óscar Velásquez*

*Programa de Diseño Gráfico
Facultad de Artes y Diseño*



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ
JORGE TADEO LOZANO

Arce López, Ricardo

La animación en Colombia hasta finales de los años 80 / Ricardo Arce López, co-investigadores: Oscar Mauricio Velásquez Gómez, Martha Carolina Sánchez Samaniego. - Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Gráfico, 2013. 192 p.; 24 cm.

ISBN: 978-958-725-116-6

I. ANIMACIÓN (CINEMATOGRAFÍA) - COLOMBIA. I. Velásquez Gómez, Óscar Mauricio. II. Sánchez Samaniego, Martha Carolina. III. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Gráfico. IV. tit.

CDD79L433”A668”

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Carrera 4 N° 22 - 61 Bogotá - PBX 2427030 www.utadeo.edu.co

Rectora

Cecilia María Vélez White

Vicerrector académico

Diógenes Campos Romero

**Director, Investigaciones,
Creatividad e Innovación**

Rafael Orduz Medina

Decano, Facultad de Artes y Diseño

Alberto Saldarriaga Roa

Decana, Programa de Diseño Gráfico

Pastora Correa

Director de publicaciones

Fabio Lozano Uribe

Coordinación editorial

Andrés Londoño Londoño

Diseño editorial

Óscar Mauricio Velásquez

Fotografía

Camilo Páez

Óscar Mauricio Velásquez

Nubia Angélica Caballero

Revisión de textos

Bernarda Rodríguez Betancur

Este libro es un producto resultado de la investigación titulada «La animación en Colombia desde los inicios de la producción cinematográfica en el país hasta finales de los años 80», financiada en su totalidad por la Universidad Jorge Tadeo Lozano a través de la convocatoria interna N° 3 de 2007, con el código 117-03-07, del grupo de investigación «Estudios de la imagen», el cual se encuentra clasificado en Colciencias en la categoría c, col10079739, correspondiente al Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Investigador principal

Ricardo Arce

Co-investigadores

Óscar Mauricio Velásquez

Martha Carolina Sánchez

Asistentes de investigación

María Andrea Izquierdo

Nubia Angélica Caballero

Aprendices de investigación

Camilo Triana

Laura Camila Sabogal

Óscar Mauricio Ortiz

Alejandra Cardenosa

Tatiana Alejandra Rincón

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización escrita de la Universidad.

© 2013 Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Primera edición: Bogotá, abril de 2013

Agradecimientos a:

Pastora Correa, Myriam Quecano, Pedro Duque, Beatriz Rolón, Mauricio Hoyos, Diana Bastidas, Diego Sosa, Camilo Páez, Germán Gómez, Patricia Prieto, Benjamín Cárdenas, César Puertas, los profesores del Programa de Diseño Gráfico y de la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y el Centro de Producción Audiovisual de la Universidad; a aquellos realizadores, críticos e historiadores, así como las instituciones que nos colaboraron en esta labor: Juan Manuel Agudelo, Juan David Almanza, Óscar Andrade, José Gerardo Arce, Giannalberto Bendazzi, Pacho Bottía, José Campo, Pablo Castro, Gilles Charalambos, Julio Charris, Camilo Cogua, Juan Carlos Concha, Ernesto Díaz, Alfredo de la Espriella, Carlos Díez, Mauricio Durán, Armando Gama, Martha Gama, Salvador García, Mauricio García, Miguel González, Bernardo Hoyos, Fernando Laverde, Fernando Mancera, Álvaro Marín, Augusto Martelo, Fernando Muñoz, Juan Manuel Pedraza, María Paulina Ponce, Frank Ramírez, Nelson Ramírez, Óscar Ramírez, Juan José Rendón, Gonzalo Restrepo, Óscar Roldán, Álvaro Sanabria, Carlos Eduardo Santa, Pablo Solano, Edwin Solórzano, Cecilia Traslaviña, Rito Alberto Torres, Álvaro Vélez, Juan José Vélez, Asifa Colombia, Centro Colombo Americano de Medellín, Cinemateca del Caribe, Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, Museo de Arte Moderno de Medellín y Museo Nacional de Colombia.

A nuestras familias.

Los animadores sólo tienen una cuestión en común.
Todos son monstruos bajo control.
¿Y qué es más controlable que lo inanimado?
Puedes controlar cada cuadro, pero a determinado costo.
El costo son los trozos de tu vida que devora
el proceso que consume tiempo.
Es como si los objetos succionaran tu tiempo
y energía para alimentar su propia vida.

SIMON PUMMELL





(En la cubierta)
Muñeco articulado realizado por Fernando Laverde para un video musical de Karina. Cortesía Fernando Laverde

(En la página anterior)
Der Guckkastenmann (El hombre de la cámara de peep show), de Ferdinand Georg Waldmüller. Los peep shows son cajas que contienen imágenes u objetos observables a través de un visor. Son muy populares en ferias ambulantes antes del desarrollo del cine.

Contenido

	Prólogo	17
	Introducción	21
primero	Consideraciones preliminares	25
	<i>La imagen animada</i>	25
	<i>Ámbitos</i>	27
	<i>La técnica</i>	27
	<i>Influencias</i>	30
	<i>El contexto iberoamericano</i>	31
	<i>Cronología</i>	32
	<i>Metodología</i>	35
segundo	Antecedentes	
	[1645-1896]	39
	<i>La animación precinematográfica</i>	42
	<i>La linterna mágica</i>	45
	<i>El optorama</i>	57
tercero	A primera vista	
	[1897-1928]	63
	<i>El cine</i>	64
	<i>La Colombia de entonces</i>	67
	<i>Establecimiento del cine nacional</i>	73
	<i>¡En color!</i>	75
	<i>Pioneros latinoamericanos</i>	80

cuarto		Colombia victoriosa [1929-1952]	83
		<i>Iniciativas gubernamentales</i>	88
		<i>Un arte nacional</i>	90
		<i>Estilos e influencias</i>	94
quinto		Ondas nacionalistas [1953-1969]	101
		<i>Los primeros aprendices</i>	112
		<i>Nuevos aires</i>	116
sexto		Nuevas formas, nuevas tecnologías [1970-1990]	119
		<i>Manos colombianas</i>	119
		<i>El cine de sobreprecio</i>	122
		<i>Un inconformismo general</i>	129
		<i>Carietón ataca</i>	133
		<i>Y sin embargo, se mueve</i>	141
		<i>La era de Focine</i>	147
		<i>Tiempos violentos</i>	151
séptimo		Glosario	159
octavo		Línea de tiempo	167
noveno		Bibliografía	183
		<i>Bibliografía general</i>	183
		<i>Bibliografía específica</i>	185

ПРАЗДНИК
сега е време да се играе



*Dibujo para comercial animado de Maderas Pizano,
realizado por JMA Estudios.
Cortesía
Juan Manuel Agudelo*

Prólogo

“Es hora ya de acostarse y los dientes cepillar”, rezaba la propaganda animada con la que mis padres me enviaban a dormir durante la infancia, luego me enteré con sorpresa de que en medio de la avalancha de héroes, animales cómicos y otros tantos apartes, programas y películas, esa animación era hecha por colombianos. Y no sólo ella se quedó en mi memoria para siempre, sino también un gran número de piezas comerciales e imágenes audiovisuales inscritas en mis recuerdos desde la pantalla chica, todas ellas realizadas por el ingenio, la paciencia y la creatividad de dibujantes y animadores colombianos. Y había otras antes de esas llevando el brillo de su movimiento y su curiosidad hacia la retina de quienes fueron espectadores de cine cuando la televisión parecía un futuro lejano.

Pero, ¿quién en Colombia se daría a la tarea en medio de las guerras políticas, los conflictos nacionales e internacionales y las escasas herramientas de producción a crear imágenes animadas en estas latitudes tan alejadas de las grandes industrias del entretenimiento? Seguramente pioneros tan entusiastas y fascinados por la magia y las posibilidades de creación y expresión del arte de la animación como el autor de este libro, el cual concreta la iniciativa de un estudio que busca

darle el lugar histórico a la imagen animada, que en el medio de la creación audiovisual colombiana no ha tenido una lectura específica, seria y apuntada desde la academia.

Ricardo Arce, por medio de un trabajo comprometido, propone en el presente libro un interesante recorrido -entre los años 1887 y 1990- de reconocimiento por la historia de esas imágenes animadas hechas en nuestro país, reconociendo el esfuerzo y talento de sus primeros creadores, así como sus dificultades y visiones. Un ejercicio tal, no sólo es útil sino necesario en la formación de creadores activos y conscientes de su historia, así como también de un público informado capaz de valorar el arte de la animación colombiana como proceso en el tiempo.

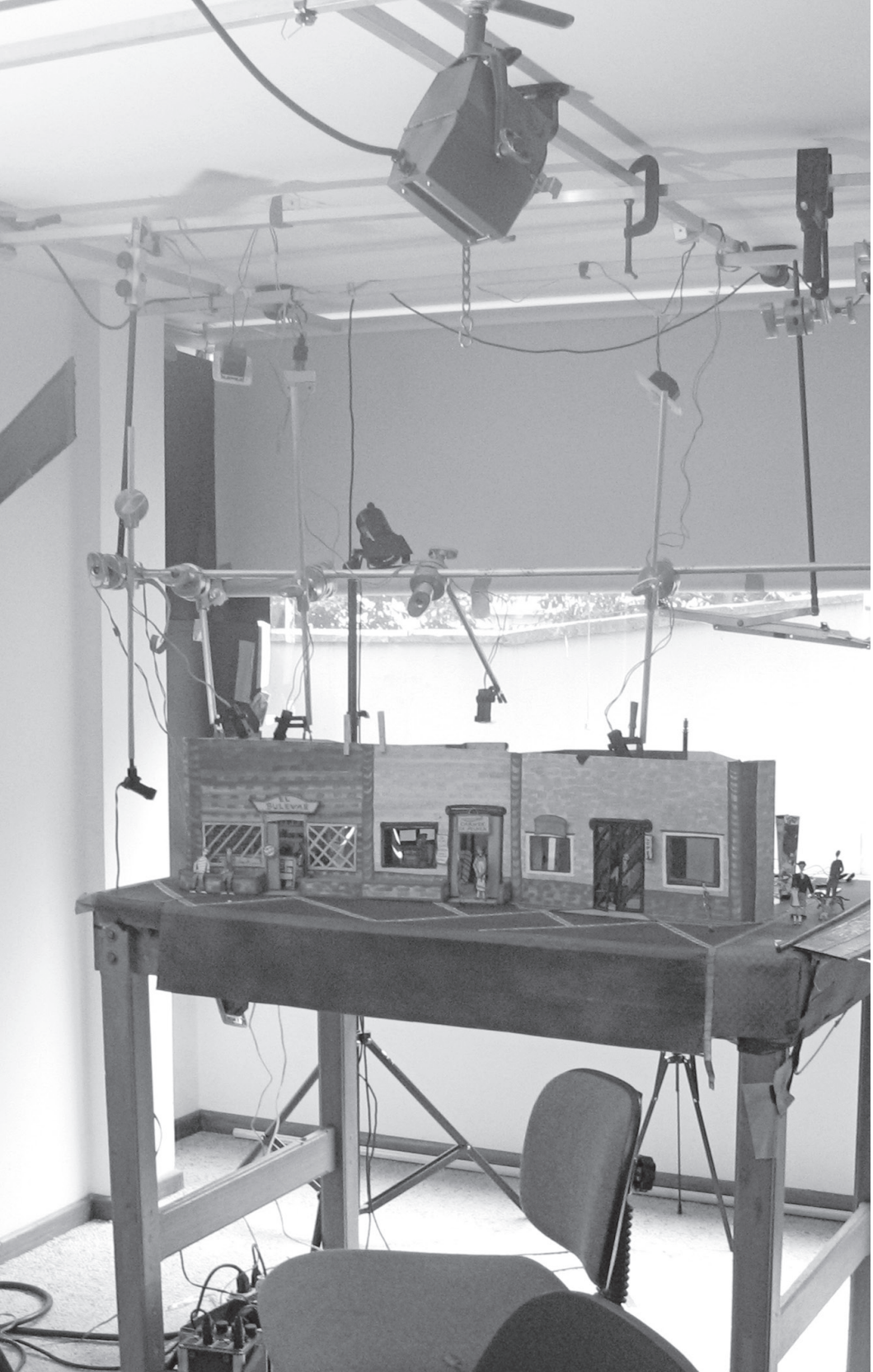
Tras consideraciones preliminares sobre la investigación, el texto recuenta los estudios y desarrollos del hombre en su proceso de entender y generar la imagen animada a través de máquinas que antecedieron los dispositivos audiovisuales del mundo actual, haciendo hincapié en la creación de animaciones precinematográficas y aparatos como el optorama, cuya presencia e impacto en nuestro país hacia 1870 es presentado entre poemas y notas sugerentes de la realidad local del momento.

El devenir artístico, social y político colombiano desde principios del siglo xx se ilustra como contexto al desarrollo inicial de la cinematografía en Colombia, sus pioneros y empresas, así como las influencias y los estilos de los animadores que son retratados en la búsqueda de aquello que pueda dar pistas de nación. En este camino entra en discusión la televisión como aparato estatal y posteriormente comercial que se convierte en otra ventana de la animación colombiana de la mano de la publicidad. El panorama crece con el recorrido temporal, siempre de la mano del contexto artístico y político local muchas veces extendido al panorama latinoamericano de animación. Nuevas perspectivas de producción se describen a la luz de procesos legales institucionales como la denominada Ley del sobreprecio hacia el final del texto, pasando por apartes de reflexión interesantes como el análisis de personajes en la producción de publicidad animada, dando lugar a un texto necesario y clave para

futuros estudios sobre animación nacional, que desarrolla el planteamiento y mirada de su autor, cuyo oficio como gestor y animador se ve claramente retratado en este libro, no ya por unir fotogramas en función del movimiento, sino por retomar hitos del pasado para hilar una sucesión de imágenes que al estar una tras otra nos dejan ver la curva en la que se mueve la animación nacional.

*Camilo Cogua*¹

¹ *Animador, investigador y docente. Maestro en Artes Visuales con énfasis en expresión audiovisual de la Universidad Javeriana. Especialista en Estudios Culturales de la misma universidad. Su trabajo se desarrolla en el campo de la animación y la composición digital. Ha trabajado en procesos de investigación-creación como Videored.org o Rec-order y en investigaciones como Cuadro a cuadro, sobre la historia de la animación en Colombia, proyecto ganador de la beca de investigación en cine del Ministerio de Cultura en 2008. Es miembro del colectivo Reclab, de ASIFA Colombia, de la productora independiente Swingzombi, así como del cuerpo docente de la Facultad de Artes de la Universidad Javeriana en Bogotá, donde coordina el programa preuniversitario.*



Introducción

La animación, normalmente excluida de los grandes ejercicios historio-
gráficos del cine, ha tenido que construir sus propios relatos. Este traba-
jo responde a esa necesidad de descubrir la manera como se ha ido de-
sarrollando en Colombia el ejercicio de crear la imagen animada, pero
también al deseo de narrar ese proceso, que no se halla presente en los
textos tradicionales de cine nacional más que como una enumeración
de anécdotas que ilustran ciertos aspectos específicos de la producción
y de la técnica, o de la constitución del cine y de la televisión como sec-
tores económicos.

En el contexto de la producción audiovisual en Colombia, que no
es muy diferente del de otras partes del mundo en similares condicio-
nes de desarrollo, se han establecido ciertos hitos fundamentales ta-
les como la llegada del cine al país y la consolidación de una industria
del entretenimiento, en la que participa posteriormente la televisión,
con una repercusión significativa en las dinámicas de la comunica-
ción audiovisual.

Como han sido muchas las intenciones y maneras de abordar la
relación entre el ámbito audiovisual y las normativas realizadas por los
diferentes representantes del poder en cada época y circunstancia, tam-

bién se ha considerado, en el trabajo de construcción de una historia de la animación nacional, la creación y la reforma constante de las diferentes legislaciones que normalmente favorecen en mayor o menor medida a unos u otros actores que intervienen en la producción audiovisual, razón por la cual para la presente investigación se ha tratado de lograr una perspectiva completa sobre el componente legislativo que ha condicionado cada uno de los aspectos del quehacer audiovisual, mediante una recopilación y análisis de decretos y normas que se llegan a proponer, debatir y en muchos casos aplicar en diferentes momentos de la historia del cine, la televisión y el arte en Colombia. Este tipo de indagaciones ayuda a comprender el contexto histórico en el que tienen lugar estos hechos, la desigualdad y el sectarismo que se encuentra como condición general durante los diferentes períodos de estudio y la falta de perspectiva a largo plazo con la que se plantea cada una de las reglamentaciones sancionadas.

El período de estudio de la presente investigación está comprendido entre la llegada del cine a Colombia, en 1897, y finales de la década de los años 80 del siglo xx. Este período de estudio coincide con dos hitos de la historia de Colombia, pues inicia cuando el país acababa de asumir la Constitución de 1886, bajo la presidencia de Rafael Núñez, y termina con la introducción e implementación masiva en Colombia de las tecnologías digitales de producción de animación, que tienen lugar en el gobierno de César Gaviria, momento en el que la Constitución es reemplazada mediante una Asamblea Nacional Constituyente, en 1991.

La razón para establecer estos dos momentos como hitos históricos determinantes en la delimitación de una primera etapa en la historia de la animación en Colombia se basa en dos hechos de carácter tecnológico de importancia: el momento en el que llega la tecnología que posibilita la creación y registro de imágenes animadas -el cinematógrafo- y la introducción e implementación de las tecnologías digitales de producción de animación en el país, las cuales cambian dramáticamente los procesos, las dinámicas de mercado y los lenguajes de la imagen animada, así como suscitan un relevo generacional de grandes repercusiones en el medio y en la calidad de las producciones posteriores, cambios que se considera estudiar en una segunda etapa de la investigación en cuestión.

Cabe destacar que la labor de análisis y el establecimiento de unos parámetros objetivos y particulares que permitan dar cuenta de la creación, evolución y uso de las técnicas, los estilos y los modos de animación en el territorio colombiano desde la llegada de la tecnología de la imagen en movimiento al país, a finales del siglo XIX, es un ejercicio que apenas se está poniendo en marcha, por lo que la investigación en cuestión se constituye en un trabajo historiográfico pionero en este campo, paralelo a *Cuadro a cuadro*, la investigación sobre la animación colombiana desarrollada por Camilo Cogua, Juan Manuel Pedraza y Óscar Andrade, la cual ha sido desarrollada con el apoyo de la Universidad Javeriana y de la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.

La animación, normalmente excluida de los grandes ejercicios historio-gráficos del audiovisual, ha tenido que construir sus propios relatos. Este trabajo responde a esa necesidad de descubrir la manera como se ha ido desarrollando en Colombia el ejercicio de crear la imagen animada, pero también al deseo de narrar ese proceso, que no se halla presente en los textos tradicionales de cine nacional más que como una enumeración de anécdotas que ilustran ciertos aspectos específicos de la producción y de la técnica, o de la constitución del cine y de la televisión como sectores económicos.

En el contexto de la producción audiovisual en Colombia, que no es muy diferente del de otras partes del mundo en similares condiciones de desarrollo, se han establecido ciertos hitos fundamentales como los inicios de la cinematografía en el país y la consolidación de una industria del entretenimiento, en la que participa posteriormente la televisión, con una repercusión significativa en las dinámicas de la comunicación audiovisual.

De esta manera, el período de estudio del presente texto abarca el espacio de tiempo comprendido entre la llegada del cine a Colombia, a finales del siglo XIX, hasta el momento previo a la implementación masiva de las tecnologías digitales de producción de animación en el país, que se da en la última década del siglo XX, hecho que cambiará dramáticamente las dinámicas de producción y de distribución, así como los formatos, lenguajes y estéticas subsiguientes.



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ
JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO