



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

Una Premiación Animada

Memoria para optar al título profesional de Pintor

Postulante:

SEBASTIAN DOMINGUAL MAYORK

Profesor Guía:

Arturo Cariceo Zúñiga

Miembros de la Comisión

Jorge Gaete Villalón

Patricio González Reyes

Santiago de Chile
Diciembre 2013

Tabla de Contenidos

Indice	1
Arte y Animación Industrial	3
Animación Experimental	15
Conclusión	19
Bibliografía	21
Videografía	21
Dossier	25

Introducción

Si a Walt Disney, Alex Toth, Tex Avery o a Chuck Jones no los hubiera visto en televisión cuando era niño, no creo que estaría escribiendo mi tesis sobre dibujos animados ni menos me hubiera especializado en estudiar Artes Visuales en esta Universidad. Esto sería considerado como una contradicción si consideramos que decidí estudiar una carrera donde las animaciones no son una prioridad. Y si en el caso hubiera una asignatura de animación en la carrera, ésta nunca respondió a mis expectativas, por que solo estaba reducido a una técnica apropiada a quien enseñaba y no hacer comprender la animación en el amplio sentido de la palabra. por ejemplo ¿Cómo dialoga la animación con la instalación o la performance? o ¿por qué se opondría la animación industrial con la experimental?

Esta tesis intenta responder estas preguntas mediante una obra que es la puesta en escena de una premiación que me da un dibujo animado. Esta acción es una segunda versión de mi examen licenciatura en Artes

Visuales donde proyecto en un telón a un personaje animado de mi autoría que interactúa conmigo como si estuviéramos en un set de televisión. Entre las particularidades de esta Performance e Instalación está el uso de aplausos grabados que están coordinados con letreros de aplausos propios de la industria del entretenimiento televisivo, recursos que es ampliado para mi examen de título con el uso de maniqués con mi apariencia en distintas posturas típicas del público cuando es enfocado por una cámara de televisión.

Lo que busco con todo esto es alegorizar la misma expectativa de estar en una inauguración, especialmente en el momento antes de empezar con la exposición, cuando se celebra al artista por hacer publicar su obra en una galería o museo. Me interesa ese momento de un evento artístico porque en los dibujos animados siempre se ha ironizado la espectacularidad por sobre la obra. Además de dar por sobre entendido que los dibujos animados, por lo menos en Chile, son productos de evasión para niños y adolescentes.

Esto me lleva a identificar dos prejuicios: uno, que la animación no es un soporte artístico y segundo, esta restringido a distintas edades. El primer prejuicio es fácil descartable porque las animación como las historietas fueron celebradas por las vanguardias históricas. Y el segundo en parte es cierto porque los contenidos de las animaciones, desde los años sesenta, están clasificadas por edades.

Por eso, mi tesis-obra es una producción irónica sobre estos malos entendidos donde mi papel como protagonista es cumplir todos los roles involucrados en su puesta en escena. Otra alegoría sobre la postura romántica de artista de tener el control absoluto y la mitificación de la espectacularidad en tiempos donde la tecnología al estar democratizada permite a cualquiera hacer parte del espectáculo. Por ejemplo tener acceso a un teléfono móvil con cámara integrada y conectada a Internet que permita publicar su propio “show” en las redes sociales.

El presente informe junto con describir lo que será presentado como examen de tesis en el auditorio del Campus Juan Gómez Millas,

analizara los antecedentes de la animación en los contextos industriales y experimentales para luego asociarlos con operaciones artísticas relacionadas con mis intereses.

Arte y Animación industrial

Animación según Donald Crafton “es un espejo detrás de la historia del cine, por lo que se tiende a guardar las cintas de animación en otras secciones, verla como una trivialidad que se considera algo no serio, pero se puede ser serio en la perspectiva de la historia de la cine”¹. Philip Kelly Denslow precisa al respecto: “ya que se conocen los conceptos básicos de la animación explicados en los libros, se deben analizar también elementos como la historia o la producción de las animaciones para tener una referencialidad mucho más completa. Hay tomar en cuenta en Hollywood, tanto a Disney o Turner dueños de casi toda la producción de animación y esto nos da a entender que toda la producción viene de estas tres “firmas” y que ellos *son* los creadores de los dibujos animados, percibiendo la definición de audiencia para la que trabajan todos los estudios, determinando qué debe o no debe ser mostrado para el público. Por ejemplo, Disney tiene un mercado de colección de libros de

¹ Crafton, Donald (1993) *Animation: Myth Magic, and Industry* En: *Before Mickey The Animated Film 1898 – 1928*. Chicago Estados Unidos. Universidad de Chicago Press. pp. 180 – 197.

arte, lo que evidencia que Disney y Turner tienen un interés por controlar las ideas del público mediante la animación que están viendo”².

Es de dominio general que la animación es una secuencia de muchas imágenes, que por medio de la transición de ellas se va adquiriendo el efecto de movimiento. La industria invirtió grandes recursos en perfeccionar las tecnologías para optimizar el resultado del movimiento y llegar a un mayor público. Unos de los mejores exponentes en alcanzar la masificación globalizada de la animación fue Disney, quien desde 1918 desarrolló diversas producciones que incorporaron todas las variaciones de animación conocidas hasta el día de hoy: multiplanos³, inserción de imagen real en el dibujo, uso de la sinestesia⁴ y capacitación de artistas hacia animadores⁵.

² Denslow Philips Kelly (1997) *What is Animation and who needs to know? En: A reader in animation Studies*. Editado por Jayne Pilling. Sydney, Australia. Jogn Libbey & Company Pty Ltd. PP. 1 – 4.

³ Walt Disney (1937) *El viejo Molino* (Animación) Estados Unidos 8 min., color, sonido.

⁴ la *sinestesia* esta ejemplificada en la película *Fantasia*, donde lo visual y el sonido cambian entre ellos.

⁵ *CalArts* fue una escuela de arte que creó Walt Disney para capacitar a los animadores en las distintas disciplinas artísticas y fortalecer el proceso de producción.

Disney, al igual que otros productores de animaciones, hizo uso de los aportes de las producciones de Charles Chaplin en lo que respecta a infantilizar al público mediante rutinas de humor. A lo que Disney le agregó mayor “realismo” en el tratamiento gráfico de los personajes, evitando la caricatura (la manera predominante de la animación desde sus comienzos, a excepción de Winsor McKay y los hermanos Fleischer) o en el mejor de los casos, complementándola. Este tratamiento realista fue posible gracias a la capacidad de Disney de formar un equipo de animadores que en el transcurso del siglo pasado fueron llamados, por los aportes que imprimieron a la animación del cine y la televisión, “Nueve Ancianos”⁶ (Marc Fraser Davis, Milton Kahl, Oliver Johnston, Frank Thomas, Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, Eric Lacson, Ward Kimball, Less Clark) .

⁶ Las películas más representativas para los Nueves Ancianos: *Bambi* (1942, Marc Fraser Davis), *El libro de la Selva* (1967, Milton Kahl), *Blanca nieves y los siete enanitos* (1937, Oliver Johnston), *la Espada en la Piedra* (1963, Frankthomas), *El Dragon Chiflad o* (1941, Wolfgang Reitherman), *Winnie the pooh and tiger too* (1974, John Lounsbery). *Alicia en el país de las Maravillas* (1951, Eric Lacson), trabajo en *Los tres Caballeros* (1944, Ward Kimball), *The Skeleton Dance* (1929, Less Clark).

En contraposición a las producciones de Disney, de gran presupuesto, antiguos empleados del imperio animado desarrollaron productoras de animación limitada (UPA)⁷ optando por trabajar en el plano de dos dimensiones, la limitación del uso de dibujos y minimalismos en los fondos y uso de colores. Lo que tendrá repercusión en las animaciones producidas especialmente para la televisión desde fines de los años cuarenta.

Disney, también fue pionero en el uso de la televisión como expansión del mercado de la animación, no sólo retransmitiendo sus antiguos cortos y películas para cine sino creando programas especialmente para este medio, imponiendo un modelo reconocible actualmente en los canales exclusivos para animaciones y documentales. Diversificándolo además con la creación de parques de entretenimiento temáticos que publicitaba a través de sus programas animados.

⁷ Las animaciones más conocidas de UPA son *Gerald Boing Boing* (1951) y *Mister Magoo* (1949), caracterizada por el uso el plano de dos dimensiones. Su primer ejemplo de animación limitada fue *The Ragtime Bear* (1949). La diferencia UPA con Disney es la reducción de *frames*. En las animaciones de UPA se utilizan diseños “minimalistas, dibujos, fondos, formar abstractas con secciones densas de color”. Unos de los co-fundadores de la UPA, John Hubley, además fue unos de los que responsables de la famosa huelga de 1941. Leslie Esther (2002) *Winding up En: Hollywood Flatlands* Verso Nueva York USA, Grupo Editorial Verso pp. 288 – 300.

La industria no estaba monopolizada por Disney pero indicaba las tendencias en cine y televisión a las demás productoras (MGM, Warner, Universal) por similitud o por reacción. La influencia de este modo empresarial de animación se extendió hasta Japón⁸, cuyo protagonismo en la industria es relevante en la segunda mitad del siglo veinte. Y tiene su homólogo en la televisión en la productora Hanna-Barbera, cuyo rango de influencia en la animación es notoria en las programaciones de los actuales canales de animación por cable, incluido el uso del *product placement* y los *crossover*⁹.

La animación Japonesa es la heredera de la animación norteamericana, con rasgos y recursos utilizados desde los años cuarenta en términos de producción: reutilización de recursos para hacer más rentable a la producción, pero en su forma de comercialización tuvo rasgos distintivos

⁸ Isao Takahada. (1974). *Heidi* (animación), Estudios Nippon/ Fuji Tv.

⁹ Este modelo es deudor de Hanna Barbera, sin embargo la animación japonesa toma un rumbo diferente en el diseño de producción de las series. Los canales de televisión para atraer más espectadores por medio de las series animadas realizan acuerdos entre ellos y los estudios de animación. El objetivo es mantener al televidente dependiente de historias que giran en torno a un personaje diseñado para un público específico y así generar fans, por ejemplo *Meteoro* de la serie *Mach Go Go Go* (1967). También son reeditadas para un público no japonés, por ejemplo: *Transformer*: *Transformers G-1* (1984), *Fight! Super Robot Lifeforms Transformers* (1985, ova), *Transformers* (1986, Película) *Transformers Masterforce* (1988), *Transformers Victory* (1989), *Transformers GI Zone* (1990, ova).

al utilizar la producción de series creando personajes según las distintas edades del público y adaptándolas a las necesidades de público no nipón mediante el uso de franquicias.

La relación de mi obra-tesis con la animación industrial de factura Disney es considerarme más un productor que un animador al servicio de otros. Esto se ve reflejado en la autonomía formal y temática en todos los procesos de construcción del trabajo presentado, procedimiento cercano al trabajo artístico ajeno a la industria. El set de televisión que recreo dialoga con las escenografías de los programas de difusión de la animación como *Disneyland* así como mi integración como un personaje más en lo exhibido, sea replicado en las tribunas o dialogando con la animación en la pantalla¹⁰.

Respecto a las animaciones de bajo presupuesto, como los de UPA o

¹⁰ En 1954 Disney abre un nuevo estudio para poder producir contenido para televisión. El tiempo para de emisión era sólo de una hora, por lo que en ese corto tiempo mostraban series como *David Crockett*, invirtiendo millones de dólares en *merchandising*. También se consiguieron *ratings* de audiencia con la transmisión televisiva de *Alicia en el País de las maravillas* (1957). “Disneyland” incluso creó una sección para explicar cómo se hacían las animaciones en los estudios Disney, programa conducido por Walt Disney en conjunto con sus animadores. En algunos episodios aparecían Mickey Mouse o Pato Donald como co-protagonistas.

Hanna-Barbera¹¹, mi obra-tesis dialoga con la optimización de las restricciones materiales a las que me enfrento, explicando esto desde los códigos culturales propios de este tipo de animación económica. De Hanna-Barbera cito la reutilización de personajes y fondos, evidente en la repetición de “mi” personaje tanto sobre como abajo del escenario, aunque también aludo a los aportes performativos de Winsor McCay cuando “hablaba” con su animación “Gertie, el dinosaurio”¹² y Max Fleischer cuando interactúa con “Koko, el payaso”¹³.

La animación japonesa no es explicitada en este montaje aunque es desde ahí donde partió mi interés por la animación. Un factor relevante en la puesta en escena de mi tesis es el uso del humor absurdo desarrollado por Chuck Jones¹⁴ y

¹¹ La utilización de la animación de bajo presupuesto fue utilizada por Disney, pero Hanna Barbera le dio el rendimiento paradigmático tras haber trabajado William Hanna y Joseph Barbera en los estudios de la MGM. Si bien el resultado no fue lo visto en Disney obtubieron una buena respuesta de parte el publico. Este modelo de producción puede verse en:

Ruff & Reddy (1957 – 1960), *Huckleberry Hounnd* (1958 1962), *Oso Yogi* (1957), *Los Picapiedras* (1960 – 1966), *Scooby-Doo* (1964), *Autos Locos* (1969), *Hong Kong Phoey* (1974), *Mandibulin* (1967)

¹² Winsor McCay (1914) *Gertie el dinosaurio* (animación) Estados Unidos, 2:46 min.

¹³ Max Fleischer (1923) *Bed time* (animación) Estados Unidos, 8.56 min.

¹⁴ Chuck Jones (1965) *Zip Zip Hooray* (animación) Estados Unidos, 6 min. (1965) *Bugs Bonnets* (animación) Estados Unidos, 7 min.

Tex Avery¹⁵. Ambos animadores cultivaron el uso del metalenguaje y la descontextualización de todo cuanto ocurriese en pantalla, lo que hago propio en la premiación que recibo de un personaje animado en el escenario del auditorium del Campus Juan Gómez Millas, y más absurdo aún cuando el premio es un tarro de basura. Lo que intento acentuar más con la incitación “televisiva” a los aplausos de un público ficticio, conformado por varias reproducciones en cartón de mi persona en distintas actitudes como público.

¹⁵ Tex Avery (1943) *Dumb-Hounded* (animación). Estados Unidos, 8 min., (1943) *Red Hot Riding Hood* (animación). Estados Unidos 7:10 min., (1943) *Who Killed Who* (animación). Estados Unidos, 7:27 min., (1945) *The Shooting Of Dan McGoo* (animation). Estados Unidos, 7:53 min.

Animación Experimental

La experimentación no es ajena a la industria pero se diferencia de ella en términos ideológicos porque su fin no es el lucro sino la investigación aunque no existan los grandes recursos que se invierten en Disney o en su ex-unidad de animación digital, Pixar. Ni contratos o condiciones con la industria del entretenimiento que permiten la búsqueda de otros tipos de formato y materiales o variaciones de los ya conocidos en Hollywood.

Lo que ocurrió con las animaciones de la Unión Soviética¹⁶, que hizo una fuerte inversión estatal en la industria animada con producciones de contenido político-social, similares a las desarrolladas por Estados Unidos pero ideológicamente opuestos. El valor de estas animaciones, así como las producidas en otros países vinculados al bloque soviético o los países orientales fuera del rango de influencia del Japón, fue incorporar el folklore pluricultural y la ausencia del humor fácil.

¹⁶ (1997) Propaganda animación Sovietica (Documental, animación) 90 min.

L. Amalrik y O. Khodataeva (1942) Kino-Circus (animación) 3:36 min., A.ivanovand I. Vano (1941) Political Poster (animación) 3 min.

También la experimentalidad animada está presente en obras de artistas vanguardistas históricos, interesados en el movimiento de imágenes manejando la edición de material propio o ajeno como Richter¹⁷, Fischinger¹⁸, Reininger¹⁹, Léger²⁰, Duchamp²¹ o McLaren²². Los principales recursos expresivos de estos artistas fue desplazar los aportes de la abstracción y lo concreto hacia las propiedades desarrolladas por la cinematografía.

Pero también está el aporte de artistas que documentaron su interés en el movimiento animado no desde el uso del dibujo en acetato o la edición de imágenes: “El circo” de Alexander Calder, documenta la puesta en escena de un circo, con todos sus implementos y sus personajes hechos con alambre, manipulado todo por el artista. En mi obra-tesis, los vínculos con la animación industrial son más manifiestos que con las

¹⁷ Hans Richter (1928) *Filmstudie*. Estados Unidos, 3:44 seg.

¹⁸ Oskar Fischinger (1938) *An Optical Poem*, Estados Unidos, 7:09 seg.

¹⁹ Lotte Reiniger (1971) *Art of Lotte Reiniger*, Inglaterra, 17 min.

²⁰ Fernand Léger (1924) *Le Ballet Mécanique*, Francia, 16:14 seg.

²¹ Marcel Duchamp (1926) *Aniemic Cinema*, Francia, 6:42 min.

²² Norman McLaren (1939) *Scherzo*, Canada, 1:42 min.

animaciones llamadas experimentales, exceptuando con el caso de Calder donde encontré un vínculo lúdico con mis referencias animadas no artísticas. También lo hallé en una película de Martin Scorsese, “El rey de la comedia”²³, donde un aspirante a comediante ensaya recreando un set de televisión en su casa, incluido los efectos sonoros y público falso. La obra documentada de Calder²⁴ y el personaje de Scorsese respaldan el uso performático de la animación, en cuanto interés en hacer uso del movimiento en un contexto donde el protagonista es el que activa dicha situación²⁵.

El factor de experimentación en mi obra-tesis es el diálogo performático con antecedentes absurdos y abstractos donde lo que muestro no es encubierto sino evidenciado en su falsedad. La premiación a la que soy (auto)sometido recrea no sólo la ilusión de estar en un set de televisión,

²³ Martin Scorsese (1982) *El Rey de la Comedia* (Película), Estados Unidos, 109 min.

²⁴ Alexander Calder (1926) *Le Grand cirque Calder* (video) Francia 43 min.

²⁵ En la película *Man on the moon* vemos la vida de Andy Kaufman que quiere ser un comediante. Participa en una famosa serie de televisión, en la que, gracias a sus dotes cómicas, alcanza una gran popularidad. Crea el personaje de Tony Clifton, su "alter ego". La espectacularidad del personaje Andy Kaufman nos lleva a su representación hacia el medio del entretenimiento, y a medida que adquiere más fama el personaje va sumando nuevos retos a su actuación, por ejemplo organizan espectáculos de lucha libre entre mujeres que le ocasionan numerosos problemas. Milos Forman (1999) *Man on the Moon* (película), Estados Unidos, 118 min.

también plantea la situación de moverme (en cuanto sujeto interesado en lo artístico ajeno a la industria) en función de referentes industrializados. Lo experimental sería hacer esto como trabajo estudiantil donde la performance o acciones asociadas a ella no tienen el absurdo deudor de las vanguardias sino de lo consumido en la televisión.

Esto es demostrado en la parodia de trabajar sólo en todo en una situación donde siempre se trabaja en equipo, y activar una serie de recursos visuales y sonoros que ridiculizan justamente esta pretensión de autosuficiencia, complementada con el absurdo de estar condicionado a lo que un dibujo animado (hecho por mí) ordena.

La instalación de las impresiones digitales a espaldas de la comisión no sólo simulan el público de mi *pseuda-transmisión* televisada de mi premiación, también enfatiza la soledad en la que me encuentro al dialogar con la industria desde las artes, por un lado, y el trabajar con un tipo de animación no internalizado en la academia donde estudio, por otro.

Conclusión

Trabajar con la animación en un contexto artístico no es extraño. Las vanguardias dan buena cuenta de ello pero, a mi parecer, esto no está desarrollado en una carrera artística desde la complejidad de lo que significa “animar”. Mi papel en esta obra tesis es la de “animar” y ser “animado”, no es sólo poner en el ordenador una serie de imágenes y darles movimiento. O dejar que sólo de cuentas de las marcas animadas del programa de computación utilizado.

Animar como mi problema de egreso universitario es entender la animación como uno de los problemas importantes heredados del arte del siglo pasado. Del arte en el sentido tradicional (museos, galerías y espacios alternativos) y otro mas industrial (el de los cortos animados del cine, las intervenciones animadas en películas de Hollywood, las series de la televisión o los canales que transmiten 24 horas casi toda la historia de la animación masiva). Sin embargo, mi obra-tesis también adolece del contexto apropiado para desarrollar dichos intereses, porque si bien es

una instalación y performance no comparte la gravedad de arte chileno, que así es como lo percibo.

Todo lo exhibido es una metáfora sobre el absurdo de vivir en una falsa espectacularidad, la de la sociedad de consumo pero también en creer todo lo que vemos en la televisión siendo que es evidente lo artificial de lo transmitido. Habla de los prejuicios de la escena del arte hacia la industria del entretenimiento y viceversa. Creo que esta cualidad de la animación de alterar el órdenes establecidos, ya sean físicos, sociales y culturales en escenarios inverosímiles genera así nuevas percepciones de la realidad que mi set falso de televisión y el patetismo de mi premiación, coincidente con el día de mi titulación, espero logren dar cuenta.

Bibliografía

Crafton, Donald (1982), *Before Mickey The Animated Film 1898 – 1928*, primera edición (impreso en Estados Unidos) publicado en Chicago Estados Unidos, Universidad de Chicago Press., 413p. ISBN 0-223-1167-0 (pbk).

Esther, Leslie (2002), *Hollywood Flatlands*, primera edición (Impreso en India) publicado en Nueva York Estados Unidos, Editorial Verso, 344p., ISBN 1-84467-504-1

Pilling, Jayne (1997), *A reader in animation*, primera edición (impreso en China) Publicado en Sydney Australia, John libbey & Company Pty Ltd, 283p. ISBN 1-86462-000-5

Videografía.

Avery, Tex (1943), *Dumb-Hounded* (animaición), Estudios MGM., Estados Unidos, 8 min.

Avery, Tex (1943), *Red Hot Riding Hood* (animación), Estudios MGM., Estados Unidos 7:10 min.

Avery, Tex (1943), *Who Killed Who* (animación), Estudios MGM., Estados Unidos, 7:27min.

Avery, Tex (1945), *The Shooting Of Dan McGoo* (animación), Estudios MGM., Estados Unidos, 7:53 min.

Amalrik, L. y Khodataeva, O. (1942) *Kino-Circus* (animación), URRS, 3:36 min.

Calder, Alexander (1926), *Le Grand cirque Calder* (video), Francia, 43 min.

Cannon, Robert (1950), *Gerald McBoing-Boing* (animación), Estudios UPA, Estados Unidos, 7 min.

Disney, Walt (1929), *The Skeleton Dance* (animación), Estudios Disney,, Estados Unidos, 6 min.

Disney, Walt (1937) *El Viejo molino* (Animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 8 min.

Disney, Walt (1937), *Blancanieves y los siete enanitos.* (animación), Estudios Disney,, Estados Unidos, 84 min.

Disney, Walt (1940) *Fantasia* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 120 min.

Disney, Walt (1941), *Alicia en el país de las maravillas* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 108 min.

Disney, Walt (1941), *El Dragon Chiflado* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 73 min.

Disney, Walt (1941), *Los tres caballeros* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 69 min.

Disney, Walt (1942), *Bambi* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 8 min.

Disney, Walt (1967), *El libro de la Selva* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 89 min.

Disney, Walt (1967), *La espada en la piedra* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 79 min.

Disney, Walt (1974), *Winnie the pooh tiger too* (animación), Estudios Disney, Estados Unidos, 25 min.

Duchamp, Marcel (1926), *Aniemic Cinema* (video), Francia, 6:42 min.

Fischinger, Oskar (1938), *An Optical Poem* (video) Estados Unidos, 7:09 seg.

Fleischer, Max (1923), *Bed time* (animación), Estados Unidos, 8.56 min.

Forman, Milos (1999), *Man on the Moon* (pelicula), Estados Unidos, 118 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1957), *Ruff & Reddy* (animación), Estudios Hanna-Barbera, Estados Unidos, 30 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1957), *Oso Yogi (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 30 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1958), *Huckleberry Hound (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 30 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1960), *Los Picapiedras (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 30 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1964), *Scooby-Doo (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 22 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1969), *Autos Locos (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 22 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1974), *Hong Kong Phoeey (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 30 min.

Hanna, William y Joseph, Barbera (1967), *Mandibulin (animación)*, Estudios Hanna-Barbera, *Estados Unidos*, 30 min.

Hubley, John (1949), *Mr. Magoo (animación)*, Estudios UPA, *Estados Unidos*, 25 min.

Ivanovand, A. y Vano I. (1941), *Political Poster (animación)*, URRS, 3 min.

Jones, Chuck (1965), *Zip Zip Hooray (animación)*, *Estados Unidos*, 6 min.

Jones, Chuck (1965), *Bugs Bonnets (animación)*, Estudios Warner Brothers, *Estados Unidos*, 7 min.

Jove in association (1997) *Propaganda animación Sovietica, (Documental, animación)*, 90 min.

Léger, Fernand (1924), *Le Ballet Mécanique*, *Francia*, 16:14 seg.

McCay, Winsor (1914), *Gertie el dinosaurio (animación)*, *Estados Unidos*, 2:46 min.

McLaren, Norman (1939), *Scherzo (Video)*, *Canada*, 1:42 min.

Reiniger, Lotte (1971), *Art of Lotte Reiniger (video)*, *Inglaterra*, 17 min.

Richter, Hans (1928), *Filmstudie* (video) Estados Unidos, 3:44 seg.

Scorsese, Martin (1982), *El Rey de la Comedia* (Película), Estados Unidos, 109 min.

Takahada, Isao (1974), *Heidi* (animación), Estudios Nippon/ Fuji Tv., 30 min.

Transformer (1984), *Transformers G1* (animación), Toei Animaton, Japon, 24 min.

Transformer (1985), *Fight! Super Robot Lifeforms Transformers* (animación, ova)
Toei Animaton, Japon y Estados Unidos, 24 min.

Transformer (1986) Película *Transforme* (animación), Estudios Toei Animaton,
Japon, 24 min.

Transformer (1988) *Transformers Masterforce* (animación) Estudios Toei & Takara

Transformer (1989) *Transformers Victory* (animación),
Estudios Toei Animation, Japon, 24 min.

Transformer (1990) *Transformers G1 Zone* (animación, ova),
Estudios Toei Animaton, Japon, 24 min.

Dossier