

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

FACULTAD DE LETRAS Y CIENCIAS HUMANAS

E.A.P DE ARTE

El Cine de animación en el Perú:

bases para una historia (1952-2009)

TESIS

para optar el título profesional de Licenciado en Arte

AUTOR

Raúl Rivera Escobar

Lima – Perú

2010

A la memoria de mis padres

ÍNDICE

	Pág
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1	
EL CINE DE ANIMACIÓN.....	11
1.1. Antecedentes.....	11
1.2. Reseña histórica del cine animado mundial.....	13
1.3. Fundamentos teóricos de la animación.....	24
1.3.1. Principios que gobiernan el cine animado.....	24
1.3.2. Conceptos o modalidades del cine de animación.....	25
1.3.3. Proceso productivo de una película animada tradicional.....	28
CAPÍTULO 2	
EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL PERÚ.....	33
2.1. Inicios del Cine Animado en el Perú.....	33
2.1.1. Un largo preámbulo.....	33
2.1.2. El arribo del cinema.....	35
2.1.3. El cine animado y su presencia en el país: el desarrollo de la exhibición y los primeros intentos trunco de producción.....	36
2.1.4. El declive de la producción fílmica nacional en los cuarenta. La publicidad y las primeras animaciones nacionales: Rafael Seminario.....	40
2.1.5. La obra de Jorge N. Caro.....	44
2.2. Animación y Televisión.....	47
2.2.1. Orígenes de la animación televisiva.....	47
2.2.2. La televisión comercial llega al Perú. Seminario y las primeras animaciones televisadas.....	50
2.2.3. El auge inicial de la "cuña" animada publicitaria en televisión.....	54
2.2.4. Audiovisual Productions. Félix Nakamura.....	55
2.2.5. Telecine.....	57
2.2.6. Valle y asociados. Valle Producciones.....	59
2.2.7. Las producciones de Seminario en los años 60.....	60
2.2.8. Los inicios de Hugo Guevara.....	61
2.2.9. Vivas y Annichini.....	63
2.2.10. La realización de series animadas televisivas en el Perú: un sueño frustrado.....	64
2.3. La producción animada durante la década del setenta.....	65
2.3.1. Censura estatal y dibujos animados.....	65
2.3.2. Sadi Robles. Producciones Creativas.....	66
2.3.3. Pedro Vivas. Trabajos para el gobierno.....	68

2.3.4. La ley de cine 19327. El desarrollo del cortometraje animado no publicitario.....	69
2.3.5. Industria Andina del Cine.....	70
2.3.6. El estudio de animación de Canal 7.....	71
2.3.7. Nakamura.....	72
2.3.8. Hugo Guevara. De Arte animado a Cine animado.....	74
2.3.9. Seminario.....	75
2.3.10. Edmundo Vilca.....	77
2.3.11. Fernando Gagliuffi y el cine animado de autor.....	80
2.3.12. PROCESCA FILMS. Las nuevas generaciones de animadores.....	82
2.3.13. Casas productoras y realizadores diversos en los años 70.....	85
2.4. La década del 80. Los nuevos estudios: la última gran época de la animación tradicional.....	90
2.4.1. Walter Tournier. La diversificación técnica de la producción animada.....	90
2.4.2. Nelson García.....	93
2.4.3. Pedro Vivas. Machu Picchu Films y Anivisa.....	96
2.4.4. Benicio Vicente. Antarki.....	100
2.4.5. Casas productoras y realizadores diversos en los años 80.....	103
2.5. La década del 90. La animación nacional en la era digital.....	109
2.5.1. Animación digital: algo de historia.....	109
2.5.2. Realización de una película animada por ordenador.....	112
2.5.3. Nuevos caminos en la animación tradicional.....	116
2.5.4. La animación digital llega al Perú. Chroma. Primeros realizadores.....	118
2.5.5. Digital Effects, Gamma Estudios.....	121
2.5.6. Animagen, Cinesetenta, Post Café.....	122
2.5.7. Multimedia, Phantasia Digital, Online Graphics.....	124
2.5.8. Incafilms, Audio Imagen, Flamingo Producciones.....	126
2.5.9. Javier Prado.....	126
2.5.10. Pepe San Martín.....	128
2.5.11. Robles, Vicente.....	130
2.5.12. Casas productoras y realizadores diversos en los años 90.....	132
2.5.13. La derogación de la ley 19327. La animación bajo la ley 26370 (Conacine).....	134
2.6. La producción animada peruana en el siglo XXI.....	135
2.6.1. De los comienzos del siglo a nuestros días.....	135
2.6.2. Cartoon Producciones.....	135
2.6.3. Cetres.....	137
2.6.4. Diego López Mobilia. eXfera y Qilqax.....	137
2.6.5. República.....	139
2.6.6. <i>Al encuentro con Jesús</i> . El primer largometraje animado nacional en 2D.....	141
2.6.7. Alpamayo Entertainment. El inicio de la producción de largometrajes 3D en el Perú.....	142
2.6.8. Magma Creations.....	148
2.6.9. Eduardo Schuldt y Dolphin Films. <i>El Delfín</i>	149
2.6.10. La experiencia de <i>La Gran Sangre</i>	151

2.6.11. Zeppelin Estudios.....	152
2.6.12. Chroma, Cinesetenta, Canal Uno.....	154
2.6.13. Jossie Malis.....	155
2.6.14. Gabriel Sado.....	157
2.6.15. Casas productoras y realizadores diversos en nuestros días.....	158
2.6.16. El fenómeno del anime.....	167
2.6.17. Stop motion o Clay animation.....	172
2.6.18. Animación y arte académico.....	177
2.6.19. La enseñanza del cine animado en el país.....	185
2.6.20. Festivales y concursos nacionales de animación.....	190
CONCLUSIONES.....	200
BIBLIOGRAFÍA.....	208
LISTA DE ILUSTRACIONES.....	228
ANEXO 1: Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327....	239
ANEXO 2: Fichas técnicas de largometrajes animados producidos en el Perú.....	254

INTRODUCCIÓN

Siempre circunscribiéndonos a Lima, centro principal de la producción de animación, debemos señalar que ha sido interés primordial en este trabajo reunir la mayor cantidad posible de fuentes e información sobre el tema, generalmente dispersos, con el fin de ordenarlos y registrarlos como base potencial para cualquier investigación futura.

Y es que el gran volúmen de material audiovisual producido en las casi seis décadas de animación peruana representa invaluable documento de una importante etapa de nuestra historia cinematográfica, planteándonos, por tanto, como una necesidad, el darlo a conocer, del mismo modo que el trabajo de sus realizadores, muchos de ellos creadores de escuela.

Sólo desde 1952 es posible hablar de dibujo animado nacional, cuando Rafael Seminario y Augusto López emprenden las primeras experiencias en este campo. Sin olvidar la obra pionera del argentino Jorge Caro, la animación peruana estaría orientada desde un comienzo, de manera exclusiva, al sector publicitario.

En tal sentido, la aparición en 1958 de la televisión comercial en nuestro país daría un gran empuje a la entonces pequeña industria animada local, en la que destacarían empresas como Valle producciones, Audiovisual Productions (con Félix Nakamura a la cabeza) o Telecine.

Recién bajo la ley de cine 19327, promulgada en el gobierno del general Velasco, se produciría el despegue de la producción animada no publicitaria, siendo ésta una de las épocas de mayor auge en este campo. A la obra de figuras como Hugo Guevara, Sadi Robles o Edmundo Vilca se añadiría la actividad de productoras de material animado de distinto tipo y la experiencia de enseñar y producir, a la vez, de Procesca Films, un primer, aunque fallido, intento por instaurar una verdadera industria nacional de cine animado.

Bajo aquella ley florece también la actividad de Fernando Gagliuffi y del versátil cineasta uruguayo Walter Tournier, al lado de exitosos estudios como Anivisa, de Pedro Vivas y Antonio Otayza y Antarki, de Benicio Vicente.

Con la llegada de la tecnología digital y la Internet, la producción animada, tanto publicitaria como de entretenimiento, mostraría nuevas posibilidades, simplificándose y volviéndose accesible a un gran número de realizadores. Luego, tras el arribo del nuevo

siglo, se daría un verdadero “boom” de la animación digital con las iniciativas de Alpamayo y el hito que alcanzara al producir los primeros largometrajes en este género.

Descubrir esta historia, edificada sobre la base de ingenio, audacia, esfuerzo e ilusiones, no ha sido, en todo caso, tarea fácil. La problemática actual de la historiografía del cine animado nacional radica en la ausencia de una bibliografía especializada y la dispersión de datos disponibles en aislados trabajos periodísticos, cuyas frecuentes limitaciones obligan a recurrir, en el curso de una labor de indagación, al rastreo de fuentes de carácter primario.

De manera previa, con el fin de obtener un esbozo general sobre el tema, nos ha sido indispensable proceder a determinar los diversos objetivos de nuestro estudio, el cual asume, desde ya, un carácter netamente exploratorio.

Primer objetivo (general): Establecer las fuentes y criterios para una historia del cine de animación en el país desde sus inicios, década a década, hasta la actualidad.

Segundo objetivo (específico): Recoger información de todo tipo sobre el tema de la historia de la animación en el Perú, con el fin de establecer los principales campos de aplicación de la animación nacional que faciliten líneas de investigación en el futuro, incorporando sus diferentes caracteres técnicos y artísticos.

Tercer objetivo (específico): esbozar breves reseñas biográficas de los principales realizadores, dentro del marco de su labor profesional desplegada en el país.

Cuarto objetivo (específico): Plantear los alcances del proceso histórico delineado por las producciones animadas realizadas en el país, abarcando los antecedentes, los orígenes y el desarrollo logrado en el área hasta nuestros días.

Quinto objetivo (específico): Precisar el marco legal, trazado por el Estado, que ha regido la producción animada nacional a lo largo de su historia.

Sexto objetivo (específico): Determinar, de acuerdo a la disponibilidad del material existente, la necesidad de fundar una Cinemateca Nacional de Animación.

En medio de un arduo trabajo de investigación, hemos acudido a diferentes archivos, con el propósito de ubicar y revisar, durante largos meses, material bibliográfico diverso, así como cientos de páginas de diarios y revistas de distinta época en busca de la fuente periodística directa, referencia fundamental en la estructuración de la obra.

Paralelamente, la Web nos ha brindado datos de interés, mayoritariamente sobre animación actual, comprobándose, en este caso, que la tecnología puede convertirse muchas veces, cuando se lo propone, en eficaz herramienta para la divulgación del conocimiento.

Sin embargo, lo que realmente ha venido a enriquecer el presente estudio es la ventaja de haber podido contar, en muchos casos, con el invalorable recurso del testimonio personal.

De esta manera, reconstruir gran parte de este casi olvidado capítulo de nuestra historia cinematográfica desde sus orígenes ha sido posible gracias a la contribución directa y desinteresada de muchos de sus protagonistas. Valiosa información de primera mano, procedente de su participación activa en el trabajo de producción, ha sido brindada por Rafael Seminario Quiroga, Manuel Jiménez Sologuren, Pedro Vivas, Gianfranco Annichini, Raymundo Medina, Sadi Robles, Luis “Lucho” Cáceres Gutiérrez, Victoria Chicón, Denise Maquet, Adela Pino Jordán, Luis Brocca Chávez, José Nuñovero, Segundo Asto, Edmundo Vilca, Fernando Gagliuffi, Carlos Morán Euribe, Julio Carrión, Walter Tournier, Nelson García Miranda, Benicio Vicente Kou, Antonio Otayza, Luis Vivas Francia, Guillermo Malpica, Manuel Olivera, Juan Asmat, Manuel Loayza Guzmán, Alfredo Peña, Roberto Bonilla Herold, Marco A. Segura, Orlando Dancourt, Christian Bravo, José San Martín, Juan Carlos Silva, Diego López Mobilia, Javier Álvarez, Francisco Díaz, Santiago Piaggio, Alonso Vega-Peña, Cristian Koch, Henry Gates, Nelson Wissar, Juan Carlos Alegre, Sandy Calderón, Luis Escobedo, Jossie Malis, Gabriel Sado, Luis Domínguez, Marcos Descalzi, Luis Ángel y Mauricio Esparza Santa María, Percy Kiyabu, María Gracia Bisso, Hernán Sotomayor, Camila Valdeavellano, Cayetana Carrión, Gonzalo Pflücker, Cristian Alarcón y Gianmarco Magnani.

Igualmente, ha sido de gran ayuda la información alcanzada por Ricardo Bedoya, de la Universidad de Lima; Luis Cárdenas, reconocido publicista del medio; Fernando Franco, de Kingdom Comics; Nelly Cohata; Rosa Nakamura; Mario Pozzi-Escot, director del Cine Arte de la UNMSM; Walter Meza ex-director de Enrad Perú, Caterina Seminario; Mónica Brown, de Industria Andina del Cine; Javier Prado, realizador de animación; Norca Calderón del Grupo Chaski; Rommel Comeca consultor en informática; Juan José Arias de Canal Uno; Roberto Barba y Kathy Serrano, organizadores de “La Noche de los cortos”; Carlos Solano de Imagyc y Maribel N. Martínez de Fundación Telefónica, así como el

esfuerzo tanto del personal de la Biblioteca Central de la UNMSM., como del de la Biblioteca del IPP.

Como resultado de este trabajo nos ha sido posible conocer un legado documental bastante amplio. Así, junto a los recuerdos personales de quienes forjaron esta historia, material fílmico, fotografías, crónicas periodísticas, documentos administrativos, bocetos, dibujos, storyboards, acetatos y artes diversos es lo que aún se conserva y que merece ser apreciado y estudiado con mayor énfasis, en adelante, por los historiadores del cine nacional.

La tesis que hoy presentamos se desarrolla en dos capítulos.

El primero aborda aspectos referidos al marco teórico de la materia que nos ocupa, tocando temas como los antecedentes existentes en investigaciones sobre historia de la animación, una reseña histórica del cine animado mundial, principios y modalidades creativas del cine animado, así como el proceso de producción de películas animadas tradicionales.

El segundo capítulo abarca ya el tema de la historia de la animación nacional en sí, empezando con los antecedentes e inicios del cine animado a comienzos de los años cincuenta del siglo anterior, pasando por el primer auge de la animación televisiva en los años sesenta, la producción animada en los setenta, la época de los grandes estudios en los años 80, los comienzos y el desarrollo de la animación digital en los noventa y la producción animada del siglo XXI con los primeros largometrajes animados (sin olvidar, aquí, aspectos como el fenómeno anime, el stop motion, la relación entre arte académico y animación, así como la enseñanza y los festivales nacionales vinculados al género).

A todo ello se agregan, como adecuado complemento, 272 ilustraciones y la totalidad de fichas técnicas referidas a los cortometrajes animados producidos durante la ley de cine 19327 y a los largometrajes animados realizados, desde 2004, en el país.

El presente esfuerzo viene a ser tan sólo un primer paso en el cometido de descubrir la naturaleza y la influencia en nuestra sociedad, a través de los años, de aquella particular y cautivante forma expresiva, mezcla de arte y espectáculo, que hoy no se limita más a su primigenia función de entretener, abarcando ya múltiples campos de la actividad humana.

De cualquier forma, el corto trecho transitado en el curso de nuestra investigación ha bastado para rescatar, en medio de un universo en que los adelantos tecnológicos dominan la posibilidad de cualquier esfuerzo de producción, el modelo de iniciativa, tesón y creatividad cultivado en su momento por muchos de los animadores locales de antaño, una

potencial fuente de inspiración a ser considerada por los realizadores que recién se inician y que ven con nuevos bríos el largo camino aún por recorrer de nuestra prometedora animación actual.

CAPÍTULO 1

EL CINE DE ANIMACIÓN

1.1. Antecedentes

Entre los primeros libros que abarcan estudios históricos sobre animación se cuenta la obra del norteamericano Edwin George Lutz *Animated Cartoons, how they are made, their origin and development (Dibujos Animados, cómo se hacen, su origen y desarrollo)*, editada hacia 1920 y que, a la vez de impartir información sobre los procesos entonces vigentes para la producción de películas animadas (de la que el propio Walt Disney se sirviera en sus inicios), brindaba datos sobre la, aún entonces breve, historia de la animación.

El autor Lo Duca editaría en Francia años más tarde, en 1948, otro libro, *Le Dessin Animé (El Dibujo Animado)*, que contendría también secciones sobre los inicios y el desarrollo de la animación mundial, aunque abundando más en aspectos vinculados a la realización de cine animado de su época.

George Sadoul, por su parte, en su conocida *Historia del Cine Mundial. Desde los orígenes hasta nuestros días* dedicaría un capítulo al área del cine animado histórico, que comprendería desde la época del cine mudo hasta los años cincuenta del siglo anterior, refiriéndose principalmente al tema de la animación americana clásica (revelándose como duro crítico de la repetitiva fórmula idealizada de Disney) y, en menor proporción, al de la animación del resto del mundo.

En relación al área específica del cine animado mudo, es conocido el destacado trabajo del americano Donald Crafton, autor de *Before Mickey. The Animated Film (1898-1928) [Antes de Mickey. La Película Animada (1898-1928)]*, un completo libro que, publicado en 1982, profundiza sobre el tema (dividiendo la historia en una inicial etapa artesanal, encabezada por Stuart Blackton, Emile Cohl y Winsor McCay y otra industrial, iniciada con John R. Bray) y el de su compatriota Dennis Gifford, que en 1990 editaría un valioso catálogo de películas animadas mudas americanas, *American Animated Films: The Silent Era, 1897-*

1929 (*Películas Animadas Americanas: La Era Silente, 1897-1929*), de gran ayuda para investigadores en la materia.

Ya un estudio más amplio, de carácter universal, sobre historia del cine animado internacional lo tendríamos en un texto salido a luz en 1988, *Cartoons. One Hundred years of Cinema Animation (Cartoons. Cien años de Animación en el Cine)*, del italiano Giannalberto Bendazzi, uno de los historiadores de animación vivos más importantes. Bendazzi (autor también de *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación*, libro sobre un eximio productor de animación ítalo-argentino de inicios de la pasada centuria) no sólo se centraría en los habituales focos principales de producción de animación de entretenimiento, América, Europa y Asia, sino también en regiones como África y América Latina, caracterizadas por una industria más bien irregular, orientada muchas veces a otros sectores alejados del entretenimiento (como el publicitario, por ejemplo).

En Latinoamérica es escaso, en términos bibliográficos, lo que se ha trabajado en cuestiones de historiografía del cine de animación, aunque es digna de resaltar la labor de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños (EICTV), en Cuba, responsable de la publicación virtual *Miradas. Revista del Audiovisual*, que contiene una serie de reseñas históricas, desarrolladas por diversos autores de Latinoamérica, sobre el cine animado de esta parte del mundo.

Ya a nivel de producción bibliográfica física, cabe mencionar dos casos representativos: Argentina y México.

La obra en animación a través de la historia de Argentina, el país de mayor tradición en el tema en América Latina, está reunida en *Breve Historia del dibujo animado en Argentina*, texto publicado en 2004 por el investigador Raúl Manrupe. En este libro, el autor sistematiza la producción animada en la nación del Plata a lo largo de los años, desde la obra de Quirino Cristiani en los años 10, hasta la producción en los 90 y la tecnología digital, incluyendo una cronología de los hechos principales de la animación mundial y argentina.

Manuel Rodríguez Bermúdez es autor, por su parte, del libro *Animación, una perspectiva desde México*, aparecido en 2007.

Esta obra, que toca la evolución histórica de la animación mexicana, está dividida en tres grandes secciones: antecedentes de la animación en el mundo, técnicas de animación

cinematográfica y la animación en México, en la que se revisa la producción mexicana desde la primera cinta animada, *Don Catanno* (1934), pasando, entre muchas otras, por el primer largometraje, *Los Tres Reyes Magos* (1974) y *El Héroe* (1994), cortometraje de Carlos Carrera ganador de la Palma de Oro en el Festival Internacional de Cine de Cannes. En el Perú, finalmente, la ausencia de antecedentes bibliográficos convierte en pionera sobre el tema a la presente investigación, que entrelaza la animación publicitaria y la no publicitaria (destinada indistintamente a medios como el Cine, la Televisión¹ o la Internet) como parte de un mismo proceso histórico, propuesta que encuentra sustento en antecedentes como el de las obras de Bendazzi o de la EICTV, en las que la producción publicitaria, donde el caso amerita, es mencionada como parte activa de la historia del cine de animación en determinados países.

Producto, en gran parte, del acopio de información de fuentes primarias, la presente obra se proyecta como espacio de referencia básica para el desarrollo de otros trabajos que, en un futuro, profundicen más en materias específicas, constituyéndose, así, en punto de partida para escribir una historia integral del cine animado peruano.

1.2. Reseña histórica del cine animado mundial

La historia del cine animado moderno se remonta a 1906, año en que el anglo-norteamericano James Stuart Blackton experimentara con el sistema de trucaje fílmico cuadro por cuadro, adaptándolo para el rodaje de una serie de dibujos en posiciones sucesivas, ejecutados a tiza sobre la superficie de una pizarra.

Cuando el caricaturista francés Emile Cohl adopta en 1908 el mismo sistema de trucaje para la realización de su película *Fantasmagoria*, ya se tenía una noción algo más clara de las potencialidades del nuevo género. Fue en dicha película, realizada ya en base a la filmación de dibujos sobre papel (proyectándose el negativo), en que se emplea, por primera vez, un argumento como hilo conductor de la acción dramática desarrollada en pantalla.

¹ Debido a su condición de productos cinematográficos, las realizaciones fílmicas destinadas a la televisión están también incluidas en textos dedicados a la historia del cine. Un ejemplo, a nivel local, es el libro del

Con *Fantasmagoria* y los personajes de rudimentario diseño a los que daba vida en ella, fundaba Cohl, a la vez, un estilo propio que sería popular durante años, tanto en Francia como en Norteamérica, donde radicaría temporalmente.²

Los primeros tiempos del dibujo animado cinematográfico, dentro de su carácter aún formativo, nos hablan de un período de apertura hacia diversas influencias externas.

En lo concerniente al argumento y a la concepción gráfico-visual, particularmente, la animación encontró un inmejorable marco referencial en Europa en las tradiciones y el folklore nacional.

En los Estados Unidos, por su parte, se daría preferencia a la historieta humorística, un género encumbrado desde tiempo atrás por los medios periodísticos.³ El hecho de que Winsor McCay, quizás el mejor artista gráfico que haya dado dicha nación en el siglo XX, incursionara tempranamente en la animación con personajes suyos de aparición regular en historietas publicadas en la prensa escrita nos dice mucho al respecto.

A él pertenece una obra excepcional como *Gertie, el dinosaurio* (1914), que tenía como atractivo el ser parte integrante de un número de vaudeville, presentado en los teatros por el mismo McCay, en el que interactuaba con el enorme monstruo prehistórico proyectado en pantalla.

Sin embargo, mucho antes que los trabajos de Blackton, Cohl o McCay vieran la luz, los dibujos animados existían ya, en su forma primigenia. Así, durante las primeras décadas del siglo XIX, se habían hecho muy populares los llamados “juguetes ópticos”, artefactos que permitían reproducir el movimiento de dibujos aprovechando la llamada “Persistencia retiniana”.

Este principio, descubierto en 1824 por el físico inglés Peter Mark Roget, establece que una imagen queda grabada en la retina del ojo incluso por una fracción de segundo después de haber cesado la observación, lo cual hace posible percibir como movimiento continuo la sustitución, una por otra y a cierta velocidad, de diversas fases consecutivas de la misma acción de una figura determinada.

autor nacional Ricardo Bedoya *Diccionario Ilustrado de las Películas Peruanas* (Lima, 1997), que consigna películas producidas para la televisión peruana en los últimos años del siglo XX.

² *The Oxford History of World Cinema*, 1996: 73.

³ Halas y Manvell, 1963: 26.

Aquellos artilugios, que han pasado a la historia con nombres pintorescos como Taumátropo, Fenakistiscopio, Estroboscopio o Zoótrofo, restringían, sin embargo, la acción a un ciclo de movimiento limitado, lo cual los imposibilitaba para la narración de historias relativamente largas.⁴

Para 1892, un compatriota de Cohl, Emile Reynaud, conseguiría por primera vez proyectar con éxito en una pantalla historietas animadas, merced a una curiosa invención suya, basada en su ya exitoso juguete Praxinoscopio, el llamado Teatro Óptico.

Accionado a manivela, el Teatro Óptico estaba diseñado sobre la base de un complicado sistema de proyectores de luz, lentes de aumento y un tambor poligonal de espejos, que, tal como en su Praxinoscopio, cumplía la función de obturador para la serie de imágenes contenidas en una larga tira de papel, que pasaba de una bobina a otra para posibilitar la proyección animada.⁵

Este espectáculo presentaría, no obstante, no pocos inconvenientes, generados principalmente en el extenuante sistema de Reynaud de dibujar y pintar directamente, sobre la misma banda de proyección, cientos de minúsculos recuadros para dar vida a la imagen. En ese sentido, la técnica de filmación cuadro por cuadro de los dibujos (hechos ya en una mayor y más apropiada escala), se traduciría en una inusitada comodidad en la realización y en una mayor disponibilidad de recursos técnicos y artísticos que le valdrían figurar, desde ya, como un procedimiento fundamental en la producción de películas animadas.

Al trabajo pionero de Blackton, Cohl y McCay, caracterizado por una dinámica eminentemente artesanal, seguiría luego una etapa de auge internacional de las películas y series animadas americanas, iniciada en los días de la Primera Guerra Mundial.

Pero esto fue posible sólo gracias al descubrimiento de métodos que pudieron garantizar una producción elevada y continua, un hecho debido a la iniciativa de realizadores como John R. Bray, Earl Hurd, Gregory La Cava o Raoul Barré, quienes sentarían las bases para la organización definitiva de los estudios en base a nuevas técnicas de realización (el

⁴ Mac Gowan, 1965: 34-37.

⁵ *Historia universal del cine*, 1982: 24-25.

fundamental sistema de celuloideos) y a la especialización en el trabajo de animación (introducción de la cadena de mando).⁶

Sería éste el inicio del proceso de industrialización que iría a ser inseparable del “cartoon” americano, lo cual estimularía el posterior surgimiento de grandes figuras como Pat Sullivan, los hermanos Fleischer y, principalmente, Walt Disney, que llevarían a este género a sus niveles creativos más altos.

Cronología del cine de animación en el mundo⁷

Narrar en su integridad la historia de acontecimientos y evoluciones a que dio lugar el cine de animación significaría abarcar un espacio del que, por ahora, no disponemos, por lo que sólo registraremos algunos de aquellos hechos en la siguiente, aunque incompleta, reseña cronológica.

1853 Valiéndose de un Fenakistiscopio adaptado a un proyector, el oficial del ejército austríaco Franz Von Uchatius (Figura 1) lleva a cabo la primera experiencia de proyección animada de dibujos.

1878 Emile Reynaud presenta durante la Exposición Universal de París su Praxinoscopio, precursor inmediato de su Teatro Óptico.

1885 George Eastman perfecciona su emulsión fotográfica sobre celuloide, que bajo el formato de 35 mm, adaptaría luego Edison al uso cinematográfico.

1892 *Un buen bok, El payaso y sus perros y Pobre Pierrot*, las primeras películas del Teatro Óptico de Reynaud (Figura 2), se exhiben en el Museo Grévin de París.

1895 Primera exhibición pública del Cinematógrafo de los hermanos Lumière, en el «Salón Indien» del «Gran Café», del Boulevard des Capucines, en París.

⁶ Rivera, 2007: 63-70.

⁷ Rivera, 2006; Del Río [En línea].

- 1906 El caricaturista y productor cinematográfico James Stuart Blackton efectúa los primeros experimentos de filmación cuadro por cuadro de dibujos (Figura 3).
- 1908 *Fantasmagoria* (Figura 4), la primera obra cinematográfica en dibujos, de Emile Cohl, es estrenada en la Sala del Gimnasio de París.
- 1909 Benjamin Rabier produce en Francia *Caramel*.
- 1910 *Monsieur Stop*, una nueva producción de Cohl, se estrena este año.
- 1911 *El pequeño Nemo en el país de los sueños*, del dibujante Winsor McCay, es una de las primeras películas norteamericanas en dibujos.
- 1913 Es realizada por John Bray *The Artist Dream (El Sueño del Artista)*.
La compañía Pathé produce los primeros cortos de *Mutt y Jeff (Benitín y Eneas)*.
- 1914 Winsor McCay produce su mayor éxito: *Gertie el dinosaurio* (Figura 5).
- 1915 *Animated Grouch Chaser (Persecución animada del gruñón)* y *Cartoons in a Barber's Shop (Dibujos en una peluquería)* son, para esta época, éxitos del canadiense Raoul Barré.
El americano Earl Hurd patenta el sistema de animación sobre celuloide.
- 1916 Bajo la producción de William Randolph Hearst se empiezan a realizar las series de *Krazy Kat (La Gata Loca)*, *Katzenjammer Kids (Los Sobrinos del Capitán)* y *Bringing up Father (Educando a papá)*.
- 1917 *El Apóstol*, del ítalo-argentino Quirino Cristiani, se convierte en el primer largometraje en dibujos animados de la historia.

- 1918 Comienza la producción de *Pieds Nickelés*, serie animada de Cohl.
- 1919 La serie *Out of the Inkwell (Salida del Tintero)* introduce al famoso personaje de los hermanos Fleischer Koko, el payaso (Figura 6).
- 1920 Se produce el debut del gato Félix en *Feline Follies*, película de la Paramount.
Le canard en ciné, empieza a ser producida mensualmente por los franceses Cheval y Lortac.
- 1923 A este año pertenece *Alicia en Cartolandia*, primera producción de importancia de Walt Disney.
- 1928 *Steamboat Willie* (Figura 7), de Walt Disney, estrenada en el Teatro Colony de Manhattan, representa dos hitos importantes: es la primera película sonora en dibujos animados y el debut cinematográfico de Mickey Mouse.
- 1929 *The Skeleton Dance (La Danza de los Esqueletos)*, de Disney, representa la primera obra en sincronizar la acción de las imágenes con el íntegro de una pieza musical.
- 1930 Hace su ingreso en la escena cinematográfica Betty Boop, creación de los hermanos Fleischer, en *Dizzy dishes*.
- 1932 *Flowers and Trees (Flores y Arboles)* (Figura 8), también de Disney, introduce el sistema Technicolor y se convierte en la primera cinta animada en colores.
En Estados Unidos se exhiben las primeras películas de Popeye (Figura 9), realizadas para la Paramount por los hermanos Fleischer.
- 1934 El Pato Donald interpreta su primer papel en *The Wise Little Hen (La Gallinita Sabia)*, de Walt Disney.

- 1935 *The Band Concert (El Concierto de la Banda)*, de Disney, es la primera película a colores de Mickey Mouse.
Se estrena *The three little pigs (Los tres cerditos)*, de Disney.
- 1937 *Blanca Nieves* (Figura 10), de Walt Disney (Figura 11), es el primer dibujo animado sonoro en largometraje.
- 1939 Son realizadas las primeras películas de Tom y Jerry (Figura 12), dirigidas por William Hanna y Joseph Barbera, de la Metro Goldwyn Mayer.
- 1940 Se estrenan otros dos largometrajes de Disney: *Pinocho* y *Fantasia* (en la que se sincronizaban imágenes animadas y música clásica interpretada por la Orquesta Sinfónica de Filadelfia).
Walter Lantz, de la Universal, produce las primeras películas de Woody Woodpecker (el Pájaro Loco).
Bugs Bunny (Figura 13), el célebre conejo de la Warner, hace su aparición este año en el corto *A Wild Hare*, de Tex Avery.
- 1942 *Bambi*, de Walt Disney, es estrenada este año.
- 1943 *Saludos Amigos*, es otro largometraje de Disney en el que se aprecian ambientes sudamericanos.
- 1945 La Metro Goldwyn Mayer produce *Leven Anclas*, en la que Tom y Jerry ejecutan pasos de baile junto a Gene Kelly.
- 1950 La UPA (United Productions of America) realiza las primeras películas de Mr. Magoo, creación de Steve Bosustow.
- 1951 Se estrena *Alicia en el país de las Maravillas*, de Disney.

- 1953 Tom y Jerry intervienen en *Dangerous when wet*, esta vez nadando junto a Esther Williams.
- 1957 La cadena norteamericana NBC lanza *Ruff y Reddy*, la primera serie animada televisiva de la Hanna-Barbera.
- 1958 Primeras emisiones del *Show de Huckleberry Hound* (Figura 14), producido por el mismo equipo.
Hakujaden (La Leyenda del Cisne blanco), producido por la Toei Doga, es el primer largometraje de animación japonés.
- 1959 A este año corresponde *La Bella Durmiente*, largometraje de Disney.
Comienza a transmitirse *Quick Draw Mac Graw*, serie televisiva de la Hanna-Barbera.
- 1960 *Los Picapiedras* (Figura 15), de los mismos productores, es la primera serie de televisión animada en ocupar un horario estelar. Compuesta de 166 capítulos, se emitiría hasta 1966.
Basado en el famoso cuento chino de Son Goku, *Saiyuki* es el primer largometraje el japonés Osamu Tezuka, padre de la industria moderna del manga y del anime.
- 1961 Se emiten los primeros episodios del *Show del Oso Yogui*, programa de televisión de la Hanna-Barbera.
Fundación de Mushi Productions, el famoso estudio de Osamu Tezuka.
- 1962 Hanna-Barbera vuelve a ocupar el horario estelar con su serie *Los Supersónicos*.
- 1963 *Tetsuwan Atom (Astroboy)* (Figura 16), del genial Tezuka, es el primer gran suceso internacional del Anime japonés.

- 1964 *Mary Poppins*, de Walt Disney, es una cinta en la que Julie Andrews y Dick Van Dike comparten el escenario con figuras animadas.
- 1967 La japonesa Tatsunoko Productions produce *Mach Go Go Go (Meteorito)* (Figura 17), la serie de aventuras creada por Tatsuo Yoshida.
Otra compañía japonesa, La Daichi Doga, da inicio a las series animadas de *Ogon Bat (Fantasmagórico)* (Figura 18), inspirada en una conocida historieta de los años treinta.
Las también niponas Tokyo Movie Shinsha y Studio Zero producen *Paaman (El Hombre par)*, serie basada en los personajes de Fijuko Fujio.
Producida por la Mushi Productions, pasa al cine la creación de Tezuka *Ribbon No Kishi (La Princesa Caballero)*.
- 1971 *Travesuras de una Bruja*, de Walt Disney, combina nuevamente el cine de acción real con los dibujos animados.
- 1972 Basada en el personaje del artista underground Robert Crumb, *El Gato Fritz*, del americano Ralph Bakshi, se convierte en la primera película de dibujos animados en largometraje, para adultos.
Estreno de *Fuerza G*, serie de ciencia ficción producida por la Tatsunoko Productions.
Primeros programas de *Mazinger Z* (Figura 19), serie creada por Go Nagai y producida por la japonesa Toei Animation.
- 1973 A este año pertenece *La Telaraña de Charlotte*, largometraje de la Hanna-Barbera.
- 1975 La japonesa Zuiyo and Nippon Animation realiza *La Abeja Maya*.
- 1976 A este año pertenece *Candy Candy*, el gran éxito del anime romántico creado por Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi.

- 1979 Se inicia la producción de *Angel*, de la Toei Animation.
- 1981 Hanna-Barbera lleva a la Televisión *Los Pitufos*, basada en los personajes del artista belga Peyo.
- 1982 Estreno de *Tron* (Figura 20), de los estudios Disney, cinta animada que incluía ya escenas trabajadas por computador.
- 1984 Se estrena *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, la serie que desembocaría en el primer gran fenómeno del manga y del anime en Europa.
- 1988 Escrita y dirigida por el japonés Katsuhiro Otomo, *Akira* es la historia de un grupo de delincuentes juveniles envueltos en un experimento militar clasificado.
La producción americana *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Figura 21), dirigida por Robert Zemeckis, introduce innovaciones en la combinación de actores de carne y hueso y personajes del dibujo animado.
Se renueva el interés por las películas de animación.
- 1989 Se produce el estreno de *La Sirenita*, nuevo largometraje de Disney.
Primeros episodios del anime *Ranma 1/2*, creación de Rumiko Takahashi.
- 1990 La Cadena Televisiva americana Fox Network presenta la serie *Los Simpson*, de Matt Groening.
Se estrena *Los Supersónicos, la película*, de Hanna-Barbera.
- 1991 *La Bella y la Bestia* (Figura 22), de Walt Disney, se convierte en la primera producción en dibujos animados nominada al Oscar a la mejor película.
La CBS Productions lanza para la Televisión *Family Dog*, dirigida por Tim Burton.
Tiny Toon adventures es realizada por la Spielberg Amblim Entertainment.

- 1992 Lanzamiento de la primera de las cinco temporadas de la producción japonesa *Sailor Moon*.
Las australianas Faifilms y Youngheart Productions producen *Ferngully: la historia de Zak y Crysta*, cinta de dibujos ecológica.
- 1993 Lanzamiento de *Dos perros tontos*, serie animada televisiva de la Hanna-Barbera.
- 1994 Estreno de *El Rey León*, de Disney.
- 1995 Producida por los Estudios Disney, es realizada *Pocahontas*.
Toy Story (Figura 23), de los mismos productores, es el primer largometraje en dibujos animados hecho íntegramente por ordenador.
- 1996 Se estrena *El Jorobado de Notre Dame*, de Disney.
- 1999 Basada en la historia original de Edgar Rice Burroughs, es estrenada *Tarzán*, de los Estudios Disney.
- 2000 Teniendo como directores a Nick Park y Peter Lord, *Chicken Run* es una película animada en stop motion producida por DreamWorks.
- 2001 *Shreck* (Figura 24), producción en animación 3D de Andrew Adamson y Vicky Jenson, se convierte en uno de los más memorables éxitos de DreamWorks.
Final Fantasy: The Spirits Within, de Hironobu Sakaguchi, es un largometraje totalmente generado por computador, en imágenes fotorrealistas, que se constituye en suceso mundial.
- 2002 Creada en 3D y ambientada en escenarios prehistóricos, *La era del hielo* (Figura 25), de Chris Wedge, es el primer gran éxito animado de la Fox.

- 2003 *Buscando a Nemo*, de Andrew Stanton, reafirma el liderazgo de Pixar entre las compañías de animación en 3D.
- 2004 Robert Zemeckis dirige *El Expreso Polar*, realizada con actores cuyos movimientos eran transferidos a personajes concebidos en digital.
- 2006 A este año corresponde el largometraje animado en 3D *Vecinos invasores*, dirigido por Tim Johnson y Karey Kirkpatrick para DreamWorks.
- 2008 Inspirada en la historia de un oso Panda aprendiz de artes marciales, DreamWorks lanza la película en 3D *Kung Fu Panda*, de Mark Osborne y John Stevenson.
- 2009 Dirigida por Henry Selick, se exhibe la cinta en stop motion *Coraline y la puerta secreta*, de las compañías Laika y Pandemonium LLC.
- Up* (Figura 26), de Pete Docter y Bob Petersen, es la última producción 3D de estudios Pixar.

1.3. Fundamentos teóricos de la animación

1.3.1. Principios que gobiernan el cine animado

Si consideramos que la velocidad promedio del cine es de veinticuatro cuadros o fotogramas por segundo, un segundo de animación vendrá a estar constituido, consecuentemente, por veinticuatro posiciones consecutivas del personaje dibujado.

Fotografiadas independientemente, una tras otra y cuadro por cuadro, en una cámara de cine, las imágenes se registrarán, en la forma de una sucesión, en la película que, proyectada a la velocidad indicada, generará en la visión humana la ilusión de movimiento. Desde los días de James Stuart Blackton, este principio ha permanecido prácticamente invariable como eje central de todo el sistema productivo de las películas animadas.

Sin embargo, el profundo tecnicismo que caracteriza hoy en día al género de la animación dista mucho de las condiciones de precariedad e improvisación que dominaran la labor de los pioneros.

En realidad, los primeros cambios decisivos se darían recién cuando Earl Hurd instaura el uso del celuloide.

El personaje empezó a ser dibujado sobre una hoja de celuloide transparente, lo que implicó independizarlo del fondo (sobre el cual debía en adelante ser fotografiado), evitando de esta manera la, hasta entonces necesaria, repetición de éste último para cada etapa del movimiento.

La subdivisión del trabajo en los dibujos animados que, mediante la separación de funciones entre el animador y el fondista empezara a hacerse más evidente, se fue consolidando al delimitarse el campo de acción específica de cada área (animación, edición de sonido, rodaje, etc.), merced al conjunto de avances técnicos aportados por el desarrollo de la industria cinematográfica misma.

En nuestros días, la sofisticada tecnología digital ha significado, aparte del perfeccionamiento de cada una de aquellas áreas por separado, una simplificación del trabajo, traducible en un considerable ahorro de tiempo, esfuerzo y dinero.

1.3.2. Conceptos o modalidades del cine de animación

La inquietud por innovar en el campo de los medios expresivos ha hecho que los realizadores hagan uso, para narrar sus historias, no sólo del tradicional sistema de animación de dibujos, sino de los más diversos procesos tecnológicos, los cuales han ido haciendo su aparición con el correr de los años.

El registro fotográfico de la imagen, por otro lado, puede hoy ser hecho no sólo a través de cámaras de cine sino de video, web, de fotografía digital o scanners, pudiendo las representaciones captadas (dibujos u objetos) ser manipuladas de diversas formas a través de un ordenador, en programas específicos, con el fin de trabajar su diseño y morfología, previamente a la labor de añadirles movimiento y sonido.

Dependiendo de la libertad que permita el trabajo a llevar a cabo, existe hoy una enorme gama de posibilidades creativas para hacer animación, entre las que destacan las siguientes:

Animación tradicional de dibujos: Desde la época de los rudimentarios dibujos a tiza de Blackton, esta modalidad, que ha venido siendo la principal durante muchos años, ha sufrido una serie de variantes, la principal de las cuales ha sido la introducción del sistema de celuloides en 1915, lo cual redundó en beneficio de la especialización del trabajo en los estudios, favoreciendo, a la larga, una mejor organización de los mismos.

La aparición del dibujo animado televisivo, a fines de los años cuarenta del siglo anterior, establecería, por su parte, una variante en el tratamiento de la acción animada. Así, con el fin de evitar la ingente inversión económica que implicaba el uso de animación continua, el nuevo medio otorgaría una mayor preferencia al movimiento limitado de las formas, generando pronto el surgimiento de una gran variedad estilística entre los nuevos realizadores.

Animación de muñecos, marionetas u objetos tridimensionales: Conocida como “stop motion”, fue el propio Blackton uno de los primeros en aplicarla en películas como *The Haunted Hotel* (1907). Cohl siguió sus pasos animando muñecos en *Le tout petit Faust* (1910).

La historia ha dado luego grandes maestros en el área como el ruso Ladislav Starevitch, los americanos Willis O’Brien y Ray Harryhausen o los checos Jiri Trnka y Jan Svankmajer, por citar unos cuantos.

La posibilidad de animar figuras de plastilina dio lugar al uso del término, aplicable también a esta rama, de “clay animation” (en inglés: clay=plastilina). Un ejemplo lo tenemos en el trabajo del británico Nick Park, realizador de las famosas series de Wallace y Gromit.

Demás está decir que el tipo de material utilizado por los animadores no se limita a la plastilina pudiendo emplearse además arcilla, arena, alfileres, vidrio, materiales de desecho o lo que una fértil imaginación pueda sugerir.

Animación de figuras articuladas: Fue aprovechada ya por Blackton en su primera película animada. El propio Disney llegó a trabajar en sus inicios como publicista en esta modalidad, que implicaba una gran reducción de costos de producción, en comparación a la

animación sobre celuloide. Presupone el uso de figuras de rasgos reconocibles, movibles a través de las articulaciones de sus miembros.

Animación de siluetas: Derivada del antiguo espectáculo de las sombras chinescas, guarda similitud con la animación de figuras articuladas, sólo que en este caso lo que importa destacar es el contorno o la silueta del personaje, dejando de lado sus rasgos particulares. La iluminación de las figuras es aplicada por el lado posterior.

El delicado trabajo de extraordinarios realizadores como la alemana Lotte Reiniger-Koch, autora de la inolvidable cinta *El príncipe Achmed* (1926), o el japonés Noburo Ofuji (*La ballena*, 1927) habla por sí solo del gran nivel artístico a que ha podido acceder esta modalidad.

Animación sobre película de cine: Ya el italiano Arnaldo Ginna había hecho tempranas experimentaciones de dibujo sobre película de cine en 1909. Posteriormente, alcanzarían la fama en esta misma técnica el artista neozelandés Len Lye y, sobre todo, el escocés Norman McLaren, autor de dinámicas y atractivas sincronizaciones de diseños abstractos y música que le llevarían a ganar, incluso, el Oscar de la Academia.

Este método de realización prescinde totalmente del uso de la cámara, requiriendo de lentes de aumento para poder dibujar, con tintas especiales, a la pequeña escala que permite la banda de imagen de la película.

Animación digital: Desde el estreno de *Tron* (1982), de los estudios Disney, la tecnología de la computadora ha ido gradualmente ganando un terreno importante en el área, al punto que actualmente es el procedimiento que domina ampliamente en la realización de producciones animadas.

Innumerables son las ventajas que ofrecen los medios digitales, permitiendo la realización de imágenes en movimiento tanto en dos dimensiones (2D), a través de programas como el Macromedia Flash o en tres dimensiones (3D), sirviéndose del 3D max o del Maya, por ejemplo.

Asimismo, la computadora nos ofrece, entre muchas otras opciones (como la creación de efectos especiales), generar animación transfiriendo a un modelo tridimensional, mostrado

en pantalla, el movimiento de un actor real por medio del MOCAP (Motion Capture), valiéndose, para el efecto, de sensores especiales insertados en las distintas partes del cuerpo del actor.

1.3.3. Proceso productivo de una película animada tradicional

Basándonos en el esquema descrito en el libro *Técnica del cine animado*, de John Halas y Roger Manvell, hemos creído conveniente reseñar, con fines ilustrativos, las etapas en las que se hallaba usualmente fragmentado el trabajo de creación de toda película de dibujos animados tradicional.

Como más adelante se verá, muchas de esas etapas han sufrido con el tiempo cambios radicales, debidos al advenimiento de una serie de avances tecnológicos.

Variando en función de lo modestos o ambiciosos que pudieran haber representado en su momento los medios u objetivos de producción, tal esquema de trabajo es el que a continuación presentamos:

a). El Guión y el Storyboard

Toda la maquinaria productiva se activa a partir de la concepción del guión. A través de él, se cuenta ya con una reseña completa del argumento y sus variantes, así como de la totalidad de los diálogos de los personajes.

Pero esta información escrita es indispensable interpretarla en forma de imágenes.

Para ello se recurre a la confección del Storyboard (Figura 27), un conjunto de cuadros en los que se visualizan los planos y los encuadres de las escenas y se consignan los diálogos correspondientes a cada una de éstas.

b). El Libro de trabajo

El director, sin embargo, requiere abarcar toda la acción de la película de una manera más detallada y especializada.

Como respuesta a esta necesidad, crea su Libro de trabajo, describiendo, cuadro por cuadro, la serie de planos y encuadres ya planteados en el Storyboard y registrando, además, las maniobras técnicas a adoptar con la cámara (acercamientos, panorámicas, cortes o fundidos de escenas, etc.).

c). Grabación de las voces y de la música

Mientras tanto, la grabación de los diálogos de los personajes se inicia cuando los encargados del doblaje poseen ya una plena identificación con el perfil psicológico de los mismos, obtenida mediante el estudio de las Hojas modelo (Figura 28), en las que se especifican de manera gráfica las proporciones correctas, los gestos, poses y demás detalles de caracterización de los personajes.

Este estudio se complementa con un examen de la naturaleza y el ritmo del argumento, reflejados en el Storyboard y el Libro de trabajo.

En estos dos últimos, fundamenta también su labor el músico, encargado, por su parte, de transformar sistemáticamente en melodía el íntegro del conjunto narrativo.

Ambas grabaciones (diálogo y música) se realizan por separado en cinta magnetofónica.

d). La Carta de diálogo y la Carta de música

Toca entonces, adaptar ambos registros sonoros al sistema de trabajo del animador. El diálogo, en su totalidad, es fragmentado sílaba por sílaba y transferido a la Carta de diálogo, dividida, a su vez, en términos de unidades de fotogramas, con el fin de asegurar más adelante una armónica correspondencia entre la voz y el movimiento de los labios del personaje dibujado.

Es preciso también, paralelamente, hacer coincidir las múltiples modulaciones de carácter de la música con la esencia de la acción desarrollada en pantalla. Se anota para esto, en la Carta de música, la distancia total abarcada por cada período musical, en relación directa al tiempo en que tarda en ser ejecutado y a las características propias que lo diferencian de los demás.

e). El Cuaderno de cámara

Todos los aspectos hasta el momento desarrollados deben ser ahora sintetizados en un Cuaderno de cámara, en forma de instrucciones específicas cuadro por cuadro, en las que se precisa la clase de acciones a desarrollar por los personajes, el ritmo de las secuencias, las particularidades de la música o el diálogo e incluso los movimientos de cámara.

Toda esta información se constituye, así, en un verdadero programa de trabajo, que a continuación habrá de ser utilizado directamente por el equipo de animación.

f). La animación de los personajes

Con el Cuaderno de cámara y las Hojas modelo se dan ya las condiciones para poner en marcha el proceso de animación de los personajes (Figura 29).

Éste se realiza a lápiz sobre finas hojas de papel, previamente colocadas sobre una mesa especial iluminada, con el fin de ir constatando, de manera progresiva, la perfecta continuidad entre las sucesivas posiciones adoptadas por el personaje.

El animador principal es el que se ocupa de realizar las más importantes o significativas de estas posiciones, siendo el animador de intercalados o Intercalador el encargado de concretar el resto de dibujos de la secuencia (Figura 30).

g). La Prueba de línea

Conforme los animadores van culminando las secuencias y, siempre que los recursos lo permitan, se puede proceder a rodar con ellas una película previa, que se conoce como Prueba de línea o Prueba de lápiz.

Pudiendo proyectarse en sincronización con el sonido, ya grabado en cinta magnética con anterioridad, este procedimiento nos puede conducir hacia la corrección de posibles alteraciones surgidas en relación a la fluidez de las acciones o a la correlación proporcional entre los dibujos.

La Prueba de línea, igualmente, puede ser aprovechada para comprobar la precisa coincidencia entre los fondos (cuyos contornos se bosquejan también en papel fino, provisionalmente) y las formas animadas.

h). Confección de los fondos

Toda vez que hayan sido verificadas las escalas y las proporciones de los fondos (en relación a los personajes animados), podrán ya plasmarse éstos definitivamente sobre hojas de papel grueso, cuya longitud estará supeditada al grado de desplazamiento que la escena requiera.

Una serie de perforaciones sobre su superficie los adecuarán al juego de soportes sobre el que deberán ser fijados (o movidos), bajo los celuloides, durante el proceso fotográfico.

i). La Tinta y el Color

Paralelamente, los dibujos trazados por el equipo de animación, una vez corregidos y aprobados, pasan a manos de los entintadores, quienes los calcan sobre hojas de celuloide transparente perforadas, tal como los fondos. La labor se efectúa con tintas especiales aplicadas con plumas, pinceles, estilógrafos, marcadores o lápices de cera.

Sólo cuando el trabajo de línea está terminado, se procede recién a cubrir con color las áreas de imagen por el reverso del acetato, empleándose para el efecto, pinturas vinílicas, incorporadas por medio de pinceles o pulverizadores.

j). Revisión y Rodaje

Lo único que resta ahora por hacer, antes de comenzar el rodaje, es superponer los celuloides en sus respectivos fondos (atendiendo a una numeración específica que previamente les ha sido asignada), de modo tal que pueda asegurarse una correcta coincidencia entre todos ellos y permitir la rectificación de cualquier error.

Una vez superados los inconvenientes que pudieran haberse presentado, le toca el turno al operador, quien, ciñéndose estrictamente a las instrucciones del Cuaderno de cámara de los

animadores, coloca en los soportes los fondos y los celuloideos en el correspondiente orden y, en una cámara de cine adaptada para la filmación vertical, expone así, cuadro por cuadro, la película.

k). El Montaje

Finalizado el Rodaje, la película es procesada, para ser sometida luego a un último examen, al ser proyectada en forma simultánea con los sonidos grabados, tal como en la prueba de línea.

Si el director muestra su conformidad con los resultados apreciados, ordena fusionar las bandas de diálogo, música y efectos en una sola, con lo cual queda expedito el camino para concretar el último paso de todo el proceso, el Montaje, que consiste en el traslado del sonido grabado en cinta magnética a la banda sonora de la película misma.

De esta manera queda la copia definitiva para la exhibición.

CAPÍTULO 2

EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL PERÚ

2.1. Inicios del Cine Animado en el Perú

2.1.1. Un largo preámbulo

Hace 10,000 años existía ya entre los primitivos pobladores de estas tierras la inquietud por plasmar de manera gráfica la idea de movimiento.

Inmortalizados en las paredes de las oscuras cuevas de Lauricocha, en Huánuco, han quedado así valiosos testimonios de aquellas colectividades humanas precerámicas.

Es allí, en la famosa cueva número 3 de Chaclarragra, que se nos ofrece, detenida en el tiempo, la dramática descripción dibujada de una escena cotidiana de entonces⁸ (Figura 31). Un grupo de camélidos aparece corriendo en hilera, en medio de una desesperada fuga, mientras algunos seres humanos tratan de darles caza, ayudados por objetos con aspecto de armas o bastones.

Dos de los camélidos han sido ya alcanzados por proyectiles, presumiéndose su fatal destino.

Reflejo, al parecer, de parte importante de un más complejo sistema ritual, la escena sorprende por su intenso dramatismo, resuelto en esquemáticos trazos y, sobre todo, por su alto sentido de dinamismo.

Registrados para la posteridad en una serie de regiones de nuestro país como Huánuco, Junín, Tacna o Arequipa, quedarían dibujos prehistóricos como éste, que muestran, con relativa frecuencia, grupos de animales desplazándose, vívidos episodios de caza o, en menor proporción, de danza.⁹

⁸ Cardich, 1985: 128-130.

⁹ Guffroy, 1999: 41 y 51.

Ya en estadios culturales superiores, nuevas civilizaciones encontraron modos más complejos de detener en el tiempo un instante de vida, siempre de acuerdo al carácter mágico-religioso que definía su cosmogonía.

Tal como se diera en el caso de las pinturas murales egipcias o en los vasos griegos, las representaciones que trataron de reflejar el movimiento por medios artísticos estuvieron también presentes en nuestras culturas precolombinas.

Los tejidos Paracas nos presentan con frecuencia seres antropomorfos en posición de vuelo. Un cántaro Nazca tardío lleva dibujada una violenta secuencia de combate entre dos guerreros, dividida en cuatro fases.

No obstante, el grupo humano precolombino que llegaría más allá en sus pretensiones de reflejar dinamismo a través de su arte sería la Cultura Moche. Así, a través de los fascinantes diseños que aparecen en sus cántaros, apreciamos logradas composiciones con escenas de carrera, de combate y de juego.

La profunda identificación del entorno agrícola con la vida del hombre en esta cultura se evidencia por los dibujos de plantas con formas humanas o animales. Tal es el caso de especies como el maíz, la yuca, el ají y, especialmente, el frijol.¹⁰

Una interesante secuencia gráfica muestra una semilla de frijol transformándose paulatinamente en un ser humano en plena carrera (Figura 32). Si bien la sucesión de imágenes no manifiesta una continuidad exhaustiva, sí que es posible advertir el carácter serial progresivo de los dibujos. Un asombroso referente de lo cerca que entonces se estuvo de fragmentar la acción animada.

Tras la llegada de los españoles, la influencia artística europea (española, italiana o flamenca) se dejaría sentir a través de la iconografía de grandes escuelas locales, como la limeña o la cuzqueña.

La movilidad de la imagen se expresaría ahora a través de bellas figuras de vírgenes celestiales, ángeles revoloteando, composiciones ecuestres de Santiagos matamoros o de santos en éxtasis, propios del arte religioso oficial de la época.

Ya entrada la República, constituidas en una excepción al habitual hieratismo de sus reconocidos cuadros costumbristas, se harían célebres las interesantes escenas de danzas

¹⁰ Hocquenhem, 1987: 106-108.

criollas y de tauromaquia, desbordantes en pasión y energía, pintadas a la acuarela por el pintor limeño de extracción popular Pancho Fierro.

Lo descrito líneas arriba, nos basta para comprobar el carácter natural de aquel impulso al que obedecía el hombre peruano al trasladar un aspecto fundamental de la vida a las expresiones plásticas, por medio de las innumerables concepciones planteadas tanto antes como después del encuentro entre la civilización indígena y la europea.

Sin embargo, lo que durante mucho tiempo se quiso presentar como movimiento, en el arte de las diversas culturas que se sucedieron en nuestro territorio, nunca abandonaría su dimensión simbólica, su artificial condición de efecto visual añadido a una composición estática, incapaz de mostrar un contenido de vital realidad.

En tal sentido, el medio artístico local se vería sometido irremediabilmente a las mismas condiciones a las que, permanentemente, desde las tempranas manifestaciones de Lascaux y Altamira, habría de estar sujeto el arte universal a través de su extensa historia.

Es así que, pese a la fuerte carga de dinamismo sugerida por muchas importantes obras producidas a lo largo del tiempo, todos los esfuerzos de nuestros artistas por transmitir en sus creaciones la verdad del movimiento se vieron, de este modo, siempre limitados.

Los siglos transcurrirían, entonces, inexorablemente, sin que, no sólo en nuestro medio sino en el mundo entero, el hombre encontrara una manera efectiva de registrarlo y reproducirlo.

2.1.2. El arribo del cinema

Finalmente, luego de una cadena de hallazgos iniciada a comienzos del siglo XIX, que abarcara hitos fundamentales, como el descubrimiento del principio de la persistencia retiniana, en 1824 o de la fotografía, en 1826, la ciencia encontraría una respuesta a aquella inquietud, que durante milenios, había acompañado ineludiblemente al hombre.

En diciembre de 1895, dos hermanos franceses, importantes fabricantes de materiales y aparatos fotográficos, Louis y Auguste Lumière, proyectaban en la gran pantalla de un salón parisino, a través de un extraño aparato inventado por ellos, las primeras imágenes fotográficas en movimiento. La nueva maravilla llevaba el nombre de Cinematógrafo.

Aunque el principio cinematográfico había ya sido aplicado por Thomas Alva Edison dos años antes en su Kinetoscopio, una gran caja de madera que ofrecía ya minúsculas vistas de

cine a través de un visor personal, sería la ampliación de las imágenes en una pantalla lo que marcaría el nacimiento de un nuevo y sensacional espectáculo de carácter colectivo.

El cine pronto traspasaría las fronteras de Francia, llegando a países como Inglaterra, Alemania, Rusia o Norteamérica, donde alcanzaría un notable suceso.

No pasaría mucho tiempo antes de que el nuevo invento se diera a conocer también en nuestro medio. En efecto, la noche del 2 de enero de 1897, en una función programada en el restaurante Jardín Estrasburgo (hoy Club de la Unión) de la Plaza de Armas de Lima, haría su debut el Vitascopio, una forma de cine proyectado desarrollada por Edison.¹¹

Al evento, organizado por los propietarios del artefacto C.J. Vifquain y W.H. Alexander, acudiría el propio presidente Nicolás de Piérola, quien, junto al grupo de personas que se hiciera presente aquella noche en el Estrasburgo, disfrutaría de un aplaudido programa compuesto por vistas con escenas de lucha, números cómicos y de baile.

Exactamente un mes después, el 2 de febrero, se presentaba por primera vez en Lima, traído por los empresarios A. Tobler y G. Missols, el Cinematógrafo Lumière, ganando pronto una amplia preferencia en relación al Vitascopio Edison. Las famosas producciones de tipo documental de los hermanos franceses se harían así muy populares en nuestro medio, motivando un cada vez mayor interés del público local por el espectáculo cinematográfico.¹²

Así, de las carpas, donde durante un tiempo se le exhibiría como una curiosidad, pasaría a las primeras salas de material noble especialmente construidas para la proyección de películas a comienzos del siglo pasado, consolidando, a partir de entonces, su enorme ascendiente sobre el espectador y sentando firmemente sus bases, como fenómeno de masas, en nuestra sociedad.

2.1.3. El cine animado y su presencia en el país: el desarrollo de la exhibición y los primeros proyectos trancos de producción

El cine animado tardaría aún algún tiempo en hacer su ingreso a nuestro circuito de exhibición.

¹¹ Rivera, 2006: 15-17.

¹² *Ibíd.*

Así, sería en el ya desaparecido cine Alhambra, propiedad de la Compañía Cinematográfica Sudamericana, en una función de matiné programada para el domingo 10 de marzo de 1918, en que el público limeño tendría la oportunidad de poder apreciar por primera vez los llamados “dibujos movibles” (Figura 33).

No se conoce el nombre de la cinta animada exhibida aquel día (que compartiría cartelera con *La muda de Portici*, protagonizada por la mítica bailarina rusa Anna Pavlova), aunque suponemos que por su innovadora y atractiva naturaleza debió, desde un comienzo, haber capturado el interés de la audiencia que acudiera aquel día al Alhambra, colmando ampliamente sus expectativas.

Tras la llegada de Augusto B. Leguía al gobierno, en 1919, se despertaría un renovado interés por la producción fílmica local, llegando a rodarse tanto filmes de ficción (nuestro primer largometraje, *Camino de la venganza*, sería producido en 1922) como documentales, éstos últimos puestos muchas veces al servicio del interés propagandístico de un Estado autocrático y personalista.

A esta línea propagandística correspondía un proyecto fílmico surgido, a iniciativa del expropiado diario *La Prensa*, en 1924, año del centenario de la Batalla de Ayacucho.

El propósito de la ambiciosa producción que se planeaba hacer, titulada *El Perú ante el Mundo*, no era otro que, aprovechando los festejos por tal efemérides, transmitir al exterior una imagen positiva del país, mostrando lo mejor de nuestra vida económica, social y cultural de entonces (Figura 34).

El antecedente más lejano referido a la producción de animación en el Perú data de aquellos días y estaba íntimamente relacionado con el proyecto. Una nota publicitaria aparecida aquel año en *La Prensa*,¹³ informaba al lector del interés de los productores por incluir segmentos de “dibujos en movimiento”, como parte del atractivo de la película.

Desgraciadamente, nunca se sabría de la naturaleza concreta ni de la temática de aquella jamás realizada secuencia animada. El camarógrafo español contratado por el gobierno para dirigir *El Perú ante el Mundo*, Gabriel España, sería acusado de estafa (se decía que acudía a la filmación de los eventos con una cámara sin rollo) y terminaría por escapar con el dinero pagado por el Estado peruano al Ecuador, dejando trunco el proyecto

¹³ “El Perú ante el mundo”, 1924.

cinematográfico y, por consiguiente, las posibilidades de dar inicio a la producción de animaciones locales.¹⁴

Fuera de este anecdótico episodio, no volvería a tocarse el tema de la producción de animación durante el resto del Oncenio (1919 - 1930), el prolongado período de gobierno dictatorial de Leguía.

En el período silente, la exhibición cinematográfica de animación en Lima sería relativamente limitada, llegando a dominar la escena los populares Mutt y Jeff, personajes de Bud Fisher, a través de las series producidas desde 1913 por la compañía Pathé.

Sería más bien en el período sonoro en que los dibujos animados gozarían de un auge sin precedentes.

Desde que en mayo de 1930 el Cine Colón proyectara los cartones musicales *Por el Radio* y *Cuando el gato está ausente*, como parte del primer programa de cine “todo hablado, cantado y bailado” exhibido en nuestra capital (Figuras 35-36), las películas animadas sonoras empezarían a ganar un espacio significativo dentro de las carteleras cinematográficas locales.

En *Cuando el gato está ausente* (Walt Disney, 1929) haría su debut en nuestras pantallas el célebre Mickey Mouse (mal identificado como “Monkey Mouse” en los anuncios de prensa), a quien seguirían, en adelante, otros personajes que brillarían como grandes figuras de la animación de los años treinta, como Betty Boop y Popeye, de la Paramount; el conejo Oswald (conocido aquí, por entonces, como Blas), de la Universal; el gato Félix, creación del australiano Pat Sullivan o los *Terrytoons*, de Paul Terry.

No obstante, en lo que respecta a las preferencias del público, serían los personajes y las producciones de Walt Disney los que mantendrían un evidente liderazgo en aquellos años.

Los alocados y divertidos cortos de Mickey (Figura 37), Donald (conocido por Lima desde 1935), Pluto o Goofy y las fantasías musicalizadas de las llamadas *Sinfonías tontas* pronto abrirían, en nuestro medio, el camino a los primeros largometrajes de la compañía (el primero de ellos, *Blancanieves*, sería estrenado en 1938), que tendrían como marca de fábrica el inconfundible naturalismo de sus personajes y el profundo carácter idealizado de sus argumentos.

¹⁴ Bedoya, 1997: 37-39.

El merchandising derivado de la exhibición de las películas de Disney sería aquí, por su parte, un fenómeno nuevo que alcanzaría gradualmente proporciones considerables, manifestándose, por lo general, en la venta de juguetes, prendas de vestir o revistas de historietas con la imagen de sus diferentes personajes animados (Figura 38).

Para 1941, en plena Segunda Guerra Mundial, el ya famoso productor de animación norteamericano daría inicio, junto a sus dibujantes, a un viaje a través de una serie de países de Latinoamérica, entre ellos el Perú, con el fin de captar ambientes típicos y personajes de aquellas regiones para la realización de una película, que tenía, entre sus propósitos, estrechar las relaciones entre Norteamérica y las naciones de este lado del continente.

El 9 de octubre de 1941 llegaría al Terminal Marítimo del Callao, procedente de Valparaíso, el buque “Santa Clara”, que traía, entre sus ocupantes, a Disney y sus acompañantes (Figura 39). Entre éstos figuraban personajes como los dibujantes Frank Thomas, Webb Smith, Bill Cotrell y Ted Sears, así como el compositor Charles Wolcott.¹⁵

Durante su corta estancia en Lima (Figura 40), que sólo duró unas horas, Disney fue objeto de las más variadas atenciones, entre las que se contaron un cocktail en La Cabaña ofrecido en su honor por su amigo Bert Reissman, representante en Lima de la RKO-Radio (distribuidora de sus películas) y una recepción en el Country Club organizada por la Casa Grace & Company, donde se presentaría un espectáculo musical integrado, entre otros artistas, por el grupo de danza de los “Morochucos”, la intérprete criolla Bartola Sancho Dávila y la famosa cantante lírica Ima Súmac.¹⁶

Pese al carácter fugaz de su visita, Disney se daría tiempo, antes de continuar su viaje en el “Santa Clara”, para conocer las instalaciones del diario *El Comercio* (Figura 41) y el taller del conocido pintor nacional José Sabogal (Figura 42), ubicado en el Jirón Carabaya, manifestando en todo momento su gran interés por el Perú y su riqueza cultural.

Más allá de la inevitable resonancia que tendría como tema en las páginas de espectáculos de los diarios, la noticia de la llegada de Disney a Lima llegaría a generar un profundo impacto en la opinión pública local, constituyéndose en un indicador del alto grado de

¹⁵ “Walt Disney, el creador de los dibujos animados, llegó ayer”, 1941: 5.

¹⁶ “Con Walt Disney & Co”, 1941: 6.

influencia que, como expresión cultural, había llegado a alcanzar en la sociedad por aquellos días, a nivel mundial, el nuevo arte del cine animado.

2.1.4. El declive de la producción fílmica nacional en los cuarenta. La publicidad y las primeras animaciones nacionales: Rafael Seminario

En 1937, gracias al encuentro de Felipe Varela La Rosa, Ricardo Villarán y el camarógrafo español Manuel Trullen, se formaría Amauta Films, empresa nacional que, de acuerdo a un fenómeno que ya se daba por entonces en otros países latinoamericanos (principalmente, en México) se propondría realizar obras cinematográficas que reflejaran fielmente nuestra idiosincracia.

La producción fílmica de Amauta se iniciaría ese mismo año con la cinta *La bailarina loca*, a la que seguirían muchas otras que marcarían una fructífera etapa, que llegaría a su término entrada ya la década del cuarenta.

Tal como señala Ricardo Bedoya en su libro *100 años de cine en el Perú: una historia crítica*, el declive de Amauta se debería, entre otros factores, a la insuficiente calidad, tanto técnica o artística, de las películas (impedidas, en estas condiciones, de competir con las extranjeras) y el reducido mercado que abarcaban (por su temática populista, estaban destinadas, por lo común, a un público local). La escasez de película cinematográfica virgen, debido al inicio de la Segunda Guerra Mundial, terminaría por consolidar una crisis en la que no sólo esta productora, sino el cine nacional, en su conjunto, se vería envuelto.

Desde entonces, nuestro país produciría un limitado número de largometrajes, centrándose el trabajo de los realizadores, en su mayor parte, en la filmación de noticiarios (producidos desde 1944) y documentales.

Esta es la razón por la cual, para inicios de la década de 1950, existía una gran incertidumbre sobre el futuro del cine nacional, afectado por la desconfianza de los potenciales inversionistas, dudosos del alcance comercial de las películas locales. Esta incertidumbre se vería, incluso, reflejada en el contenido de las páginas culturales de algunos medios de prensa, que, ocasionalmente, planteaban la impostergable necesidad de contar en nuestro medio con una verdadera industria cinematográfica.

Resulta paradójico, por ello, que precisamente en medio de aquel indefinido estado de cosas vieran la luz las primeras películas de animación peruanas, aparecidas como un repentino e inesperado brote creativo, tan sólo explicado por el espíritu de aventura, el tesón y, sobre todo, el talento de sus realizadores.

Sin embargo, pese a una ya bien establecida tradición gráfico-humorística nacional que, tal como en el caso del cine animado americano de comienzos del siglo veinte, hubiera servido de eficaz referente inicial, la animación peruana no nacería como un componente más del rubro del entretenimiento, sino de otra vertiente que empezaba por entonces a tomar forma y fuerza entre nosotros: la publicitaria.

En 1943, Antonio Flores-Estrada y Carlos Roca Rey fundan Causa (Compañía Anunciadora Universal S.A.), la primera agencia publicitaria en el Perú, sentando un exitoso precedente que estimularía el establecimiento de otras como McCann-Erickson, en 1946 y Publicidad Lowder, en 1948.¹⁷

Las agencias ayudarían a que la publicidad empezara a tomar en nuestro medio otro rumbo, al ser enfocada de un modo más profesional. En su papel de intermediarias entre el comerciante y el medio de comunicación, ofrecerían un producto publicitario más elaborado, concebido a partir de una bien planificada estrategia destinada a capturar la atención del consumidor.

Esta estrategia generaría, con regularidad, la necesidad de contar con la ayuda de medios visuales atractivos, como el dibujo o la fotografía. A éstos, no tardaría en añadirse otro, más moderno, cuyo singular potencial comunicativo había probado ya gran eficacia tanto en el cine como en la televisión de aquellos días: el dibujo animado. Sería de esta manera, en que se darían, finalmente, las condiciones necesarias que permitirían la realización de las primeras películas de animación de carácter local.

El primer dibujo animado nacional del que se tiene noticia fue un cortometraje experimental de cinco minutos, de cuyos detalles poco conocemos, rodado en diciembre de 1952 por Rafael Seminario (Figura 43) y Augusto López, dos jóvenes artistas, dibujantes del popular diario limeño *Última Hora*, asociados a través de la empresa El Lápiz Mágico.¹⁸

¹⁷ “Historia de la Asociación”: [En línea].

¹⁸ “Dos Walt Disneys criollos ...”, 1953: 5.

Rafael Seminario (Lima, 1930) había sido dibujante del diario *Jornada*, de donde pasaría a *La Prensa* y, más adelante, a *Última Hora*. Para ese entonces, era ya un artista muy solicitado en el mundillo social capitalino, donde se había hecho conocido como un hábil retratista al óleo.

Interesado por la animación a través de la ampliamente conocida obra de Disney (cuyo estilo sería uno de los principales referentes artísticos en su trabajo posterior), Seminario se había decidido a crear sus propios dibujos animados, contactando originalmente con un técnico de la Metro Goldwyn Mayer y otro de la venezolana Bolívar Films, sin llegar a acuerdo alguno con ellos.¹⁹

Sería así que, tras su encuentro con López, llegaría al fin a resultados específicos en el área de producción, realizando aquel corto inicial, en el que aparecía Periquito (Figura 44), un individuo de aspecto infantil ataviado con sombrero rural y poncho típico, uno de los primeros personajes del dibujo animado peruano.

En adelante, la prensa no daría ya más cuenta de López, a diferencia de Seminario, quien habría de continuar estrechamente vinculado al ambiente cinematográfico, llegando a hacerse, con el tiempo, de un nombre conocido y respetado dentro del campo de la animación local.

Aunque Seminario había tenido, desde un comienzo, un gran interés por centrarse en el área del entretenimiento (en sus declaraciones a la prensa de la época habla de sus planes para rodar cortos de diez a doce minutos), pronto se advertiría su clara inclinación por la publicidad, llevando a cabo, a partir de entonces, nuevas producciones animadas, dentro de aquel campo, para diversas agencias.

Un ejemplo de ello lo advertimos a través de una nota periodística de *Última Hora*, de 1954, firmada por el conocido periodista de espectáculos Guido Monteverde, quien informaba de la contratación de Seminario por un productor extranjero (por la suma de ciento cincuenta mil soles de la época) para realizar un corto publicitario que se promocionaría, además del Perú, en Venezuela, Colombia, Ecuador, Chile y Bolivia.

¹⁹ “Dos Walt Disneys criollos ...”, 1953: 5.

No obstante, la obra de este realizador no recibiría la difusión debida entre nosotros hasta tiempo más tarde, cuando obtiene al decidido apoyo de empresarios visionarios que sabrían confiar en sus habilidades técnicas y artísticas y en las amplias posibilidades de aquel importante medio audiovisual como era vista, ya por entonces, entre nosotros, la animación. Así, cinco años después de sus primeros acercamientos al dibujo animado, Seminario lograría hacer ingresar por la puerta grande una obra suya al circuito de exhibición cinematográfica nacional: *Sorpresas Limeñas* (Figuras 45-47).

Teniendo como fondo musical un tema interpretado por la cantante Ina Duval con el acompañamiento del músico José “Pepe” Morelli, *Sorpresas limeñas* tuvo una gran aceptación desde su estreno en el cine Metro, el 3 de mayo de 1957²⁰ (Figura 48).

Filmada a colores, la película, de una duración de cinco minutos y treinta segundos, había sido encargada a Seminario por la corporación fabricante de bebidas gaseosas José R. Lindley e hijos, haciéndose cargo del guión uno de los propietarios, Johnny Lindley.²¹

Acogida con beneplácito por la crítica especializada, algunas de sus escenas clave nos mostraban a una humanizada torre del parque universitario de Lima bostezando, un travieso y divertido gato interpretando una melodía criolla y una pareja de candorosos personajes (uno de ellos el propio Periquito), ataviados con trajes típicos, bailando una colorida marinera. El corolario, como no podía ser de otro modo, lo constituía la promoción de Inca Kola, la bebida que auspiciaba el corto.²²

Dueño de una técnica impecable en la concepción gráfica y la dinámica de sus personajes, Seminario había sido el creador, animador y director del corto, que luego de ser mostrado inicialmente a productores, publicistas y broadcasters, sería presentado al público en general en los cines Diamante y Orrantia, con gran suceso.

Sorpresas limeñas llegaría así a constituirse en el primer eslabón de una cadena de éxitos que habrían de caracterizar luego la obra del realizador limeño.

Tras esta producción, Seminario seguiría en la senda de la producción de animaciones publicitarias para cine, llegándole con regular frecuencia encargos del extranjero (a la

²⁰ Seminario, entrevista presencial; “Hoy estrenaron peli de dibujos animados...”, 1957: 4.

²¹ Seminario, entrevista presencial.

²² “Hoy estrenaron peli de dibujos animados...”, 1957: 4.

época de *Sorpresas limeñas* pertenecen dos cortos realizados para una agencia de publicidad venezolana, uno realizado para la Coca Cola y otro para la Camel), que le permitirían seguir difundiendo su trabajo en diversos países de Latinoamérica.

2.1.5. La obra de Jorge N. Caro²³

Además de Seminario, la historia registra la presencia en Lima, también en los años cincuenta, de un notable animador argentino, activo en nuestro medio hasta inicios de la década siguiente: Jorge Caro.

Discípulo del productor de animación José Burone Bruché, Jorge N. Caro había tenido un favorable inicio como realizador en su país natal con un personaje, la vizcacha Plácido, figura principal en tres cortos producidos por la casa Cinepa, uno de los cuales, *Puños de Campeón* (1950), llegaría a ser exhibido un tiempo en las salas de cine.

Estos trabajos iniciales de Caro revelarían claras influencias del estilo de animación de la Warner Brothers (que, opuesto a la tendencia naturalista en el movimiento, típica de Disney, se orientaba hacia un incremento del ritmo de la acción animada), así como la extraordinaria habilidad del realizador como “gagman” o creador de situaciones humorísticas, sacando el mayor provecho de su prolífica imaginación.

Pero, a pesar de tan auspicioso comienzo, Caro, lejos de permanecer en la producción de cortos de entretenimiento en su país, continuando la larga tradición nacional en ese campo, tomaría la determinación de viajar al extranjero para dedicarse de lleno, tal como lo hiciera su maestro Burone Bruché, al prometedor campo del dibujo animado publicitario.

Hacia 1955, un joven Jorge Caro arribaría, en compañía de su familia, al Perú, donde, asociado a su compatriota José “Pepe” Sanerovich (director de arte de Publicidad Grant), daría forma a un equipo para realizar animación publicitaria destinada al cine.

En su propio departamento, ubicado en la avenida Larco (luego se trasladaría a la avenida 28 de Julio), en Miraflores, instalaría su centro de operaciones.

²³ Gracias a los escritos del cineasta Félix Nakamura Muroi, del investigador argentino Alejandro R. González, algunos datos de Giannalberto Bendazzi (contenidos en su libro *Cartoons: One hundred years of Cinema Animation*) y, sobre todo, al testimonio invaluable del reconocido publicista Manuel Jiménez, uno de sus inmediatos colaboradores, es que hemos podido reconstruir parte de los inicios y de la etapa en Lima de este casi olvidado productor de animación argentino.

Para el trabajo de producción convocaría a una serie de colaboradores. Entre ellos, figuraba Guillermo Mordillo (Buenos Aires, Argentina, 1932), el futuro gran humorista gráfico, quien, traído por Caro a Lima, trabajaría paralelamente en la agencia McCann-Erickson local. En el Perú, Mordillo laboraría cinco años, tras los cuales partiría a Nueva York.

Otro de los trabajadores de Caro, Manuel Jiménez Sologuren (Lima, 1935), estaría también ligado, como dibujante, a McCann-Erickson, convirtiéndose, con el tiempo, en un destacado hombre de publicidad.²⁴

Junto a Mordillo y Jiménez, laborarían con Caro otros personajes vinculados al ámbito publicitario, como Roberto “Boby” Larrabure y Luis “Luchín” Cárdenas Menacho (Iquitos, 1930), otra gran figura del medio, quien, desde McCann-Erickson, contribuiría en el área creativa.

Locuaz, de carácter fuerte y exigente, pero cumplidor en sus tratos, Caro tenía un gran poder de convocatoria que le ayudaría a establecer contacto con una serie de agencias (entre las que se contaban J. Walter Thompson, McCann-Erickson o Causa), para las que llegaría a realizar una serie de encargos para promocionar los productos o servicios de diferentes firmas comerciales.

El trabajo específico de animación en sus producciones, realizado en conjunto por Mordillo, Jiménez, Sanerovich y, en ocasiones, por otros colaboradores de nacionalidad argentina, era supervisado por el mismo Caro, quien también animaba, haciéndose cargo del dibujo de las posiciones clave de las secuencias (las llamadas “puntas” o “extremos”).

El pase a tinta de los dibujos lo hacía Mordillo, empleando pluma y pincel y una tinta especial para acetato. Por aquella época, se hacía uso de la llamada “pintura placa”, muy parecida a la ténpera, para añadir color a los acetatos.

Fuera de la cámara Bólex, con la que llevaba a cabo el proceso de rodaje, Caro no contaba con un tipo especial de maquinaria, improvisando muchas veces los medios técnicos con los que trabajaba. Una mesa de vidrio de comedor le servía como tablero de animación,

²⁴ Aunque atraído principalmente por el cine convencional, Jiménez llegaría luego a trabajar con un amigo, Germán Gamarra (también colaborador de Caro), animaciones para los créditos de los programas de televisión de Panamericana, en la azotea de un edificio ubicado en la calle Belén, en el centro de Lima. Establecido entre 1964 y 1968 en Argentina, se haría cargo de los fondos de *Tango*, premiado corto animado para cine del realizador Omar Serritella, financiado por el Instituto Nacional de Cinematografía. (Jiménez, entrevista presencial).

mientras que los acetatos destinados a la filmación eran fijados, rudimentariamente, con tachuelas.

Los cortos, hechos para cine, tenían una duración aproximada de un minuto y eran filmados en colores, debiendo ser, por tanto, revelados en Argentina (en nuestro país no existía, por entonces, empresa alguna dedicada al revelado de película cinematográfica en color), con todos los inconvenientes que esto podía, eventualmente, generar.

Trabajando activamente en un medio en el que, exceptuando a Seminario, no tenía competidores, permanecería Jorge Caro en Lima cerca de siete años, inmerso en la producción de sus películas, en las que demostraría su gran conocimiento del lenguaje cinematográfico, incidiendo, especialmente, en el buen manejo de planos y desplazamientos de cámara.

Tras la llegada de la televisión al Perú, en 1958, disminuiría la demanda de trabajos de animación para cine, decidiendo luego Caro ampliar su campo de acción en la producción audiovisual, introduciéndose en la realización de documentales para el nuevo medio.

Con el paso del tiempo, aumentarían, no obstante, las exigencias de los clientes, traducidas en un mayor volumen de trabajo, no proporcional con las precarias condiciones en que el realizador argentino realizaba su actividad.

Según el animador peruano Félix Nakamura, la falta de los suficientes recursos humanos y técnicos en nuestro medio, que le hubieran permitido formar un equipo de acuerdo al bien organizado modelo argentino, forzarían a Caro a recurrir a la ayuda de animadores profesionales reclutados en su país de origen, desde donde debían enviar los dibujos en papel para las animaciones.

Las inevitables complicaciones generadas por las limitadas comunicaciones de entonces, a las que estaba sujeto este sistema de trabajo, contribuirían a que no diera los resultados esperados.

Los infranqueables obstáculos a que Caro se vería así expuesto conducirían, finalmente, a que se decidiera a dar por terminada su estadía en el Perú, dejando atrás una importante trayectoria que, durante años, había desarrollado en nuestro medio publicitario.

Alrededor de 1962, emprendería retorno a la Argentina, donde continuaría en el campo de la producción de dibujos animados, tal como lo afirma Manuel Jiménez, quien

ocasionalmente lo visitaría en Buenos Aires, colaborando activamente con él en diversos proyectos.

Caro, cuyo trabajo pionero en nuestro país, aún no debidamente reconocido, sentaría un precedente de calidad, tanto técnica como artística, fallecería a inicios de este siglo.

No se conserva, hasta donde se sabe, copia alguna de las animaciones publicitarias que realizara en nuestro país, aunque *Premio al valor* (1947) y *Puños de campeón* (1950), dos de los cortos argentinos protagonizados por su personaje Plácido, que aún sobreviven, pueden darnos una idea aproximada de su avanzado concepto acerca del arte de la animación.

Al margen de su actividad en el cine, Jorge Caro incursionaría, también en nuestro país, en el campo del humor gráfico, asociándose al humorista peruano Pedrín Chispa (seudónimo de Elías Ponce), con quien editaría, hacia 1956, la revista *Pedrín Chispa* (Figura 49), una publicación donde colaborarían los dibujantes de su equipo de animación, entre ellos, Guillermo Mordillo.

En 1957, por otro lado, organizaría en el ICPNA una importante e ilustrativa exposición denominada “Cómo nace un dibujo animado”. Storyboards, muestras de animación en papel, acetatos originales, fondos, tiras de película en 35 mm. e implementos de trabajo del animador, fueron algunas de las piezas exhibidas, que permitieron al público limeño, por primera vez, tener una completa visión acerca del complejo proceso de producción aplicado a este género cinematográfico.

2.2. Animación y Televisión

2.2.1. Orígenes de la animación televisiva

La idea de un mecanismo que fuera capaz de captar imágenes de la realidad y transmitir las a distancia fue por primera vez llevada a la práctica por el escocés John Logie Baird en 1925.

Sirviéndose de materiales caseros, Baird construyó un prototipo de televisor, que sirvió para una primera y exitosa transmisión experimental (efectuada de una a otra habitación de su laboratorio) de la imagen de la cabeza de un muñeco de ventrilocuo apodado Bill.

El artefacto, que ofrecía la escasa definición de 30 líneas con 12,5 imágenes por segundo, había sido confeccionado tomando como elemento clave el disco giratorio inventado por el alemán Paul Nipkow, que descomponía las imágenes captadas en diferentes valores de luz, que eran luego convertidos en impulsos eléctricos, susceptibles de ser transmitidos a distancia.²⁵

Este sistema de televisión mecánica desarrollado por el inventor escocés llegó a tener vigencia unos años en Inglaterra, llegándose a efectuar desde 1929 transmisiones experimentales, financiadas por la BBC, con imágenes de 30 líneas. Más tarde, en 1930, esta misma compañía construiría una emisora desde donde se emitiría la primera obra televisiva.²⁶

Sin embargo, luego que el ruso-americano Vladimir K. Zvorikin inventara el iconoscopio, la compañía alemana Telefunken desarrollaría a fondo la idea de la televisión electrónica, la cual terminaría, finalmente, desplazando a la mecánica.²⁷

La televisión americana se conoció por vez primera en 1939, en medio de una exhibición que formaba parte de la Exposición Universal de Nueva York.

Pero sería tras la Segunda Guerra Mundial en que empezaría a ganar un considerable terreno como medio de propaganda, información y de entretenimiento, dando lugar a una abierta competencia con el medio cinematográfico, que empezaría a atravesar, debido a este motivo, por un período de crisis.

En el caso del dibujo animado, la televisión ayudaría a desarrollar un nuevo estilo, que dejaba de lado la tendencia naturalista clásica y que se iría a caracterizar por formas más esquemáticas y un ritmo mucho más ágil, la llamada “animación limitada”, que conllevaría a reducir dramáticamente los presupuestos de producción.

²⁵ “Imágenes televisivas cruzan el Atlántico”, 2000: 136-137; Gargurevich, 1987: 180.

²⁶ “Imágenes televisivas cruzan el Atlántico”, 2000: 136-137.

²⁷ *Ibíd*; Gargurevich, 1987: 181.

Compañías de animación como la norteamericana U.P.A. (United Productions of America), creadora de series como *Mr. Magoo* o *Gerald McBoing-Boing*, serían las responsables de este importante avance.

A partir de 1950, la animación limitada televisiva empezaría a gozar de una etapa de apogeo. En la publicidad, el cine animado mostraría sus grandes ventajas comunicativas asociado al “jingle” comercial, otro elemento de propaganda utilizado desde 1946. Los avances serían tales que a fines de la década el veinticinco por ciento de la publicidad televisiva estaba ya constituido por películas animadas.

Por otro lado, mientras los grandes estudios de cine cerraban sus departamentos de animación por los altos costos que tenían que afrontar en sus producciones, la televisión entraba a una etapa de franco florecimiento en la producción de animación destinada al área de entretenimiento.²⁸

Desde aquel corto clásico de Disney, protagonizado por su personaje Donald, emitido en 1939 en el programa inaugural de la estación de televisión norteamericana NBC, sería común ver en la pequeña pantalla, al lado de las de Disney, producciones de los Fleischer, Paul Terry o de los estudios Warner, destinadas originalmente para el cine.

Recién en 1949, la NBC lanzaría el episodio inicial de *Crusader Rabbit*, la primera serie animada realizada especialmente para televisión.

Producida por Alexander Anderson y Jay Ward (futuro creador de los populares Rocky y Bullwinkle), los episodios tenían una duración de cuatro minutos y hacían uso de la animación limitada (las diálogos y los movimientos de los personajes eran extremadamente elementales).

Según el autor italiano Giannalberto Bendazzi,²⁹ aunque *Crusader Rabbit* llegó a tener éxito no lograría “romper el hielo”, tal como sucedería con *Ruff y Reddy* (1957), la primera serie animada producida para televisión por William Hanna y Joseph Barbera (directores del estudio de animación de la MGM hasta el momento de su cierre) en su flamante compañía Hanna-Barbera.

Sólo con *Huckleberry Hound* (1958), las aventuras de un perro color azul con acento sureño americano, producida por la misma dupla, se alcanzaría un sitial nunca antes

²⁸ Halas y Manvell, 1963: 12-15.

²⁹ Bendazzi, 1994: 234-235.

ocupado por serie de animación alguna, llegando a obtener uno de los codiciados premios Emmy y a ser difundida a nivel internacional, siendo traducida a una gran diversidad de idiomas.

Ya más adelante, con *Los Picapiedras* (1960), la original historia de una familia prehistórica, Hanna-Barbera buscaría capturar la atención del público adulto (se trataba de la primera serie animada destinada específicamente a ese sector de televidentes), logrando ubicar el programa en horario estelar (los viernes a las 8:30 de la noche), algo impensable, hasta entonces, para una serie de animación.

Los Picapiedras, considerado su mayor éxito, encumbraría a la Hanna-Barbera en un reinado que llegaría a extenderse a lo largo de muchos años, a través de innumerables producciones, al interior del medio televisivo norteamericano, logrando, pronto, una proyección internacional sin precedentes en la historia de la animación.

2.2.2. La televisión comercial en el Perú. Seminario y las primeras animaciones televisadas

La televisión fue conocida por primera vez en Lima hacia el año 1939, en que una delegación del Ministerio de Comunicaciones de Alemania, como parte de una gira por diversos países latinoamericanos, visitara nuestra capital con el fin de difundir las ventajas del nuevo invento.

Integrada por un grupo de ingenieros y técnicos, la delegación traería consigo un equipo Telefunken, el cual sería trasladado al Colegio Guadalupe, donde se montaría un estudio de transmisión en circuito cerrado, que, por espacio de dos semanas, mostraría al maravillado público el funcionamiento del sistema.³⁰

Años más tarde, en 1955, la IV Convención de la AIR (Asociación Interamericana de Radiodifusión), reunida en el Hotel Bolívar de Lima, daría motivo a la exhibición, por parte de la RCA, de un espectáculo televisivo, que motivaría a una serie de importantes hombres de radio locales a interesarse por el nuevo negocio de la televisión. Entre estos personajes, figurarían algunos futuros propietarios de canales como Antonio Umbert y Nicanor

³⁰ “Las primeras exhibiciones de T.V. en Lima ”, 1959: 20.

González, Alfonso Pereyra, Genaro Delgado Brandt y sus hijos Genaro y Héctor Delgado Parker, José Cavero y Augusto Belmont.³¹

Recién el 12 de enero de 1957, el presidente Manuel Prado emitiría un decreto supremo que, a través de una serie de normas técnicas, establecía el primer reglamento de la televisión nacional.

A continuación, se otorgarían las licencias para el funcionamiento de los primeros canales de televisión. El Canal 7 fue asignado al Ministerio de Educación; el Canal 4, a la Compañía Peruana de Radiodifusión (Radio América), propiedad de Antonio Umbert y Nicanor González; el Canal 5, al Estado; el Canal 9, a la Compañía de Producciones Radiales y Televisión S.A., que tenía a la cabeza a Radio El Sol, vinculada a la familia Miró Quesada y, finalmente, el Canal 13 fue adjudicado a Panamericana Televisión S.A. (en 1965 se cambiaría al Canal 5, destinándose el 13 a fines educativos), cuyos principales accionistas eran Isaac Lindley Stepannie y su hijo Isaac “Johnny” Lindley Taboada, Genaro Delgado Brandt y sus hijos Genaro, Héctor y Manuel Delgado Parker.³²

Más adelante, serían entregadas las licencias para el funcionamiento de Canal 2, asignado a Radiodifusora Victoria S.A., de José Eduardo Cavero, dueño también de Radio Victoria y de Canal 11, otorgado a Bego Televisión S.A., de la familia Belmont, quienes también poseían Radio Excelsior.³³

El mismo año en que el gobierno de Prado reglamentara la televisión, cobrarían fuerte impulso las campañas publicitarias en la prensa escrita para la comercialización de aparatos receptores, planificadas por las compañías fabricantes, las cuales llegarían incluso a transmitir en algunos establecimientos comerciales, como medio de promoción, programas experimentales en circuito cerrado. Un ejemplo de ello se daría con la firma IMACO, que utilizaría las instalaciones del Supermercado TODOS de San Isidro (el actual METRO de la Vía Expresa) para programar regularmente funciones de televisión, animadas por una serie de artistas nacionales (Figura 50).

Una donación de 22,000 dólares, hecha por la UNESCO al Ministerio de Educación, permitiría luego a este importante organismo público la instalación de una modesta estación

³¹ Vivas, 2001: 18-19.

³² *Ibíd*: 18-19, 24; Gargurevich, 1987: 184-185.

³³ *Ibíd*: 185.

de televisión educativa y una pequeña antena en el piso 22 de su sede, ubicada frente al Parque Universitario.³⁴

El 17 de enero de 1958, los pocos receptores existentes entonces en nuestra capital captaban en sus pantallas, sin bombos ni platillos, las primeras señales del canal 7, dando inicio, así, a la era de la televisión en el Perú.

Un primer atisbo de televisión comercial se daría el 26 de julio, cuando la compañía RCA Víctor auspiciara, para promocionar la venta de sus televisores, el llamado *Desfile de estrellas*, un espectáculo de música peruana e internacional, emitido a través del canal estatal (Figura 51).

No sería, sin embargo, hasta el 15 de diciembre del mismo año, en que se produciría el nacimiento del primer canal eminentemente comercial. La salida al aire del Canal 4 fue vista a través de los 5000 televisores que eran, por entonces, los que se contaban ya en Lima.

Con la asistencia del presidente de la República Manuel Prado, el acto inaugural se inició con los discursos de rigor del gerente del canal Nicanor González y del presidente del directorio Antonio Umbert, a lo que siguió un programa de variedades en el que se hicieron presentes el cantante boliviano Raúl Shaw Moreno, la peruana Ketty Dyer, la chilena Martha Ramírez, el cantante ítalo-peruano Piero Solari, el cómico uruguayo Herbert Castro, entre otras estrellas.³⁵

De la televisión privada se podía esperar mucho. Posibilidades de producción más amplias que las del canal estatal se traducirían en mayores niveles de sintonía, que redundarían en beneficios comerciales para los auspiciadores.

Fue así que pronto se sumarían otros canales privados a la iniciativa del 4. El Canal 9 (que poco tiempo después sería absorbido por el 4) aparecería en agosto de 1959, mientras que el 13 de Panamericana Televisión, que, guiado por la experiencia de la CMQ cubana, sentaría la pauta en la televisión nacional, sería inaugurado en octubre del mismo año.

Otros canales que no tendrían el mismo éxito en sintonía del 4 o del 13 serían el 2, fundado en 1962 y el 11, que haría su aparición en 1967. Ambos desaparecerían luego, en 1971, durante la aventura estatista del régimen de Velasco.

³⁴ Vivas, 2001: 25.

³⁵ *Ibíd.*: 32-33.

Desde un comienzo, el modelo a seguir en la producción televisiva fue el norteamericano. Esto se dio tanto en el área de entretenimiento, como en la informativa y la publicitaria.

Muchos de los primeros programas de nuestra televisión fueron, así, calcos de los realizados en el país del norte, siendo desarrollados, con frecuencia, por agencias de publicidad, que, además, trabajaban la propaganda de los patrocinadores, la razón de ser de la televisión comercial.

Una producción que escapaba de aquellos moldes importados era *Bar Cristal*, transmitido por canal 4 desde 1959. Producido por la compañía fabricante de cerveza Backus & Johnston, dueña de la marca Cristal, fue la primera serie de ficción importante realizada por la televisión nacional. Con libretos de Jorge “el Cumpa” Donayre y Benjamín Cisneros (reemplazantes de “Freddy el Rezongón”, conocido libretista de radio), contaba con la dirección del importante hombre de teatro Ricardo Roca Rey, reuniendo a figuras de la talla de Luis Alvarez, Jorge Montoro, Betty Missiego, Guillermo Nieto y Saby Kamalich.³⁶

Pero *Bar Cristal* es recordado por otra razón en particular.

Los títulos del espacio serían desarrollados en la técnica del dibujo animado por Rafael Seminario, en lo que se constituye, quizás, en el primer trabajo de animación local producido especialmente para la televisión.³⁷

El extraordinario potencial del dibujo animado como medio publicitario empezaría también, por esos días, a ser reconocido por las firmas anunciantes de la pantalla chica nacional. Así, el trabajo de animación de Seminario no se limitaría a la confección de créditos y títulos para *Bar Cristal*, abarcando también la creación de algunos de los primeros cortos (de un minuto de duración) de dibujos animados publicitarios nacionales que se vieron en nuestra televisión. Encargados por la propia Backus & Johnston, productora del programa, estos encargos se emitirían dos veces por semana, alrededor de medio año.³⁸

A partir de allí, las producciones de animación para televisión empezarían a ganar una mayor presencia, alcanzando en la década siguiente una época de auge con la creación de spots publicitarios más elaborados (de los que formarían parte importante), trabajados por

³⁶ Vivas, 2001: 38-39.

³⁷ *Ibíd.*: 38.

³⁸ Seminario, entrevista presencial.

las diversas casas productoras especializadas en el área que, por aquellos días, empezarían ya a surgir.

2.2.3. El auge inicial de la “cuña” animada en televisión

En los primeros años sesenta, la televisión pasó a ser el primer canal publicitario en nuestro medio, ocupando el lugar antes posesionado por la prensa escrita y la radio. Las inversiones en publicidad aumentaron en niveles nunca antes vistos, contribuyendo a afianzar la profesionalización en este campo.

Junto a cerveza Cristal, de la cervecería Backus & Johnston, la marca Inca Kola, propiedad de don Isaac Lindley (accionista principal de Panamericana Televisión), fue una de las que apostaron inicialmente por auspiciar programas televisivos con grandes presupuestos, estableciendo el modelo de inversión publicitaria en el nuevo medio, que sería seguido más adelante por otros.³⁹

La aparición de las primeras productoras audiovisuales se vio necesaria en cuanto la pantalla chica empezó a demostrar ser una efectiva vitrina comercial y la demanda de anuncios publicitarios televisivos comenzó a incrementarse.

Dentro del paquete de servicios que brindaban estas casas empezó a incluirse el de animación, solicitada para apoyar, en calidad de “cuña”, el comercial. Fue el perfecto complemento del “jingle”, con el que comenzó a relacionársele.

Así, mientras que algunas empresas productoras contrataban los servicios de animadores independientes, otras destinaron áreas específicas de sus locales para el desarrollo de las animaciones. Eran, en realidad, estudios pequeños, que usaban cámaras adaptadas hábilmente para el trucaje cuadro por cuadro y donde laboraban artistas de gran destreza, que muchas veces desempeñaban varias funciones a la vez, como las de dibujante, animador, entintador o camarógrafo.

El cada vez mayor requerimiento del trabajo de estos animadores y estudios empezaría a elevar progresivamente sus índices usuales de productividad, generando, como

³⁹ *Historia de la Publicidad en el Perú*, 2003: 112.

consecuencia, una primera etapa de florecimiento de la cuña animada televisiva en nuestro país.

2.2.4. Audiovisual Productions. Félix Nakamura

Los antecedentes de Audiovisual Productions se remontan a 1952, cuando el cineasta norteamericano Edward W. Movius funda en Lima Movius Films, una productora de cine que, tras una fallida experiencia en la producción de largometrajes, optaría por dedicarse, principalmente, a la realización de cortos documentales para cine.⁴⁰

A mediados de la década del cincuenta, se produciría la salida de Movius de la empresa, que adoptaría, desde entonces, el nombre de Audiovisual Productions. Jorge Cohata, uno de los antiguos camarógrafos de Movius, quien, con el tiempo, se convertiría en uno de los socios accionistas, llegaría a ocuparse de la gerencia.

Una vez a la cabeza de Audiovisual (como sería, comúnmente conocida), Cohata la convertiría en una prestigiosa productora, que, junto al rodaje de documentales, se especializaría en brindar servicios de fotografía y laboratorio. Gracias a la demanda publicitaria televisiva, ampliaría luego sus actividades a la filmación de comerciales para el nuevo medio, rubro en el que llevarían a cabo una labor pionera.⁴¹

Audiovisual, ubicada en la esquina de la calle República con Guanahaní, en el Olivar de San Isidro, contaba con técnicos capacitados y una buena infraestructura, equipada con cámaras de cine de 16 y 35 mm., áreas de procesamiento de sonido y laboratorio de fotografía y cine en blanco y negro (a cargo del inglés Tom Frey, uno de los más cercanos colaboradores de Cohata).⁴²

El requerimiento de publicidad para la televisión pronto abarcaría el área de la animación, lo que impulsaría a Cohata a la creación de un pequeño estudio especializado (ubicado en la azotea del edificio) que estaría a cargo de un personaje que, con los años, llegaría a ser uno de los más renombrados exponentes de la animación en el Perú y en Latinoamérica: Félix Nakamura.

⁴⁰ Bedoya, 1997: 154.

⁴¹ Traugott y Málaga, 2006: 304-305.

⁴² García, entrevista presencial.

Siendo todavía un adolescente, Félix Nakamura Muroi (Lima, 1940-2000) había descubierto su vocación a la vista de la famosa exposición del ICPNA sobre animación, organizada en 1957 por el realizador argentino Jorge Caro.

Profundamente impresionado por el medio, Nakamura decide, según sus propias palabras, “nutrirse de la misma fuente que Caro” y, una vez terminada la secundaria, emprende viaje a la Argentina, con la firme voluntad de convertirse en animador.⁴³

Ya en Buenos Aires, adquiere los conocimientos indispensables en dibujo animado y empieza a trabajar en el área, llegando, incluso, a colaborar en las animaciones que el propio

Caro encargaba desde Lima para sus producciones publicitarias.⁴⁴

Luego de aquella fundamental vivencia, Nakamura regresa a Lima en 1962. Tras establecer contacto con Cohata, crea el estudio de animación de Audiovisual. Un soporte y cámara Bólex 16 (un modelo que, por cierto, sería muy usado por los animadores nacionales de la época) a cuerda fueron los implementos con que contaría para producir sus primeras animaciones.⁴⁵

Tiempo después, las producciones de Nakamura llegarían a obtener un preponderante lugar en el mercado de cuñas, logrando elevar el nivel del medio. Entre sus clientes, se contarían, por igual, empresas del Estado y particulares, como la IPC y las diversas estaciones de televisión locales⁴⁶ (Figuras 52-53).

Además de Jaime Yactayo, un dotado artista formado en Bellas Artes, el prestigio de Audiovisual lograría captar el interés de otros jóvenes valores, como el animador Sadi Robles (quien, en determinado momento, ocuparía el puesto de Nakamura en el equipo), que no tardarían en integrarse al estudio.

La gran calidad artística de las películas animadas producidas por el equipo de Audiovisual comenzaría a llamar la atención en el extranjero, donde eran reveladas las cuñas a color, recibiendo así Nakamura propuestas de trabajo de países como Estados Unidos, Puerto Rico y Venezuela.

⁴³ Nakamura, carta a Nelson García (1985).

⁴⁴ *Ibíd.*

⁴⁵ *Ibíd.*

⁴⁶ García, entrevista presencial.

Finalmente, el animador aceptaría viajar a Venezuela, permaneciendo un año en Caracas, ciudad donde llegaría a adquirir una mayor destreza en el manejo de truca, reveladoras y tituladoras.⁴⁷

A su retorno a Lima, se añadirían al equipo de animación de Nakamura otros jóvenes y talentosos animadores, como Pedro Vivas y el italiano Gianfranco Annichini, más tarde, introducido de lleno en el mundo del cine de acción real.

Pero Nakamura, quien trabajaba los dibujos para las animaciones en su casa de Jesús María (Figuras 54-55), terminaría por ver frustradas sus altas aspiraciones, como consecuencia de la aplastante rutina en la que habían caído como creadores de animación publicitaria. El mismo lo recuerda: “Cumplidos dos años en Lima, siento que nos estamos quedando atrás, que nos estamos encerrando en un círculo sin salida posible. Los mismos elogios, la misma gente, los mismos recursos. Es necesario salir...”⁴⁸

Es ésta la razón que terminaría por convencerlo de regresar, a fines de los años sesenta, a Venezuela, el país donde, salvo una serie de permanencias en Lima en la década del setenta, radicaría y, donde, contando con una mayor disponibilidad de recursos, cimentaría en el futuro una de las más fecundas trayectorias en el campo de la animación latinoamericana.

2.2.5. Telecine

La organización cinematográfica Telecine, principal competidora de Audiovisual Productions, surgió a comienzos de la década de 1960, por obra de un ex-combatiente de la Segunda Guerra Mundial, el francés Henri Aisner y un personaje perteneciente a una familia con una larga tradición en la actividad cinematográfica, Manuel Valdivieso Farías. Ubicada inicialmente a espaldas del edificio de Panamericana Televisión, esta empresa tuvo un vínculo especial con dicho canal, para el que realizaría servicios de filmaciones diversas para los noticieros y de grabación de comerciales.⁴⁹

⁴⁷ Nakamura, carta a Nelson García (1985).

⁴⁸ *Ibíd.*

⁴⁹ Medina, entrevista presencial.

Temperamental y especialmente exigente, Aisner tuvo el gran mérito de forjar un espíritu de disciplina, profesionalismo y dedicación al trabajo entre sus empleados, llevando a la productora a una acreditada posición en el ambiente de la naciente publicidad televisiva local.

En un tiempo en que se carecía de centros de enseñanza formal de producción audiovisual, Telecine se convirtió en escuela para toda una generación de realizadores, que luego, de manera independiente, obtendrían notoriedad en el medio, como Alfonso Maldonado, Hans Pegot, Rafael Cabral o Luis Cáceres, entre otros (Figura 56).

La utilización de animación en Telecine fue, en un comienzo, esporádica, contratándose, por lo común, los servicios de animadores independientes, como es el caso de Hugo Guevara. Más adelante, la creciente necesidad de este tipo de producciones daría lugar a la creación de un estudio propio.⁵⁰

El primer jefe de animación en Telecine fue Felipe Sandoval, a quien sucederían Carlos Valle (tras el cierre de su estudio), Sadi Robles y Raymundo Medina.

Trabajando desde un comienzo en fotoanimación y letras, el equipo estaría formado por un promedio de 6 integrantes, llegando a crear hasta dos cuñas animadas por día.

El grupo se enriqueció tras la llegada del animador Sadi Robles, en 1966. Tras su experiencia en el estudio de Carlos Valle y en Audiovisual, Robles se haría cargo en Telecine de la animación principal y de la parte creativa, llegando a concebir personajes que se harían, más tarde, muy populares, como la muñeca “Chaposa”, de la marca Kola Inglesa.⁵¹

Luis Cáceres (Lima, 1943), formado en cine y quien, con el tiempo, se dedicaría a la producción independiente de comerciales en vivo, se integraría también al grupo, colaborando en la parte estética de los personajes y haciendo los dibujos intermedios de las secuencias animadas.⁵²

Junto a ellos, trabajaría Pedro Vivas, como asistente y Raymundo Medina (Ayacucho,

⁵⁰ Medina, entrevista presencial.

⁵¹ Robles, entrevista presencial.

⁵² El propio Cáceres evoca el primer comercial en el que participara a su llegada a Telecine, un encargo para la marca Griffin Allwhite, que mostraba, sobre un fondo blanco, la imagen de un niño de color que iba desapareciendo, conforme era bañado por el blanco tinte de calzado, para dar paso así a la publicidad del producto. (Cáceres, entrevista presencial).

1946), uno de los primeros empleados de Telecine, quien haría carrera en la productora, especializándose en las áreas de fotografía y laboratorio (era él quien elaboraba los títulos y logos animados) y a quien luego, gracias a sus conocimientos de animación, se le asignaría la jefatura del estudio.⁵³

La editora de sonido Victoria Chicón, por su parte, se ocuparía de fragmentar el audio (valiéndose para ello de una máquina lectora), con el fin de dar la pauta para el trabajo de los animadores.

Otro elemento allegado a Telecine sería Gianfranco Annichini, de quien Raymundo Medina rememora una estupenda animación que constituiría su carta de presentación a la productora, un comercial de medias Kaiser, muy avanzado para su época, que impactaría por su original diseño y su fino e impecable trabajo de línea.

La empresa otorgaba todas las facilidades técnicas para lograr producciones artísticas de calidad en el área de animación. Se contaba, para la operación de delineado sobre acetato, con rapidógrafos marca Rotring (de distinto grosor), con tinta adherente y aerógrafos para la creación de sombras sobre el color.⁵⁴

Asimismo, disponía de los mejores equipos para producción audiovisual, utilizándose cámaras Bólex de 16mm. para la filmación de los dibujos, siempre en blanco y negro. Hasta donde Raymundo Medina recuerda, en los sesenta se hizo animación en color, para cine, sólo una vez, ordenándose entonces el trabajo de revelado a la Argentina.⁵⁵

Telecine, dueña de un importante prestigio, lograría obtener numerosos encargos para reconocidas agencias publicitarias como Causa, McCann-Erickson o J. Walter Thompson, llegando a rodar, durante los años sesenta, cientos de cuñas en dibujos animados para marcas como Ace, Camay, Kola Inglesa, Philco, Porky, Atún Real o Ricacao, destinadas tanto al mercado nacional como internacional⁵⁶ (Figuras 57-59).

2.2.6. Valle y asociados. Valle Producciones

La agrupación de Carlos Valle, Rafael Seminario y Luis Ossio Pastor daría lugar a la

⁵³ Medina, entrevista presencial.

⁵⁴ Cáceres, entrevista presencial.

⁵⁵ Medina, entrevista presencial.

⁵⁶ En países como Ecuador y Bolivia. (Robles, entrevista presencial).

creación de Valle y asociados, una de las primeras empresas especializadas en producción de animación a comienzos de los sesenta.

Dedicada primordialmente a la animación publicitaria televisiva, la productora tendría ubicados sus estudios en la calle Montero Rosas, en Santa Beatriz, a inmediaciones del canal 4 de televisión.⁵⁷

Al equipo de producción de Valle y asociados se incorporaría, en 1961, Sadi Robles, quien se convertiría en el animador principal, ocupándose también de la creación de personajes y de los storyboards.⁵⁸

Carlos Valle (Ica, 1933), quien, junto a su hermano José María y una asistente, se encargaba de pintar los acetatos, animaba también ocasionalmente, caracterizándose su peculiar estilo de dibujo por el borrado y el redibujado constante del diseño, hasta alcanzar un trazo estructurado.

El trabajo de delineado en acetato estaba asignado a José María (dibujante, procedente de la escuela de Bellas Artes), quien también hacía el revelado de la película, una vez terminado el proceso de filmación, efectuado por su hermano Carlos.⁵⁹

A lo largo de su existencia, la productora llegaría a hacerse de múltiples encargos, realizando la publicidad animada para marcas como Pisco Vargas, Mermeladas Sissi, APSA (Aerolíneas Peruanas S.A.), Chizitos Chipy, Mejoral, Córpac, Hogar, Relojes Edox, entre otras.⁶⁰

Tras la separación de Seminario, la empresa pasaría a denominarse Valle Producciones, nombre con el que permanecería hasta su definitiva desaparición, ocurrida alrededor de 1964.

2.2.7. Las producciones de Seminario en los años 60

Tras formar sociedad, brevemente, con el animador Carlos Valle y el contador Luis Ossio Pastor en Valle y asociados, Seminario continuaría en un estudio propio a lo largo de la

⁵⁷ Robles, entrevista presencial.

⁵⁸ El primer encargo de Robles para Valle y asociados sería la presentación del programa *Hablemos de Hípica*, de Raúl Serrano, que tendría como sencillo argumento a un personaje leyendo un periódico, del cual era despojado por un caballo que pasaba al galope. (Robles, entrevista presencial).

⁵⁹ Robles, entrevista presencial.

⁶⁰ *Ibíd.*

década del sesenta (Figura 60). Por estos años, llegaría a crear no menos de ciento cincuenta animaciones, entre cuñas publicitarias y presentaciones de programas para los canales 4 y 5, medio, éste último, en el que trabajaría en estrecha coordinación con Manuel Delgado Parker, uno de sus conocidos propietarios.⁶¹

Seminario, quien contaba entre sus principales asistentes al animador Rigoberto García,⁶² tomaría parte activa en cada una de las etapas de producción, en las que demostraría siempre un amplio dominio.

La corporación Lindley, para la que creara, a fines de los cincuenta, el corto publicitario en blanco y negro *El Lápiz Mágico*,⁶³ requeriría constantemente sus servicios para una serie de pedidos, como murales, retratos y el propio Libro de Oro de la empresa.

En 1968, trabajando nuevamente para esta compañía, crearía, para constituirlo en personaje-emblema de una nueva línea de refrescos, al personaje Bimbo (Figura 61), un osito vestido con pantalones de tirantes, sombrero de paja y monóculo que marcaría toda una época en el medio publicitario peruano. Seminario rodaría múltiples cortos del personaje (que, más adelante, sería animado por otros realizadores), que llegarían a ser difundidos tanto en cine como en televisión⁶⁴.

2.2.8. Los inicios de Hugo Guevara

Nacido en el Cuzco, el animador Hugo Guevara recibió formación en el campo del dibujo en la Escuela de Bellas Artes.

La falta de centros especializados en la enseñanza del dibujo animado en nuestro país lo impulsaría a aprender la técnica de manera autodidacta, a través del estudio de películas o de la consulta de libros sobre la materia en bibliotecas.

⁶¹ A estas producciones habría que añadir los trabajos especiales que realizara para cine, como, por ejemplo, los títulos animados de *El embajador y yo* (1968), largometraje de Óscar Kantor, protagonizado por los nacionales Kiko Ledgard y Saby Kamalich. (Bedoya, 1997: 185).

⁶² Rigoberto García llegaría a establecer un estrecho vínculo laboral con Seminario, que se prolongaría hasta su partida a Venezuela, para incorporarse a la agencia McCann-Erickson. (Seminario, Caterina. Entrevista virtual).

⁶³ El animador Félix Nakamura llegó a ver a Seminario haciendo algunos dibujos de esta obra, poco antes de partir a la Argentina. (Vicente, entrevista virtual).

⁶⁴ Seminario, entrevista presencial.

Su primer trabajo en el área lo consiguió en la productora cinematográfica Foto Chrome, en la que se inició con un comercial de Ron Pomalca, que no sería exhibido por problemas técnicos. Sería el siguiente encargo, que promocionaba los insecticidas Tugón, con el que comenzaría una exitosa trayectoria en esta empresa, conduciéndola a lograr un inusitado despegue de su departamento de animación.⁶⁵

No obstante, el posterior cierre de Foto Chrome, por motivos financieros, lo llevaría a trabajar de manera independiente. La gran experiencia adquirida en aquella empresa le permitiría a Guevara ser uno de los animadores más solicitados por productoras como Estudios Valdivieso (compañía ubicada en la avenida Alfonso Ugarte dedicada a filmaciones y procesamiento de película de cine), Telecine o Lima Films, empresa audiovisual del uruguayo Orlando Pessina y del alemán Ernesto Schneider, para la que también laborarían Sadi Robles y Rafael Seminario.

Entre otros recursos, el sistema de producción de Guevara incluía el uso de la animación limitada, tal como lo recuerda Adela Pino⁶⁶ (Lima, 1940), quien colaborara, junto a Enma Lock Fon, en el pase a tinta sobre acetato de las animaciones⁶⁷. Un comercial para el producto Nicovita en el que participara, que mostraba la escena de una gallina y sus pollitos comiendo el alimento servido en un plato, requería, por ejemplo, fragmentar el dibujo del cuerpo de las aves en diferentes acetatos, lo que suponía reservar la animación sólo a determinadas partes de los personajes.

Entre sus colaboradores, Guevara también contaría con el animador Luis “Lucho” Cáceres, quien se uniría al equipo en 1965, llevando a cabo, junto a él, la animación de spots para una serie de marcas como Lobitos Plus, Nugget, Kiwi, Dunlop o Kolynos.⁶⁸

Gracias a su sobresaliente nivel, tanto técnico como artístico, y al creciente auge de la televisión en nuestro país, la obra de Guevara en la animación publicitaria tuvo desde los años sesenta una gran vigencia, a través de su empresa Arte Animado.

Su presencia en el mercado de cuñas, por tanto, alcanzaría un lugar destacado, contando

⁶⁵ Traugott y Málaga, 2006: 296.

⁶⁶ Adela Pino Jordán, entonces joven alumna de la Escuela Nacional de Bellas Artes, es, en la actualidad, Directora de la Escuela Académico Profesional de Arte, en la Facultad de Letras de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

⁶⁷ Trabajo, por lo demás, reservado a mujeres en los estudios de animación americanos.

⁶⁸ Cáceres, entrevista presencial.

permanentemente con una importante clientela.

Siempre ligado al campo de la animación (más tarde llegaría a ser uno de los pioneros en animación digital en nuestro país), la relevante participación posterior de Hugo Guevara en la realización de comerciales en vivo, desde los años setenta, contribuiría a asentar su gran renombre como productor audiovisual.

2.2.9. Vivas y Annichini

Pedro Vivas Francia (Callao, 1950) había tomado contacto con los dibujos animados en el estudio de diseño industrial del futuro destacado animador Benicio Vicente, a través de libros sobre fotografía y animación. Un rollo de película a color, que contenía imágenes de un spot comercial argentino, le serviría para profundizar en sus investigaciones sobre el campo.⁶⁹

Contando con 16 años, ingresa a trabajar con Félix Nakamura, quien acababa de llegar de Venezuela. Con Nakamura, trabajaría dos meses haciendo animación de letras, logos y títulos. Vivas, junto a otro asistente, Yalen, pintaba también acetatos.

Ya con más experiencia, laboraría en conjunto con Gianfranco Annichini (Novara, Italia, 1939), haciendo diferentes animaciones durante los años sesenta, para marcas como Holiday, Costa o Scala, para la que trabajarían el conocido personaje del gigante.⁷⁰

Hacia 1970, por encargo del canal 4 y bajo la dirección de Félix Nakamura, harían juntos la notable y famosa cuña de presentación del noticiero *Telecuatro*⁷¹ (1970-74) (Figura 62), que, con el fondo musical del tema “Vírgenes del Sol”, mostraba la imagen animada de un chasqui corriendo, desarrollada bajo el concepto gráfico del tramado en alto contraste (en base a cuadrículas), muy a tono con el estilo Op Art (Optical Art) de la época.

A fines de la década, Vivas, recomendado por Nakamura, parte a Venezuela, a trabajar en la producción de animaciones para la serie educativa Plaza Sésamo.

Dos años permanecería en Caracas, a cargo de uno de los equipos de extranjeros

⁶⁹ Vivas, entrevista presencial.

⁷⁰ *Ibíd.*

⁷¹ Reemplazo del noticiero *Conchán* (1962-70), tras la nacionalización del petróleo por obra del gobierno del General Juan Velasco Alvarado. [“Noticieros de la Radio y Televisión” / En línea].

(españoles, italianos, etc.), que producían cinco minutos semanales de animación para este famoso programa, cuyas pautas eran dirigidas desde Miami.

Conflictos diversos, producidos al interior del equipo de trabajo, lo obligarían luego a tomar distancia del proyecto, decidiendo, entonces, dejar Venezuela y retornar al Perú.⁷²

2.2.10. La realización de series animadas televisivas en el Perú: un sueño trunco

En noviembre de 1960, auspiciado por Almacenes Santa Catalina, se comenzó a emitir, por la señal de canal 4, el *Show de Huckleberry Hound* (Figura 63), la primera serie en dibujos animados de la Hanna-Barbera en aparecer en nuestra pequeña pantalla.

De una gran difusión a nivel internacional, este programa fue el primer gran éxito televisivo de la célebre compañía de animación norteamericana.

Guiada por nuevos recursos que simplificaban sustancialmente los métodos de trabajo, Hanna-Barbera demostró la factibilidad de poder hacer producciones regulares de animación de entretenimiento, sin necesidad de recurrir a elevados presupuestos, logrando así captar el interés de patrocinadores que confiarían en el poder de atracción de sus sencillos personajes y sus divertidas historias.

La valiosa experiencia de esta famosa productora no tuvo eco, sin embargo, en otras realidades, como sería el caso de la mayoría de países latinoamericanos, en que la serie era transmitida y donde, con frecuencia, la animación local se destinaba, en su mayor parte, a material de apoyo publicitario, mostrándose muy apartada de la probabilidad de convertirse en una industria del entretenimiento.

Nuestro país no se mostraría ajeno a esta situación, por múltiples razones. El fuerte individualismo de los animadores, que obstaculizaba la creación de equipos compactos, capaces de asumir estándares técnicos y artísticos internacionales; el alto costo de los materiales de animación; la ausencia de interés por parte de auspiciadores, que hubieran podido aportar regularmente capital de trabajo; la falta de apoyo estatal en la realización cinematográfica, en general, fueron los factores que terminarían por arrinconar a la producción animada nacional, durante los años sesenta, en el sector de la publicidad.

⁷² Vivas, entrevista presencial.

Recién en la década siguiente, tras la llegada del gobierno militar, nuestro Estado se ocuparía en diseñar el marco legal que implicaría un mayor estímulo a la actividad cinematográfica local, posibilitando, de esta manera, el desarrollo de la producción de cortometrajes animados nacionales ya de carácter no publicitario, aunque ello no llegara a significar, aún, que estuviera cercana la posibilidad de fundar una industria ni, mucho menos, de canalizar las producciones realizadas, a través de los mercados externos.

2.3. La producción animada durante la década del setenta

2.3.1. Censura estatal y dibujos animados

El golpe de Estado del 3 de octubre de 1968, que, liderado por el general Juan Velasco Alvarado, expulsara del gobierno al arquitecto Fernando Belaúnde Terry, fue el inicio de una de las etapas más sombrías de nuestra historia.

Uno de los actos más negativos efectuados por el gobierno militar fue la confiscación de los medios de comunicación. Al Decreto Supremo de 1971, por el cual el Estado se apoderaría del 51% del accionariado de los canales de televisión y del 100% del accionariado de las radiodifusoras, seguiría el no menos oprobioso Decreto Ley 20680 de 1974, que promulgaba la Ley de Prensa, otorgándole carta blanca al gobierno para expropiar todos los periódicos de circulación nacional.⁷³

Los medios de comunicación, puestos así en manos del Estado, servirían para promover los mensajes dictados por la ideología socializante del régimen de Velasco, anulando, de paso, el derecho a la libre expresión del ciudadano.

Dentro del plan gubernamental de controlar conciencias, se creó la OCI (Oficina Central de Información), entre cuyas funciones figuraba la de censurar los contenidos de las campañas publicitarias.⁷⁴

Se dieron normas como, por ejemplo, aquella que prohibía presentar hombres o mujeres luciendo ropa interior en la publicidad o menores de edad (exceptuando niños no mayores

⁷³ *Historia de la Publicidad en el Perú*, 2003:130; Traugott y Málaga, 2006: 86.

⁷⁴ Traugott y Málaga, 2006: 86.

de un año) en los spots comerciales.⁷⁵

Este tipo de limitaciones impuestas al medio publicitario sirvieron, empero, para dar un inesperado empuje al campo de los dibujos animados, con los que los publicistas, pese a los altos desembolsos económicos y al tiempo que demandaban su realización, pretenderían superar las barreras establecidas por la censura estatal.⁷⁶

Hasta que estas medidas del gobierno dejaron de tener vigencia años después, un gran volúmen de encargos para publicidad sería destinado a los productores locales de animación de entonces, cuyos servicios, por cierto, llegarían también, en no pocos casos, a ser contratados por el Estado, dentro del objetivo de difundir, de una manera efectiva, la propaganda oficial del régimen.

2.3.2. Sadi Robles. Producciones Creativas

Siendo un escolar aún, Sadi Robles Falcón (Huánuco, 1940) había ya dado a conocer su profunda vocación por los dibujos animados. Ávido lector de historietas y diestro para el dibujo, demostraría su precoz ingenio creando un rudimentario aparato reproductor de animación, fabricado en base a una caja de zapatos y una tira de dibujos.⁷⁷

Luego de terminar el colegio, dispuesto a convertirse en animador, estudió por correspondencia el curso de dibujos animados que dictaba Continental Schools, INC., culminando sus estudios en 1958⁷⁸.

Se inició como animador independiente, brindando, desde 1961, servicios de animación para compañías televisivas, agencias publicitarias y productoras de cine.

Ese mismo año, empieza a trabajar en Valle y asociados, pasando en 1964, con la experiencia acumulada, a Audiovisual Productions⁷⁹ y, en 1966, a Telecine, compañías

⁷⁵ Traugott y Málaga, 2006: 87.

⁷⁶ *Historia de la Publicidad en el Perú*, 2003:132.

⁷⁷ Vértiz, 1992: 54.

⁷⁸ Más adelante, Robles complementaría su formación con cursos como el de Técnica de animación y lenguaje cinematográfico (1960-67), enseñado por la Escuela de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood y el de Publicidad, impartido por la Pontificia Universidad Católica del Perú (1968-70). (Robles, entrevista presencial).

⁷⁹ En Audiovisual, Sadi Robles recuerda haber participado en comerciales producidos para instituciones como Cooperación Popular o productos como Coca Cola y Chicha morada Royal. (Robles, entrevista presencial).

donde ocuparía la jefatura del área de animación. Asimismo, laboraría como Free Lance, también en 1966, para la compañía Lima Films.

En 1970, Robles se separaría de Telecine, fundando Producciones Creativas, compañía con la que se consagraría como una de las figuras más emblemáticas de la animación publicitaria nacional.

Una gran demanda de dibujos animados para las campañas de publicidad dio lugar al desarrollo del estudio, llegando a tener, a inicios de la década, 6 ó 7 trabajadores fijos.⁸⁰

Producciones Creativas contaba con cámaras de 16 mm., realizándose, generalmente, las filmaciones en blanco y negro, contratándose, para encargos más elaborados, las de formato de 35mm.⁸¹

Con el tiempo, llegarían a ser los primeros en hacer animación total (al estilo de los estudios Disney, con un acetato por fotograma) en video y en película, permitiendo mostrar una mayor fluidez en las acciones de sus personajes.⁸²

Entre sus actividades, el estudio incursionaría en la producción de documentales y microprogramas educativos e institucionales, tanto a nivel nacional como internacional.

No obstante, fue en el área publicitaria en la que Robles desarrollaría una fecunda trayectoria. Hasta la disolución de Producciones Creativas, en 1994, produciría animación, a través de técnicas que iban de la clásica en dibujos hasta la del Stop Motion⁸³, para una larga serie de spots de compañías o productos como: Golosinas Peruanas, Pacocha, Field, Signal, Malloa, Kola Inglesa, Maggi, Astra, Galletas Victoria, Nicolini, Ajinomoto, Florida, Bimbo Cola, Nescao, Royal, Knorr, Colgate, Chiclet's Adams, Vencedor, Nugget, Justus, Motta o Manty.⁸⁴

Robles sería el autor, en este período, de comerciales o cortos de animación que harían época en los años 70, 80 y 90, como los de Café Don Lucho, chocolates Mugui (Motta), caramelos Bionics, Nescao, "Aventuras de Ricuritas" (Galletas Victoria), "Capitán Adams"

⁸⁰ Robles, entrevista presencial.

⁸¹ *Ibíd.*

⁸² Vértiz, 1992: 56.

⁸³ Entre las técnicas de animación cultivadas por Producciones Creativas, figuraba la que hacía interactuar personajes animados con actores de carne y hueso. En este caso, se sacaban positivos fotográficos de papel, en un tamaño grande, de cada fotograma procedente de una secuencia fílmica, trabajada con actores. Sobre estos positivos se superponían los respectivos acetatos, que llevaban dibujados los personajes de animación, siendo luego filmados así, cuadro por cuadro, uno tras otro. (Brocca, entrevista presencial).

⁸⁴ Robles, entrevista presencial.

(Chiclet's Adams), "La Chaposa más Sabrosa" (Kola Inglesa), "Don Vittorio" (Fideos Don Vittorio), "El Dragón y el Rey" (Gelatinas Royal), "Pedro el Untado" (Margarina Astra), *La Contaminación* (Southern Perú) o el microprograma *Historias Bíblicas*, entre otros⁸⁵ (Figuras 64-72).

2.3.3. Pedro Vivas. Trabajos para el gobierno

Luego de un frustrado intento por hacer dibujos animados educativos junto a Sadi Robles, en 1971 Pedro Vivas sería llamado por el gobierno, a través del INTE (Instituto Nacional de Tele Educación).⁸⁶

Para ese entonces, los militares, interesados en ampliar el manejo de la educación a través de los medios de comunicación, habían diseñado un plan que pretendía convertir al Estado en un importante productor audiovisual, por medio de la construcción y equipamiento de grandes centros de realización en ciudades como Lima, Chiclayo o Cuzco. El coronel Óscar Torres Llosa, de la OCI, era el cerebro de todo este proyecto, en el que cifraron muchas esperanzas productores como Vivas o Nakamura, quienes confiaban en la posibilidad de que la animación tendría allí un lugar preferencial. Este ansiado sueño no llegaría a hacerse realidad, pues el proyecto estatal nunca prosperó.⁸⁷

No obstante, Vivas llegaría, finalmente, a ser contratado por el gobierno, llegando a organizar un estudio de animación en el mismo Palacio de Gobierno. Dicho estudio, en el que trabajaban tres personas, utilizaría cámaras de 16 mm. para televisión, llegando a rodar, en 1972, dos cortos de dibujos animados de 10 minutos de duración cada uno, *La Batalla de Ayacucho* y *La historia del Combate de Angamos*.⁸⁸

Esta productora llegaría a funcionar aproximadamente un año, trasladando sus equipos luego, casi a mediados de los setenta, a canal 7, constituyéndose en la base del estudio que, durante algunos años, funcionaría en dicha estación televisiva.⁸⁹

⁸⁵ Robles, entrevista presencial.

⁸⁶ Vivas, entrevista presencial.

⁸⁷ *Ibíd.*

⁸⁸ *Ibíd.*

⁸⁹ *Ibíd.*

2.3.4. La Ley de cine 19327. El desarrollo del cortometraje animado no publicitario

Promulgada en 1972 y reglamentada al año siguiente, la Ley de Cine 19327 fue el mecanismo que facilitó, durante el régimen militar, un resurgimiento de la actividad cinematográfica en el país.

Dicha ley, además de garantizar la exhibición obligatoria de sus películas en el circuito nacional de salas, establecía para el productor un incentivo económico fijado en el 25% de la tasa impositiva incluida en el costo de la entrada, en el caso de los cortometrajes y en el 100%, en el de los largometrajes.⁹⁰

La COPROCI (Comisión de Promoción Cinematográfica) fue el organismo que, nacido con la ley, se reservaba el derecho a evaluar las películas y establecer si ameritaban o no ser beneficiadas con el ansiado CEO (Certificado de Exhibición Obligatoria).

Con un marco legal favorable, los realizadores de cine se lanzaron a producir en una escala nunca antes vista. A dos años de aplicada la ley, se hallaban ya registradas cerca de cien nuevas empresas cinematográficas. El cortometraje, que fue lo que más abundó en la producción fílmica de aquellos años, abarcó los más variados temas (didácticos, históricos, promocionales), sirviendo como medio de experimentación para los nuevos cineastas, que apuntaban a futuro hacia la realización de empresas más complejas, como la producción de largometrajes.⁹¹

En 1976, luego de producidas 200 películas, salieron recién a luz los primeros cortometrajes de animación aprobados por la COPROCI: *Pacto Andino*, de Rafael Seminario, película promocional del famoso convenio integrador del área andina y *Facundo*, de Fernando Gagliuffi, el primer trabajo nacional de animación cinematográfica de autor.⁹²

Ambas películas fueron las primeras de un aproximado de treinta, dentro del rubro, que se rodaron en las casi dos décadas en que estuvo vigente la ley y que se debieron al esfuerzo

⁹⁰ Bedoya, 1992: 187-188.

⁹¹ *Ibíd.*: 191.

⁹² García, 2005: 40.

de una serie de creadores como (aparte de Seminario y de Gagliuffi) Edmundo Vilca, Walter Tournier, Nelson García, Carlos Valle, Víctor Sarmiento, Ubaldo Ramos, Augusto Cabada o Benicio Vicente.⁹³

Aunque no carentes, en ciertos casos, de limitaciones de orden expresivo o técnico, aquellas películas, alejadas ya del reiterativo formato del spot publicitario, representan, por el especial despliegue de creatividad y dedicación que requiriera su realización, un caso digno de resaltar dentro de la actividad cinematográfica del período.

Criticada por erigirse como instrumento de censura del gobierno militar, por no disponer de mecanismos que hubieran permitido el cumplimiento de la norma que obligaba a los realizadores beneficiados a reinvertir en la producción fílmica o por la incompetencia profesional demostrada por los miembros de la COPROCI (quienes, muchas veces, aprobaban trabajos fílmicos de dudosa calidad técnica o artística), la Ley 19327 alcanzaría vigencia hasta 1992, año en que el gobierno del ingeniero Alberto Fujimori la dejaría sin efecto.

2.3.5. Industria Andina del Cine

Fortunato Brown (Callao), un comunicador, conocido como autor de libros especializados en la enseñanza de idiomas y compilador de canciones populares de diversos países latinoamericanos⁹⁴, estaba a la cabeza de esta empresa, constituida en Lima, en setiembre de 1971.

Ubicada en la avenida Petit Thouars, Industria Andina del Cine S.A. se especializó, como muchas otras productoras cinematográficas de la época de la ley, en el rodaje de cortos de tipo documental, educativo, de ficción e, incluso, ciencia ficción. A esto se agregaría su incursión en la producción de largometrajes, llegando a contar, a lo largo de su existencia, con tres títulos en su haber: *Los nuevos* (Paul Delfín, 1973), *El inquisidor* (Bernardo Arias,

⁹³ Gracias al trabajo recopilatorio efectuado por el cineasta y crítico de cine Nelson García, se cuenta con una completa relación de fichas que resumen los datos técnicos de las películas animadas aprobadas por la COPROCI, durante la vigencia de la Ley 19327. Dicha relación se halla incluida al final del presente trabajo.

⁹⁴ Brown, entrevista virtual.

1975) y *Nunca más lo juro* (Roberto Bonilla, 1992).⁹⁵

Esta compañía tiene un significado especial por haber sido la que realizara los primeros cortometrajes de animación bajo el régimen de la ley de cine, convirtiéndose luego en gran impulsora del género.

Inaugurada con *Pacto Andino* (Rafael Seminario, 1976), la lista de producciones animadas de IAC abarcaría el corto educativo *Torno I* (1978), destinado a escuelas técnicas; el promocional *Un país sin desarrollo* (Rafael Seminario, 1981) y los de entretenimiento *La oscuridad colorida* (Víctor Sarmiento, 1983); *Un mundo para dos* (Víctor Sarmiento, 1983) y *Al toque de queda* (Roberto Bonilla y Javier Prado, 1987).⁹⁶

2.3.6. El estudio de animación de Canal 7

El estudio de animación del canal del Estado fue organizado, como ya se indicó, tomando como base la productora formada en el Palacio de Gobierno por Pedro Vivas.

Contando con equipos de cine de 16 mm. y laboratorio propio, se dedicó básicamente a cubrir necesidades en el área para el canal, como presentaciones de programas, animaciones de tipo educativo o saludos institucionales. Trabajos allí realizados aparecieron en producciones como, por ejemplo, el espacio infantil *La hora de los niños* (1974), conducido por Silvia Maccera o el programa cómico *Estrafalarío* (1976-78).⁹⁷

Formaban parte del equipo de producción del estudio (que aplicaba, usualmente, las técnicas del dibujo sobre acetato y del collage) los animadores Pedro Vivas, Fernando Gagliuffi y Edmundo Vilca (Figura 73), la guionista Lourdes Alcorta⁹⁸ y el camarógrafo Alfredo Vargas.

Según Vivas (Figura 74), quien, por esos días, hacía paralelamente spots publicitarios por su cuenta, aquella fue una época frustrante, pues el trabajo que efectuaba el equipo no llenaba las expectativas de sus miembros, impidiéndoles un mejor desenvolvimiento profesional y negándoles la posibilidad de materializar iniciativas personales, que

⁹⁵ Industria Andina del Cine S.A. Catálogo de películas (1971-2001).

⁹⁶ *Ibíd.*

⁹⁷ Vivas, entrevista presencial.

⁹⁸ Actual congresista de la República.

apuntaban a mayores aspiraciones en el área.⁹⁹

El estudio, finalmente, se disolvería a los pocos años de creado.

2.3.7. Nakamura

Luego de viajar a Venezuela a fines de los años sesenta, las actividades de Félix Nakamura estuvieron repartidas entre Caracas y Lima. Con el tiempo, se llegó a convertir en uno de los principales impulsores del dibujo animado en ambos países, caracterizándolo, principalmente, su constante preocupación por mejorar la calidad profesional de los animadores y lograr productos de gran nivel técnico, competitivos en el mercado internacional.

En el Perú, hacia los años setenta, colaboró en algunos proyectos de comunicación concebidos por el régimen del general Velasco. Al lado de las animaciones que hiciera, en coordinación con diversos creativos (entre los que figuraba el poeta José Watanabe), para el SINAMOS (Sistema Nacional de Movilización Social),¹⁰⁰ prestó sus servicios al canal 7, instruyendo en animación plástica a empleados de la emisora.

Aquella experiencia dio como resultado su participación en el programa infantil *La hora de los niños*. Estuvo allí a cargo de la animación, en stop motion, de personajes confeccionados con plastilina, que intervenían, al lado de actores, en segmentos (de treinta segundos a un minuto de duración) de carácter educativo. Este trabajo, por el que Nakamura no cobró un centavo al canal, abarcó todo el año 1974.¹⁰¹

No obstante, fue en Venezuela, país que elegiría para establecerse con su familia, donde impulsó una trayectoria más estable y fructífera (Figuras 75-76).

Llegó requerido por el fundador de Bolívar Films, siendo uno de los artífices de la creación de los estudios de animación de la Universidad Simón Bolívar, de Caracas. Desplegó una intensa labor allí, donde tuvo que ver en la formación de muchas generaciones de animadores.¹⁰²

⁹⁹ Vivas, entrevista presencial.

¹⁰⁰ Loayza, entrevista virtual.

¹⁰¹ Meza, entrevista personal.

¹⁰² Wikipedia [En línea].

A Venezuela lograría llevar a varios animadores peruanos, como Pedro Vivas, Jaime Yactayo, Benicio Vicente y Máximo Cuya, a los que se unirían otros como Jesús Quezada o Manuel Loayza, que trabajarían (y aprenderían), junto a él, en diferentes proyectos.

Fue allí donde fundó, a inicios de la segunda mitad de la década del setenta, el Taller de animación Antarki (nombre tomado de una leyenda del ande peruano, que narra la historia de un niño que volaba sobre un cóndor), en el que llevaría a cabo una importante labor de producción y donde complementarían su formación uno de sus principales y más dotados colaboradores, Benicio Vicente.

En la obra venezolana de Nakamura destacan, por igual, los trabajos comerciales, educativos o de entretenimiento.

De entre la nutrida filmografía de esta etapa, figuran los cortos *La historia de la moneda*, *Tu cerebro* (en el que destacaría la magistral animación de Vicente), *Historia de Venezuela*, *Vida natural* (en colaboración con el animador uruguayo Alberto Monteagudo) y *El árbol que da corales*, un cortometraje en stop motion, de ocho minutos de duración, considerado, a juicio del historiador italiano Bendazzi, como su trabajo más famoso.¹⁰³

Lugar especial en su obra ocupa *Dulce Ilusión*, telenovela venezolana, protagonizada por la actriz Coraima Torres, que tiene el mérito de haber sido la primera en Latinoamérica en presentar, compartiendo escena, personajes animados y actores de la realidad.

Entre los años 80 y 90, época de la que data la serie animada *Chiribitil*, Nakamura tomaría parte en la mayoría de proyectos de animación realizados en Venezuela, colaborando con instituciones como el Museo de los Niños de Caracas, la Fundación Ventana Mágica, ACUDE, ICREA, EUREKA o CENAMEC.¹⁰⁴

Mostró gran interés en la enseñanza de la animación, dictando múltiples cursos, tanto en Venezuela como en diferentes países del área del Caribe, llegando a elaborar, en la década de los 90, el plan de estudios para la carrera de animación de la Universidad de los Andes, en Venezuela.¹⁰⁵

Hasta su sensible desaparición, ocurrida luego de ser derrotado por el cáncer en abril del año 2000, Nakamura llegó a cultivar en su trabajo, al lado de Benicio Vicente, diferentes

¹⁰³ Bendazzi, 1994: 390.

¹⁰⁴ Wikipedia [En línea].

¹⁰⁵ *Ibíd.*

técnicas, como animación de acetatos, papel recortado, plastilina, objetos tridimensionales, foto-animación y lápiz electrónico (paint box), aunque sentía una mayor identificación con la animación tradicional sobre acetato, por el mayor grado de expresividad que le permitía su ejecución.¹⁰⁶

Nakamura, cuya enfermedad le impediría iniciar su última producción de importancia, *Rosaura en Bicicleta*, figura como uno de los más calificados, versátiles, productivos e influyentes creadores de la animación latinoamericana.

2.3.8. Hugo Guevara. De Arte animado a Cine animado

Tras un período en el que desempeñara sus actividades como animador en un espacio cedido por la agencia Causa, Hugo Guevara, incentivado por los mismos dueños, los Florez-Estrada, adoptaría la decisión de independizarse, creando la ya citada productora de dibujos animados Arte animado.¹⁰⁷

Esta empresa, que inicialmente prestara servicios a agencias como Causa y Publicistas asociados, llegaría a contar, al tener más presencia en el mercado, con una amplia cartera de clientes, que la afianzaría como una de las más reconocidas en el medio.

Luego de varios años de próspera actividad en el campo de la animación publicitaria, a mediados de la década del setenta, Arte animado cambiaría su nombre por el de Cine animado.¹⁰⁸

De aquellos días, data una serie de comerciales que se hiciera muy popular, la de “Pepe, el vivo” (Figura 77), encargada a Guevara por el Banco de la Nación y que hacía alternar a personajes animados con actores reales, una técnica empleada para lograr un mayor impacto en los spots publicitarios y con la que, hacía poco, había comenzado a experimentar el productor cuzqueño. El comercial fue filmado y procesado enteramente en Lima, lo que supuso un considerable ahorro en los costos de producción.¹⁰⁹

Para entonces, Guevara había comenzado a adquirir equipos audiovisuales para filmaciones

¹⁰⁶ Nakamura Muroi, carta a Nelson García (1985).

¹⁰⁷ Traugott y Málaga, 2006: 296-297.

¹⁰⁸ *Ibíd.*

¹⁰⁹ *Ibíd.*: 298.

en color, dada la anunciada llegada al país de la televisión a color.¹¹⁰ Esto le haría involucrarse, con mayor énfasis, en el área de producción de comerciales en vivo, alejándose, cada vez más, de la producción de dibujos animados, cuya responsabilidad habría de recaer sobre el animador Edmundo Vilca, uno de sus principales colaboradores en el área.¹¹¹

Algún tiempo después, Guevara se asociaba con el publicista Manuel Jiménez y el productor Óscar Alvarez para fundar Chroma, llamada a constituirse en una de las compañías de producción audiovisual de mayor prestigio en nuestro medio.

2.3.9. Seminario

Habiendo sido ya promulgada la Ley 19327, que implantaba la obligatoriedad de la exhibición de películas nacionales en los cines, Rafael Seminario, bajo la producción de Industria Andina del Cine, creaba el primer cortometraje de animación acogido al nuevo régimen legal: *Pacto Andino* (1976)¹¹² (Figuras 78-80).

Animado por el propio Seminario, con la asistencia de Federico Diestra (uno de sus principales colaboradores en esta etapa), el corto era un claro medio de promoción al acuerdo firmado, en 1969, en la ciudad colombiana de Cartagena por un grupo de países del área andina, cada uno de los cuales estaba representado en la película por un personaje, ataviado con su respectivo traje típico.

La enseñanza, de inspiración bolivariana, de apelar a la unidad sudamericana como base del desarrollo de la región (y enfrentar, así, los propósitos expansionistas de las grandes economías del orbe) constituía el mensaje central del film. Un extraordinario trabajo de animación, musicalizado por el compositor Enrique Pinilla, dominaba los diez minutos de duración de este corto, pensado para ser difundido en los países miembros del Grupo Andino.

Con Industria Andina del Cine rodaría aún Seminario otros dos cortos: *Balanza Comercial* (1976) y *Un país sin desarrollo* (1981) (Figuras 81-83), una cinta de 8 minutos cuyo

¹¹⁰ Traugott y Málaga, 2006: 296-297.

¹¹¹ Vilca, entrevista presencial.

¹¹² García, 2005: 40.

argumento giraba en torno a un simpático personaje, un pequeño cobrador de impuestos de traje y corbata, que llegaba a convencer a los desconfiados pobladores de un populoso barrio de la ciudad de la importancia de pagar tributos, a fin de contribuir con el progreso del país.

De acuerdo con su intención de capacitar debidamente al personal que requería para sus proyectos, Seminario abrió, a mediados de la década del setenta, un centro destinado a la enseñanza formal del dibujo animado. Ubicado en la avenida Arenales, aquel instituto, que fue el primer esfuerzo de esta naturaleza llevado a cabo en nuestro país, logró funcionar alrededor de dos años, en los cuales llegaría a servir, eficazmente, como medio de formación de una serie de talentos en las diversas especialidades dentro del área.¹¹³

Hacia esa misma época, cuando ya llevaba más de 400 comerciales filmados en su haber, lanzaría una serie de cortos animados educativos (Figura 84) destinados a ser mostrados no sólo en el cine sino también en la pantalla chica, a través de espacios como el programa *Los niños y su mundo*, conducido en canal 4 por la popular estrella de la teleaudiencia infantil Yola Polastri. Esta serie animada, realizada en 1976, estaba conformada por seis películas a color, de veinte segundos de duración cada una, orientadas a prevenir a los niños de los peligros cotidianos que los acechaban en el hogar.¹¹⁴

También a ese período, pertenecen dos grandes proyectos de Seminario (Figura 85) que no llegarían a concretarse: *Yurak* (Figura 86), un largometraje basado en la historia de un poblador andino, dotado de una fuerza sobrehumana y *Zifrido*, serie animada planeada para, aproximadamente, 12 a 14 capítulos de veinte minutos, protagonizada por un guerrero mítico y de la que llegaría a hacerse un excepcional corto promocional a colores de un minuto y medio¹¹⁵ (Figuras 87-90).

Contando con la asistencia del dibujante Segundo Asto (Cajamarca, 1952) y la participación de un equipo de aproximadamente 9 personas, Seminario lograría con dicho corto un producto de refinada técnica, traducida en el cuidado tratamiento de la morfología (de tipo realista), del movimiento y del color (en base a una codificación de 500

¹¹³ Seminario, entrevista presencial.

¹¹⁴ Kato, 1976: 18.

¹¹⁵ Seminario, entrevista presencial.

tonalidades) de sus diseños. La ausencia de inversionistas truncaría, sin embargo, este proyecto que apuntaba a levantar significativamente la calidad, tanto a nivel técnico como artístico, de nuestra animación.¹¹⁶

Ya más adelante, en la segunda mitad de los ochenta, Seminario estaría ocupado en la realización de cortos cinematográficos, con fines de ayuda social, encargados por la UNESCO, entre los que destacarían *El Tratado de la trucha*, *Alfabetización en Puno* y *El Robachicos*¹¹⁷ (Figura 91).

Aquellos serían sus últimos trabajos en animación.

En los años posteriores, estaría dedicado generalmente a labores publicitarias, no dejando de lado el área gráfica (al respecto, destaca, brillantemente, su faceta como ilustrador) y teniendo siempre latente la idea de ejecutar proyectos globales que impliquen la difusión de sus personajes e historias, simultáneamente, a través de diversos medios, como la prensa escrita, el cine y la televisión.¹¹⁸

2.3.10. Edmundo Vilca

Especialmente dotado para el dibujo desde su etapa escolar, Edmundo Vilca Cornejo (Huancayo, 1946) se relacionaría con el mundo de la animación a los 24 años de edad, cuando se presenta a Arte animado, la empresa formada por Hugo Guevara.¹¹⁹

Sería su gran capacidad artística (demostrada en las pruebas con el lápiz y el papel a que lo sometieran en un inicio) la que le valdría a Vilca entrar a trabajar, casi de inmediato, en la productora, entonces ubicada en el distrito de Magdalena.¹²⁰

Cuando Guevara empieza a interesarse más por la realización de comerciales en vivo, a Vilca se le encargaría dirigir el equipo que, conformado por 6 personas, se dedicaba a la creación de las animaciones.

Cerca de cuatro años habría de durar aquella fructífera experiencia, luego de la cual, pasaría

¹¹⁶ Asto, entrevista presencial.

¹¹⁷ Seminario, entrevista presencial.

¹¹⁸ *Ibíd.*

¹¹⁹ Vilca, entrevista presencial.

¹²⁰ *Ibíd.*

al estudio de animación de canal 7, donde haría una serie de trabajos para la televisora, junto a Pedro Vivas y Fernando Gagliuffi. Sería precisamente para Gagliuffi que realizaría, tiempo después, parte de la animación de su conocida película *Facundo* (1976) y de la saga de ésta, *La misma vaina* (1983).¹²¹

Finalizada su relación con el canal del Estado, se vincularía con Kurt Rosenthal, llegando a participar, bajo su producción, en tres cortometrajes animados que lograrían acogerse al sistema de exhibición obligatoria: *Cómo se hacen dibujos animados* (1979), un film didáctico de 10 minutos, con guión escrito por el propio Rosenthal, en el que se combinaban secuencias animadas con escenas en vivo, donde aparecían trabajadores de la productora como Christine Rosenthal, Raymundo Medina y el propio Vilca; *El enemigo nuestro de cada día* (1982), un corto de seis minutos, ya dirigido por Vilca, referido a la contaminación del medio ambiente provocada por el humo y *Los primeros hombres de América* (1988), una cinta de seis minutos, también dirigida por él, que, con guión del reconocido dibujante Juan Acevedo, relataba los diversos aspectos de la teoría de Max Uhle referida al poblamiento inicial del continente americano, por parte de grupos humanos procedentes del Asia.¹²²

Casi al finalizar la década del setenta formaría junto a Alfredo Vargas Canal, primo de Hugo Guevara y ex-trabajador de Arte animado, una productora de animación que funcionaría en la calle José Leal, en Lince. Este estudio, en el que Vilca haría las labores de animación y Vargas el trabajo de dibujo a tinta, tuvo una breve existencia.¹²³

Ya independiente, Vilca empezaría a ser llamado por diferentes productoras de comerciales como Cinesetenta, Chroma, Inca Films y, sobre todo, Canal Uno, de donde constantemente sería requerido por sus propios directivos, Enrique Boisset y Hans Pegot.¹²⁴

Su estudio estaría siempre instalado en su propia casa, trabajando regularmente, junto a él, su hijo y 3 ó 4 personas más.

Sería de allí, de donde saldría, en adelante, un elevado número de producciones animadas, siempre de tipo comercial, destinadas tanto al mercado local (Figuras 92-95) como al

¹²¹ Vilca, entrevista presencial.

¹²² Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

¹²³ Vilca, entrevista presencial.

¹²⁴ *Ibíd.*

internacional, para países como Ecuador, Chile o Bolivia.

Entre otros trabajos, harían una serie didáctica para la marca de galletas Field. Vilca se encargaría, también, de dotar de atributos más humanos al personaje de Fideos Don Vittorio, para adecuarlo a la actuación con personajes de la realidad.¹²⁵

Aquella fue una etapa, según cuenta el propio realizador, en la que imperaría una excesiva presión en el ambiente laboral, dados los limitados plazos que, generalmente, les fijaban las productoras para cumplir con los múltiples encargos que recibía.¹²⁶

Pese a todo, continuaría intensamente dedicado, durante un buen tiempo, a la animación publicitaria, actividad que, al mismo tiempo, no dejaría de procurarle grandes satisfacciones personales.

Cuando se iniciaba la animación digital en nuestro país, Vilca fue uno de los primeros en interesarse por este nuevo campo. Según recuerda, en un comienzo (hablamos de la segunda mitad de los años ochenta), el carácter entonces incipiente de aquella tecnología generaba una serie de inconvenientes a los realizadores, como, por ejemplo, la necesidad de tener que trasladarse con toda la maquinaria de producción para poder mostrar al cliente el proyecto, que debía ser almacenado luego en varios diskettes.¹²⁷

La computadora le permitiría, empero, lograr una mayor agilización en los procesos productivos en su área, ofreciéndole, por otro lado, la ventaja de obtener un acabado más limpio en el trabajo.

Vilca, recordado como autor de animaciones comerciales protagonizadas por conocidos personajes como el ratón Mickey, el pato Donald, el gato Silvestre, el canario Piolín, Mac Perro, los Picapiedras, el pato de Cua Cua o la vaca de Gloria, entre tantos otros, permanecería activamente inmerso en la animación hasta inicios del presente siglo, cuando, al reducirse drásticamente el volumen de encargos de los clientes, resolvería, finalmente, retirarse. Luego dejaría el país, emprendiendo viaje hacia los Estados Unidos, lugar donde

¹²⁵ Vilca, entrevista presencial.

¹²⁶ Una anécdota, que puede graficar acerca de los efectos de la excesiva presión laboral a que se hallaban sujetos en su estudio, es relatada por el propio Edmundo Vilca. Teniendo un trabajo de animación inconcluso, por entregar a Canal Uno, se dirigió en su automóvil hacia un teléfono público, a fin de comunicarse con Enrique Boisset. Seguidamente, tendría un fuerte entredicho con el productor, por el tema del trabajo pendiente. Ya de vuelta en casa, Vilca se percataría que, en medio de su ofuscación, había dejado olvidado su automóvil en el lugar donde hiciera la llamada. (Vilca, entrevista presencial).

¹²⁷ Vilca, entrevista presencial.

residiría un tiempo.¹²⁸

En nuestros días, Edmundo Vilca se encuentra abocado a la pintura de temas locales, una de sus grandes aficiones, habiendo ejecutado ya un buen número de obras en esa tendencia y teniendo proyectado llegar a exponerlas, en determinado momento, en nuestro medio.¹²⁹

2.3.11. Fernando Gagliuffi y el cine animado de autor

El mérito de haber concretado el primer trabajo de animación libre, o “de autor”, en nuestro país le corresponde al realizador limeño Fernando Gagliuffi, a partir del rodaje, en 1976, de su cortometraje *Facundo* (Figura 96).

Fernando A. Gagliuffi Kolich (1949) recibió formación como arquitecto en la Universidad Nacional de Ingeniería.¹³⁰

Ya graduado, recibiría una beca del British Council, que le posibilitaría seguir estudios de post grado en Semiología de la arquitectura en el Graduate School, de la Architectural Association de Londres.¹³¹

Es en aquella ciudad donde, tras conocer la unidad de animación de la BBC, se le ocurriría la idea de hacer un corto de dibujos animados sobre las barriadas en el Perú, con la finalidad de ser presentado como un trabajo de Semiología en la escuela de post-grado.¹³²

Resuelto a materializar su idea, Gagliuffi recibiría el apoyo de la Architectural Association, que le facilitaría todos los medios técnicos para realizar la película.

De una duración de cinco minutos, la cinta, musicalizada con temas de la Sonora Matancera, presenta a un original personaje con aspecto de haba humanizada (Facundo), procedente del entorno urbano marginal, efectuando un recorrido por el centro de Lima, el cual permite presentar al espectador la terrible desfiguración arquitectónica de la capital, acentuada, entre otros factores, por la excesiva proliferación de los anuncios publicitarios en las calles, las antenas de televisión en los techos de los edificios o los tendederos de ropa

¹²⁸ Vilca, entrevista presencial.

¹²⁹ *Ibíd.*

¹³⁰ Gagliuffi, entrevista presencial.

¹³¹ Tangram. Encarte publicitario (2008).

¹³² Gagliuffi, entrevista presencial.

en las casas.¹³³

Resultado de una visión personal especialmente crítica acerca del problema social urbanístico, *Facundo* no está exento además, en la singular concepción gráfica de su protagonista y del medio en el que transcurre su aventura, de bien definidas aspiraciones de orden estético, sin precedentes en el cine animado nacional.

De acuerdo al crítico y cineasta Nelson García, esta película premiada más tarde por el CETUC (Centro de Tele Educación de la Universidad Católica) “es el primer trabajo de cine animado en el Perú, el más serio, el más logrado, el fundador de la expresión”.¹³⁴

De vuelta a nuestro país, Gagliuffi conseguiría trabajo en el estudio de animación de canal 7, donde permanecería un tiempo. Es a este período, que pertenece *La misma vaina* (Figura 97), otro cortometraje suyo, basado también en una idea personal, en cuya producción contaría con la ayuda del animador Edmundo Vilca y otro colaborador.

Sería en la ciudad norteamericana de Los Angeles, a la que en 1978 viajara becado para estudiar Dirección de Cine en el American Film Institute, donde se encargaría de revelar la película. A su regreso en los años ochenta, con la colaboración de Augusto Tamayo, de Incafilms, la cinta sería editada y distribuida.¹³⁵

En este segundo cortometraje, estrenado en Lima en 1983, el protagonista es, otra vez, el personaje Facundo, quien, en esta ocasión, acompañado de una contraparte femenina, interpreta el papel de un humilde cargador de La Parada. Utilizando, como fondo musical, interpretaciones de los conjuntos tropicales Los Pakines y Los Pasteles Verdes, Gagliuffi (Figura 98) construiría un ameno relato gráfico centrado, nuevamente, en el tema de la crítica al estilo de vida y a las casas en Lima.¹³⁶

En palabras de Nelson García, estos elogiados cortos serían “un pretexto para presentar una revisión risueña de la arquitectura anárquica de una ciudad como Lima, en la que todos los servicios, por ejemplo el transporte público o los ascensores de los edificios, son torturas kafkianas”.¹³⁷

¹³³ Gagliuffi, entrevista presencial.; García, carta a Félix Nakamura (1985).

¹³⁴ *Ibíd.*

¹³⁵ Gagliuffi, entrevista presencial.

¹³⁶ *Ibíd.*

¹³⁷ García, 2005: 40.

Luego de producir estas dos películas, que, por el hecho de lograr revalorar la capacidad del género para transmitir ideas personales del realizador, constituyen su máximo legado al cine animado nacional, Gagliuffi se dedicaría en adelante a otras labores profesionales, dejando de lado la creación de animaciones, que sólo haría eventualmente, como en el caso de tres breves cortos (de 20 segundos de duración, cada uno) sobre la Convención del Mar, producidos en el 2006 empleando el programa digital Flash Macromedia (2D).¹³⁸

Actualmente, Fernando Gagliuffi, quien en 1989 llegara a participar como director artístico en el rodaje del largometraje de ciencia ficción *Calles Peligrosas* (dirigida por el cineasta Luis Llosa), es un calificado profesional del competitivo medio publicitario local, solicitado por diversas empresas e instituciones a través de Tangram, compañía fundada por él y dedicada, desde hace un tiempo, a brindar servicios especializados en creación y diseño de imágenes para una variada gama de proyectos de comunicación visual.

2.3.12. PROCESCA FILMS. Las nuevas generaciones de animadores

Los inicios de Procesca Films, considerado el primer intento por fundar una industria de la animación en nuestro país, se dan tras el contacto de Jorge Pazos y Julio Larrea Galarza, socios en el instituto de enseñanza superior Cesca (Centro de enseñanza superior en computación y administración), con el realizador Pedro Vivas.¹³⁹

Procesca inició sus actividades en 1978, impartiendo cursos para la enseñanza técnica del dibujo animado, en dos locales: uno ubicado en la avenida Arequipa, casi a la altura de la avenida Aramburú y otro en la avenida Wilson, en el edificio Tarasa. Más adelante, pasarían a la sede del jirón Talara, en el distrito de Jesús María.¹⁴⁰

Junto a Vivas (Figura 99), a cargo de la gerencia y de la dirección de capacitación del instituto, destacaban en el staff docente Carlos Morán¹⁴¹ (Lima, 1941), ex-animador del canal 4 (para el que creara, entre 1964 y 1966, promociones animadas para diversos

¹³⁸ Gagliuffi, entrevista presencial.

¹³⁹ Vivas, entrevista presencial.

¹⁴⁰ *Ibíd.*

¹⁴¹ Aunque iniciado en 1963 como locutor comercial en Radio Luz, Morán había aprendido animación con un grupo de artistas argentinos, a quienes llegaría a conocer por intermedio del popular presentador televisivo Humberto Vílchez Vera, compañero suyo en Radio Central. (Morán, entrevista presencial).

programas) con experiencia en la cadena de televisión brasileña Globo, encargado del área de animación y Lidio Sotomayor, ex-fondista del estudio que dirigiera Vivas en el canal 7, asignado al área de fondos y escenografía.

A ellos, se unirían otros profesores como el ya conocido Carlos Valle, Fernando Elorriaga, Daniel Macalupu, instructor en el área de color o César Martínez, un egresado de Bellas Artes a cargo de la enseñanza de dibujo artístico.

Al cabo de dos meses de funcionamiento, Procesca ya contaba con un numeroso y entusiasta alumnado, compuesto, en gran parte, por gente allegada al medio publicitario.

La instrucción comprendía adiestramiento en las distintas especialidades de la animación: la tradicional en dibujo, animación en collage, plastilina o mixta, llegando a experimentarse, incluso, con técnicas más complejas como el 3D, trabajada para ser visualizada con ayuda de lentes especiales.¹⁴²

Contaban, asimismo, con una infraestructura adecuada para la capacitación en el área, con secciones destinadas especialmente para animación, calco, tinta, color, filmación, laboratorio o audio.¹⁴³

Sin embargo, Vivas iría más allá de la labor de enseñanza, animando a Pazos a introducir a la empresa en la producción de películas animadas.¹⁴⁴

Así, los alumnos de la primera y de la segunda promoción pasarían a ser técnicos de la naciente productora tras el primer año de estudios, mientras que los de las siguientes promociones se asimilarían como practicantes¹⁴⁵ (Figuras 100-102).

Proyectaron hacer series de televisión y largometrajes, aunque luego estos planes, por variados motivos, quedarían trancos en el camino.

Producirían, sí, cortometrajes de diversa temática como *Ayar vence la caries* (capítulo de 10 minutos, de una serie de 10, dirigido por Pedro Vivas en 1982), *Ir por lana...* (con guión y animación de Javier Prado, 1983), *El camello sin joroba* (Carlos Valle, 1987), *A la caza del puma* (Javier Prado, 1988), *Fuego* (Máximo Geldres, 1988), *Mi mundo* (color, 35 mm.), *Fantasías animadas* (2 minutos, color, 35 mm.), *A planificar* (color, 35 mm.), *Pequeños*

¹⁴² Morán, entrevista presencial.

¹⁴³ *Ibíd.*

¹⁴⁴ Vivas, entrevista presencial.

¹⁴⁵ *Ibíd.*

consejos para niños y viejitos (Javier Prado, 1989) o *Misceláneas instantáneas* (Javier Prado, 1989).

Llegaron a concretar, asimismo, con apoyo de los alumnos, la realización de un medio metraje de 20 minutos sobre el heroico episodio del combate de Angamos, protagonizado, durante la Guerra con Chile (1879-1883), por el legendario marino peruano Miguel Grau, al mando de su famoso buque, el “Huáscar”. Esta producción de Procesca, que no lograría exhibirse públicamente al ser rechazada por Coproci, debido a fallas técnicas y a su carácter ofensivo hacia el elemento chileno, sería luego sujeta a una serie de modificaciones, siendo dividida, por último, en dos cortos (en blanco y negro) de 10 minutos cada uno: *El capitán justiciero en combate contra Koatán* (1981) y *Hazañas en alta mar* (1983).

Procesca llegaría a contar con cerca de noventa trabajadores en su mejor época.

Entre los colaboradores a ser citados, figuran Daniel Matayoshi, ex-alumno, encargado de sonorizar sus películas y profesor de audio; David Aguilar y Daniel Barrientos, musicalizadores y sonidistas; Juan Aranibar, relacionado a la productora a través de Cine Perú (compañía cinematográfica estatal, ubicada en el Centro Cívico, que daba servicios de edición, mezcla, montaje, sonorización y copiado) o Carlos Olaechea, un amigo de Procesca, inventor de máquinas de animación que, aunque no pertenecía oficialmente al equipo de la productora, aportaba frecuentemente con ideas en los trabajos que realizaba.¹⁴⁶

Una nueva generación de animadores haría su aparición en las aulas de esta institución, formando parte, después, de sus diversos equipos de producción. Entre estos profesionales, sobresalen algunos que, en los años siguientes, seguirían su propio camino y alcanzarían figuración en el medio, como Javier Prado, Augusto Cabada Alarco, Máximo Geldres, Carlos Elorriaga, Jorge Rivas, Antonio Negreiros, Leoncio Guzmán, Ricardo Pachas, Zoila Nakashima, Alfredo Peña, Susana Huaroto, Carlos Alburquerque, Carlos Campos, Manuel Loayza Guzmán, Máximo Cuya, Jesús Quezada Saavedra, Celia Martell, Julio Carrión, Manuel Olivera Lewis, Elmer Vásquez, Jorge Chiang o Niquin Castillo.

Varios años después de iniciada la aventura, en 1981, Pedro Vivas se retiraría voluntariamente de Procesca. La saturación de trabajo sería una de las razones que motivaría su salida, en momentos en que un numeroso grupo de técnicos se alejara, también

¹⁴⁶ Morán, entrevista presencial.

por propia decisión, por serios desacuerdos de tipo profesional con los directivos de Cesca.¹⁴⁷

Serían muchos de aquellos técnicos quienes, alternando la aplicación de los conocimientos adquiridos con la práctica constante en el trabajo, comenzarían, por entonces, otro momento en el dibujo animado nacional con la creación de nuevos estudios que, en la década del ochenta, alcanzarían relevancia en la creación, principalmente, de animación publicitaria.

Procesca films, en una nueva etapa, ubicada ahora en la avenida Alfonso Ugarte, proseguiría aún en las actividades de la enseñanza y la producción de animación en la década del ochenta, impulsada esta vez por el esfuerzo del personal que había decidido permanecer (en el que figuraban Carlos Valle, Javier Prado o Ricardo Pachas), a pesar de que el sueño de industrializar, a través de ella, la producción animada nacional ya nunca llegaría a hacerse realidad.

2.3.13. Casas productoras y realizadores diversos en los años 70

Entre las casas dedicadas a la producción audiovisual aparecidas en esta etapa, tiene un lugar de preferencia Cinesetenta, fundada en mayo de 1970 por el boliviano Alfonso Maldonado, productor de Panamericana Televisión en sus primeros años y ex-empleado de Telecine.

Cinesetenta no era precisamente conocida por hacer dibujos animados, pero siendo, ya desde aquella época, una de las productoras de mayor peso en el mundo publicitario local, requería de animaciones para sus comerciales, contratando equipos de animadores que participaban eventualmente en determinados proyectos. Muchos años más tarde, en la década de los noventa, comenzaría a organizarse, ya formalmente, un área de animación dentro de la empresa, esta vez orientada hacia la técnica digital.

Otra compañía que alcanzaría cierta figuración en el panorama local de la producción comercial audiovisual, en los años setenta, sería Nova Estudios, de Edgardo García Burgos. Ya iniciada la segunda mitad de la década funcionaría allí una pequeña sección de

¹⁴⁷ Pedro Vivas, entrevista presencial; Carlos Morán, entrevista presencial.

animación manejada por el hábil animador Luis Brocca, formado en el estudio de Sadi Robles.¹⁴⁸

Brocca había sido llamado a la compañía por Javier Geiner, quien le encomendaría la tarea de conducir el recién montado estudio.

En Nova Estudios (ubicada en la avenida Comandante Espinar, cerca al cruce con la avenida Angamos, en Miraflores), donde Brocca permanecería un par de años, se haría animación en volúmenes discretos, en comparación a otras productoras de la época, llegando, en todo caso, a recibir variados encargos de Panamericana Televisión, Productos Knorr u organismos extranjeros, como el Ministerio de Economía del Ecuador.¹⁴⁹

Después del inesperado fallecimiento de Jorge Cohata, en 1973, terminó la primera etapa de Audiovisual Productions. Alrededor de 1974 ingresaría en la empresa José Nuñovero (Lima, 1947), un ex-empleado de Telecine, Cinesetenta y Estudios Nova, con gran conocimiento del área de laboratorio y efectos especiales.¹⁵⁰

Nuñovero, quien en Audiovisual pasaría del área de laboratorio a la de efectos especiales y luego a la de producción, llegaría a convertirse, en determinado momento, en el propietario de la productora.

Allí contaría con el apoyo fundamental, para las labores de animación, de Luis Brocca, participando eventualmente animadores como Sadi Robles o Alfredo Peña.¹⁵¹

Siendo muy joven, Luis Brocca Chávez (Trujillo, 1950) antepondría su vocación artística sobre su afición a la joyería, actividad cultivada por su familia en Trujillo. Brocca aprendería la técnica del dibujo animado en el estudio de Sadi Robles, donde trabajaría desde 1972. Su primer encargo sería un comercial del detergente Drive, que saldría al aire al poco tiempo. Por entonces, se trabajaba mucho con película en blanco y negro de 16 mm.¹⁵²

¹⁴⁸ Brocca, entrevista presencial.

¹⁴⁹ *Ibíd.*

¹⁵⁰ Nuñovero, entrevista presencial.

¹⁵¹ *Ibíd.*

¹⁵² Brocca, entrevista presencial.

Con Robles permanecería cuatro años, llegando a constituirse, por méritos propios, en su principal colaborador. Mientras tanto, continuaría desarrollando trabajos de dibujos animados en calidad de “free lance”.¹⁵³

De Producciones Creativas, la empresa de Robles, Brocca pasaría a formar parte de Nova Estudios, en una experiencia que abarcaría dos años, luego de la cual prestaría sus servicios en Telecine, hacia 1978, realizando allí, ese mismo año, un comercial para productos Laive, uno de los primeros a color.¹⁵⁴

Con Audiovisual, Brocca estaría vinculado entre 1978 y 1982, produciendo publicidad animada para Relojerías Espinoza, gelatina Universal, fideos Don Vittorio, jabón Bolívar, pelotas Montecoro o Casa Honma.¹⁵⁵

Audiovisual, siempre ubicada en su mismo local del Olivar de San Isidro, aún seguiría en actividad hasta 1982, año en que cerraría definitivamente, por problemas de carácter tributario.¹⁵⁶

Nuñovero pasaría entonces a Publiperú, haciendo, también allí, animación. Brocca, por su parte, se apartaría del dibujo animado, construyendo, en los años sucesivos, una importante carrera en el campo del diseño gráfico-publicitario.

Armando Soto fue un ex-camarógrafo de Panamericana Televisión, dueño de un taller de cine, ubicado en el primer piso de una casona situada entre la avenida Arenales y la calle Mariano Carranza, que, en los setenta, hacía trabajos de revelado, copiado, grabación de eventos y spots comerciales, así como filmaciones diversas (en blanco y negro, en el formato de 16 mm) para Panamericana Televisión. Se contrataban allí, también, servicios de animaciones publicitarias.¹⁵⁷

Los dibujos animados no eran, sin embargo, hechos por el mismo taller, sino encargados a animadores que efectuaban su labor de manera independiente. Uno de ellos era Carlos Morán Euribe, quien relata, al respecto, la experiencia de haber rodado en 1975, para el

¹⁵³ Brocca, entrevista presencial.

¹⁵⁴ *Ibíd.*

¹⁵⁵ *Ibíd.*

¹⁵⁶ Nuñovero, entrevista presencial.

¹⁵⁷ Morán, entrevista presencial.

estudio de Soto, un comercial animado (en acetato y en tonos grises) de veinte segundos para las bebidas gaseosas Cassinelli.¹⁵⁸

El propio Morán se había encargado de confeccionar el guión del spot, que trataba sobre un partido de fútbol entre el equipo de la sed (cuyo arquero era una caricatura del popular actor cómico televisivo César “el loco” Ureta) y el equipo de las gaseosas Cassinelli. La labor de trucaje cuadro por cuadro le sería asignada a Humberto Otero, principal colaborador de Armando Soto, quien la llevaría a cabo tras dos “amanecidas” en casa de un amigo de Morán, debido a las restricciones del primer toque de queda, ordenado por el gobierno militar.¹⁵⁹

Carlos Morán, quien no haría más trabajos de animación, limitándose, a partir de entonces, a la locución comercial de las producciones comerciales de Soto, daría inicio, años después, a su recordada labor como docente en Procesca Films.

Activa en la década estuvo también Pukara Cine, de Luis Figueroa, María Barea y Kurt Rosenthal, un alemán emigrado de Chile, apenas producido el golpe de estado que derrocara a Salvador Allende (para cuyo gobierno trabajara) y condujera al poder al general Augusto Pinochet.¹⁶⁰

Formado en Bellas Artes en Hamburgo, Rosenthal (Solingen, Alemania, 1938) se había especializado en cine y animación, llevando a cabo inicialmente encargos en esta última modalidad para la televisión alemana. Con su esposa Christine (Meldorf, Alemania, 1950) y Pedro Neyra formarían luego Panorama Producciones, donde, entre una serie de importantes trabajos para cine, harían diversos cortos en dibujos animados¹⁶¹, entre los que figuran *Cómo se hacen dibujos animados* (Jorge Castro, 1979), *El enemigo nuestro de cada día* (Edmundo Vilca, 1982) y *Los primeros hombres de América* (Edmundo Vilca, 1988).

En Pukara Cine, ubicada en la calle Teodoro Cárdenas, se hacían múltiples producciones audiovisuales, entre ellas, comerciales de televisión. Al equipo de producción se uniría el experimentado Raymundo Medina (Figura103), tras su salida de Telecine (empresa a la que

¹⁵⁸ Morán, entrevista presencial.

¹⁵⁹ *Ibíd.*

¹⁶⁰ Medina, entrevista presencial.

¹⁶¹ Carbone de Mora, 2007: 165-166, 168, 179-180.

serviría durante 15 años), ubicándosele en la sección de animación. Estaría allí dos años, haciendo escuela en el campo de la iluminación.¹⁶²

Tras su participación en Pukara, Medina continuaría ligado aún al cine de animación, haciendo dibujos animados para el CETUC, con César Zamalloa y formando, además, la empresa Apple producciones. En ella, junto a trabajos de fotografía, realizaría películas animadas comerciales apoyado por tres artistas egresados de Bellas Artes.¹⁶³

La posterior irrupción del video haría que la situación se tornara difícil, obligando a Medina a cerrar su empresa y vender sus equipos y sus archivos fílmicos (de 16 mm.), en 1982, a la conocida editora de cine Victoria Chicón.

De aquellos días data su retiro del mundo de la animación y su ingreso al Centro Internacional de la Papa, en el que durante 15 años se ocuparía de hacer microfotografía, logrando ser artífice de una serie de avances en este poco explorado campo.¹⁶⁴

Al lado de *Pacto Andino* (1976), de Rafael Seminario; *Facundo* (1976), de Fernando Gagliuffi y *Cómo se hacen dibujos animados* (1979), de Jorge Castro, la COPROCI registra en el período otros tres cortos animados acogidos a la ley de cine: *El mito de Inkarri* y *Mi dulce amiga*, ambos realizados en 1977 por Sullana producciones y *El Cóndor y el Zorro* (1980), cinta del uruguayo Walter Tournier de la que se tratará en el siguiente capítulo.¹⁶⁵

Dirigido por el cineasta Mario Acha Kutscher, *El mito de Inkarri* es un corto en blanco y negro, con guión de Acha, realizado sobre la base de la animación de los dibujos del cronista indígena del siglo XVII Felipe Guamán Poma de Ayala (contenidos en su famosa obra *Nueva Crónica y Buen Gobierno*), con el fin de ilustrar el mito de Inkarri, de acuerdo a una versión del escritor José María Arguedas.¹⁶⁶

También rodado bajo la dirección de Acha, *Mi dulce amiga* es un “cine-poema”, en blanco y negro, con texto del poeta Antonio Cisneros, narrado por Nicolás Yerovi y Eduardo Cesti. Producida bajo la técnica de la animación de fotografías antiguas, esta película se centraría, principalmente, en recrear un ambiente cargado de evocación de la Lima del 900.¹⁶⁷

¹⁶² Medina, entrevista presencial.

¹⁶³ *Ibíd.*

¹⁶⁴ *Ibíd.*

¹⁶⁵ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

¹⁶⁶ *Ibíd.*

¹⁶⁷ *Ibíd.*

Del mismo modo que Mario Acha, Alberto Durant sería, por último, otro realizador de cine en vivo que incursionaría, por esta época, en el género de la animación. Su cortometraje *Paco Yunque* (1980), estaría inspirado, como es de suponer, en el conocido cuento del poeta liberteño César Vallejo.¹⁶⁸

Aunque no incluido en los alcances de la ley de cine, *Paco Yunque* es aún recordado por la intensa carga expresiva de sus escenas, concebidas acertadamente a partir de diseños originales del humorista gráfico Juan Acevedo.

2.4. La década del ochenta. Los nuevos estudios: la última gran época de la animación tradicional

2.4.1. Walter Tournier. La diversificación técnica de la producción animada

Walter Tournier (Montevideo, Uruguay, 1944) constituye, por sí solo, un fenómeno aparte dentro de la historia del cine animado local.

Una amplia libertad creativa, revelada en sus naturales dotes de artesano, sería el factor fundamental que, a comienzos de la década de 1980, conduciría hacia un enriquecedor proceso de diversificación de las técnicas hasta entonces aplicadas en las producciones animadas nacionales.

Limitadas éstas últimas, mayoritariamente, a la animación de dibujos, la valiosa obra desarrollada por Tournier en el país vendría, así, a ensanchar el restringido panorama de posibilidades expresivas cultivadas por nuestros distintos realizadores.

Siendo estudiante de arquitectura en Montevideo, Tournier descubrió su vocación por el medio cinematográfico, llegando a realizar, ya en aquella época, *Refusila*, un corto que mostraba las inquietudes políticas estudiantiles de hacia finales de la década del sesenta.¹⁶⁹

Su identificación con el cine militante le llevó a pertenecer a la C3M (Cinemateca del Tercer Mundo) entre 1969 y 1974. Es a través de ella que llega a rodar en 1974 su primer cortometraje de animación *En la selva hay mucho por hacer* (17 min.), en el que, haciendo uso de papel recortado, pondría en escena un cuento de Mauricio Gatti que presentaba a un

¹⁶⁸ García, 2005: 41.

¹⁶⁹ Tournier, entrevista virtual.

implacable cazador persiguiendo y enjaulando a animales indefensos, una descripción, de tipo alegórico, del momento político que se vivía entonces en el Uruguay.¹⁷⁰

Precisamente motivos de orden político impulsaron a Tournier a autoexiliarse a mediados de la década del setenta, viviendo un año en Argentina, para luego arribar al Perú, país donde habría de permanecer 10 años. En nuestro país estudiaría arqueología en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.¹⁷¹

Su filmografía en el Perú se iniciaría con *El cóndor y el zorro* (1980) (Figura 104), corto animado de 8 minutos en el que emplearía nuevamente la técnica del papel recortado, esta vez combinada con dibujo animado tradicional. Producida por su empresa Caracol producciones, esta película, según recuerda el propio Tournier, le sería financiada a manera de pago por haber diseñado el proyecto de construcción de una casa.¹⁷²

Con guión de Nelson García, basado en leyendas andinas, esta producción relatava, con el fondo musical del grupo Marcahuasi, la amenaza que representaban para la naturaleza las peleas constantes entre un zorro y un cóndor, los que, finalmente, se hacen merecedores al castigo del sol, quien los convierte en estatuas de piedra.

Una segunda película dirigida por Tournier (Figura 105), *El clavel desobediente* (1981) (Figura 106), en la que junto a la animación interviene el uso de títeres (es fundamental el aporte del grupo nacional de títeres Kusi Kusi), tomaría como argumento un poema del escritor nacional Jorge Díaz Herrera, que narraba la historia de un clavel plantado por la Luna y que no florecía, pese a los denodados esfuerzos de los diferentes astros por lograrlo. Esta situación conllevaría pronto al destierro del clavel, que, sobre el lomo de una paloma, sería transportado hasta la orilla de un río en la selva. Allí, con el amor y el cuidado de un niño, el clavel lograría, al fin, florecer.¹⁷³

De una duración de 11 minutos, este corto musicalizado por Manuel Miranda pretende dar el mensaje de que todo ser colocado en el ambiente que le corresponde se desarrolla sin requerir del uso de presiones sobre él, siempre en un clima de libertad.¹⁷⁴

¹⁷⁰ Tournier, entrevista virtual.; “Walter Tournier, el arte de la animación en plastilina” [En línea].

¹⁷¹ Tournier, entrevista virtual.; “Homenaje a Walter Tournier” [En línea].

¹⁷² Tournier, entrevista virtual.

¹⁷³ Boza, 1981: C4.

¹⁷⁴ *Ibíd.*

Con *Nuestro pequeño paraíso* (1983) (Figura 107), Tournier debuta como guionista, dando vida en 9 minutos, en esta ocasión con figuras confeccionadas en plastilina, a una fábula humorística sobre un individuo desconectado de la realidad, debido a su sometimiento al poder alienante del aparato televisivo. El argumento había surgido a raíz de la preocupación que generara en el realizador uruguayo el ver a varios vecinos del edificio en que vivía observando con profundo interés, a su modo de ver injustificable, la televisión.¹⁷⁵

Este corto se haría acreedor a diversos premios, no sólo por el atractivo argumento, de carácter crítico hacia la influencia negativa de los medios de comunicación sobre el espectador, sino por el elaborado manejo de la técnica del stop motion.

Al margen de estos trabajos personales, Tournier participaría con su arte en otras dos producciones nacionales en las que también se haría uso de animación, *El chicle* (1982), de Nelson García, la alucinante historia de un niño que huye, en sueños, del acoso de una bolita de chicle y *El señor gallinazo vuelve a Lima* (1983), de Ubaldo Ramos, corto inspirado en un cuento de Sebastián Salazar Bondy en el que su aporte, de acuerdo a Nelson García, constituye “ejemplo de dominio a la perfección del dibujo animado”.¹⁷⁶

La obra de Tournier en Lima, plena en enseñanzas positivas dirigidas hacia el público infantil, ha recibido múltiples elogios de los medios y del público. Al lado de una serie de distinciones locales, como los premios principales de su área en eventos como el Festival de cortos del CETUC (*El clavel desobediente*, 1981) y del Concurso Nacional de Cine, convocado por la Asociación de Cineastas del Perú (*Nuestro pequeño paraíso*, 1983), el animador uruguayo ha obtenido resonantes triunfos en el Festival Del Nuevo Cine Latinoamericano, donde recibiría, en dos ocasiones, el importante Gran Premio Coral en Animación por *El cóndor y el zorro* (1980) y *Nuestro pequeño paraíso* (1984). Esta última película, a su vez, sería distinguida en el año 2000 con su participación en “The tour de l’animation”, selección de 84 cortos animados del siglo XX, preparada para el afamado Festival de Annecy, en Francia.

Ya de vuelta en su patria, tras su largo destierro voluntario en el Perú, Tournier formaría en 1985, junto a Mario Jacob, el grupo “Imágenes”, cuyo departamento de animación

¹⁷⁵ Tournier, entrevista virtual.

¹⁷⁶ García, 2005: 40.

conduciría. Aquí rodaría la serie de cuatro capítulos, de 7 minutos cada uno, *Los cuentos de don Verídico* (1986), con títeres y animación; *Octavio Podestá* (1988), documental y *Los escondites del Sol* (40 min., 1990), una cinta de animación de dibujos y plastilina, realizada en base a relatos de ficción creados por niños, acerca de sus diferentes vivencias durante el régimen dictatorial uruguayo.¹⁷⁷

Los escondites del Sol serviría luego para organizar un taller de capacitación en animación: *Madre Tierra*, serie de 9 cortos infantiles orientados al tema ecológico, supervisada por Tournier.¹⁷⁸

Su siguiente obra, *Los Tatitos* (1997), 7 cortos de animación de muñecos, de 1 minuto 30 cada uno, fue la primera que alcanzaría masiva difusión por medio de la televisión, llegando a ser vista posteriormente, con nuevos capítulos producidos, en Argentina. Su éxito le llevaría a tener contacto con el canal británico S4C de Gales, para el que trabajaría *El jefe y el carpintero* (13 min., 2000) y *Navidad caribeña* (24 minutos, 2001), versados en las aventuras del autoritario gobernador de una isla en el Caribe.¹⁷⁹

Otros dos cortos suyos, dirigidos ambos a promover los derechos del niño, serían *Yo quiero* (1 min. 40, 2000) y *Yo soy* (1 min.), difundidos en varios países de Latinoamérica.

Desde 1994, tras su separación de “Imágenes”, Walter Tournier dirige su productora Tournier Animation.¹⁸⁰

Objeto de innumerables galardones por sus obras, ha enseñado en seminarios y talleres sobre animación en Ecuador, Uruguay, Italia, Colombia, Argentina, Perú y Alemania e intervenido como jurado en diversos festivales internacionales, habiendo sabido mantener siempre una relevante presencia en el cine animado latinoamericano.

2.4.2. Nelson García

Su doble faceta como realizador y crítico hacen de Nelson García una figura de particular interés en el mundo de la animación nacional.

¹⁷⁷ Tournier, entrevista virtual.

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ *Ibid.*

¹⁸⁰ “Walter Tournier, el arte de la animación en plastilina” [En línea].

Hijo del administrador de una sala cinematográfica, Nelson García Miranda (Piura, 1946) estudió arte y cine en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, iniciándose, por esos años, en el trabajo de crítica en la renombrada revista *Hablemos de cine*, medio al que había sido llevado por el también crítico de cine Isaac León.¹⁸¹

Absorbido por el séptimo arte, se estrenó como realizador con el premiado cortometraje *Bombón Coronado campeón*, filmado hacia 1974 y con el que lograría obtener gran aceptación, tanto de la crítica como del público.¹⁸²

A lo largo de los veinte años de vigencia de la ley de cine (1972-1992), García llegaría a rodar alrededor de una veintena de cortos, muchos de ellos galardonados local e internacionalmente, abarcando géneros tan variados como el documental, el noticiario, la ficción y la animación.¹⁸³

Su contacto con el animador uruguayo Walter Tournier daría lugar a la realización de dos obras precisamente dentro de este último campo: *El cóndor y el zorro* (1980) y *El Chicle* (1982).

En *El cóndor y el zorro*, García fue quien se ocuparía de confeccionar el guión. Interesado por la mitología andina, se dedicó a revisar bibliografía sobre el tema en el Museo Nacional, logrando el hallazgo de un mito procedente de la zona de Ayacucho, el del cóndor y el zorro.¹⁸⁴

La leyenda se adaptó entonces como argumento fílmico, pudiendo acoplarse a la perfección a la línea narrativa propuesta por Tournier, construida artísticamente a través de sus figuras en papel recortado, dando como resultado el primer corto peruano en obtener el Premio Coral de Animación del Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana, en Cuba. *El Chicle* (9 min.) (Figuras 108-109) es ya una cinta con guión y dirección de García. Contando con la actuación de José Antonio Bermeo, Ethel Mendoza y Daniel Britto, la película atrapa por su argumento (adaptado de un cuento de Scott Fitzgerald): un niño duerme en su habitación luego de haber celebrado su fiesta de cumpleaños, siendo atormentado, en medio del sueño, por un chicle, que, adoptando una serie de formas

¹⁸¹ García, entrevista presencial.

¹⁸² *Ibid.*

¹⁸³ “Nelson García presenta documentales...” [En línea].

¹⁸⁴ García, entrevista presencial.

irregulares, regresa reiteradamente a su boca, por más intentos que hace por desprenderse de él.¹⁸⁵ Los efectos especiales en animación de plastilina, obra de Tournier, son parte fundamental en el atractivo de esta película, premiada por la Asociación de Cineastas del Perú.

Ya remitiéndonos a su labor como crítico de cine, García fue el primero en abordar el tema de la animación nacional, ocupándose, de manera preferente, de la producción animada aparecida durante la vigencia de la ley de cine 19327.

La postura de Nelson García, en un comienzo profundamente crítica hacia el carácter impersonal del dibujo animado publicitario local de antaño, ha ido variando con el tiempo, reconociendo hoy su valor como expresión de un determinado momento histórico.

En todo caso, García ha sido siempre gran promotor de la valiosa contribución de creadores como Fernando Gagliuffi, Walter Tournier, Benicio Vicente o Gonzalo Pflücker en el empeño por crear un auténtico cine animado peruano de autor y elevar el nivel de nuestra producción en este campo.

Asimismo, aunque no muestra simpatía hacia el trabajo de Procesca Films, a la que censura por su improvisado e incompleto programa de enseñanza, rescata el valor profesional de ex-alumnos de esta institución como Augusto Cabada Alarco, Javier Prado, Máximo Geldres o Carlos Elorriaga, personajes del terreno de la animación conocidos ya desde la década del ochenta.¹⁸⁶

Ex-presidente de la Asociación de Cineastas del Perú, Nelson García ha sido también conferencista sobre temas de cine animado nacional, haciendo destacar, con frecuencia, la calidad de la obra de realizadores actuales como, por ejemplo, Cristian Alarcón Ismodes, el autor del laureado corto *Escuela Militar* (2005).

Editor, durante varios años, de la *Guía de Medios Audiovisuales*, publicación periódica orientada a informar a los realizadores sobre la oferta de bienes y servicios para la industria de la comunicación audiovisual, García continúa en la actualidad relacionado, de manera activa, al ambiente cinematográfico, teniendo, entre sus proyectos a futuro, producir su primer largometraje en dibujos animados.

¹⁸⁵ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

¹⁸⁶ García, 2005: 40-41.

2.4.3. Pedro Vivas. Machu Picchu Films y Anivisa

De acuerdo a lo que refiere el animador Manuel Loayza, muchos de los técnicos que se retiraran abruptamente de Procesca Films, hacia 1981, intentaron proseguir en el campo de la animación, sin obtener éxito alguno.¹⁸⁷ Sería así que resolverían tomar otros rumbos, dedicándose a actividades afines, como el diseño y el dibujo en general.

Sin embargo, habrían casos de excepción, como el de Pedro Vivas, quien lograría llevar a la realidad la iniciativa de producir animación publicitaria por su cuenta. Instalando un estudio en un local de la calle Manuel del Pino, comenzaría así a funcionar Machu Picchu Films¹⁸⁸ (Figura 110).

En la organización de esta productora tomarían parte, también, otros ex-trabajadores de Cesca como los profesores Carlos Morán y César Martínez o el animador Jorge Rivas.

Al lado del camarógrafo Guillermo Malpica (quien conociera a Vivas en la etapa de Procesca), colaborarían allí los animadores Carlos Campos, Mercedes Yoshioka, Zoila Nakashima, Susana Huaroto, Ricardo Pachas, Javier Cuya, Jesús Quezada y, aunque durante un breve período, el propio Manuel Loayza.

Este último, recuerda aún los trabajos que hacían los animadores a su llegada al estudio: una serie educativa que tenía por protagonista al personaje Ayar. Personalmente, Loayza recibiría entonces el encargo de hacer animaciones en collage para la Pontificia Universidad Católica y algunas instituciones estatales.¹⁸⁹

En Machu Picchu se realizaron, al lado de títulos de cine¹⁹⁰ (se producían entre 10 y 20 de ellos por día), spots animados para diferentes marcas comerciales, llegando a producirse también animación no publicitaria, como la serie sobre temas sociales llamada *El cumpa*, compuesta por 3 capítulos de 7 minutos de duración cada uno (Figura 111).

Los encargos provendrían hasta del extranjero, concretándose trabajos para países como Ecuador y Bolivia.

¹⁸⁷ Loayza, entrevista virtual.

¹⁸⁸ Vivas, entrevista presencial.

¹⁸⁹ Loayza, entrevista virtual.

¹⁹⁰ Los títulos para cine, de acuerdo a la ley 19327, debían mostrarse al público en idioma castellano. (Vivas, entrevista presencial).

No obstante, el regreso de Venezuela del animador Benicio Vicente, en 1982, daría lugar a la salida de muchos de los trabajadores de Machu Picchu Films, quienes se alejarían de la empresa para integrarse al recién formado estudio de Vicente.¹⁹¹

El personal que quedó serviría luego de base, en todo caso, para la creación de otra productora, surgida de la sociedad de Vivas con el destacado publicista Antonio Otayza¹⁹²(Chiclayo, 1932), que comenzaría a operar desde 1983, alcanzando luego un enorme éxito: Anivisa.

Situada en la cuadra 8 de la avenida 2 de mayo, en San Isidro, Anivisa se orientaría principalmente hacia la animación comercial, aunque también incursionaría en la producción en vivo, encargándose ya de hacer campañas publicitarias directamente para el cliente, sin la presencia de intermediarios.

Contando con la participación de Carlos Morán, los animadores Antonio Negreiros, Leoncio Guzmán Martínez (Piura, 1947) y Jorge Rivas Torres, así como el camarógrafo Guillermo Malpica (La Libertad, 1955), la empresa dispondría de un eficaz equipo de realización que sería conducido por Vivas.

Animadores como Susana Huaroto, Zoila Nakashima o Manuel Olivera complementarían dicho staff de producción, que contaría con la asesoría del cineasta y animador Gianfranco Annichini.

En Anivisa obtendría celebridad el duende de Milkito, colorido y vivaz personaje que, creado por Antonio Otayza para la fabricante de productos lácteos Agraria El Escorial, participaría, por años, en una exitosa serie de spots comerciales televisivos.¹⁹³

De la productora saldrían también las animaciones de el león del Banco de Lima, el genio del lavavajillas Listo, el Capitán Colgate, el hada de Hada Tours, así como las de productos como Chocopresto, Don Vittorio, Frescavena y Tinaderm o instituciones como el canal 7 de televisión, el Ministerio de Defensa y el Banco de Crédito (Figuras 112-119).

La presentación de programas de televisión fue otra área que abarcó el estudio, creando, por

¹⁹¹ Loayza, entrevista virtual.

¹⁹² Vinculado más al campo del diseño publicitario, Otayza había trabajado en Suiza en una compañía de publicidad, becado por la agencia Publicitas. A su retorno, fundaría, a mediados de la década del sesenta, Otayza Estudios, donde durante muchos años daría servicios de diseño, fotografía, pre-prensa e imprenta. (Otayza, entrevista presencial).

¹⁹³ Más adelante, aparecerían también en los comerciales televisivos de Milkito otros recordados personajes como Milko, Milka, el profesor Agrioff o Brujilda. (Copello y otros, 2002).

ejemplo, la del recordado programa cultural *Luces de la ciudad* (conducido por Eduardo Lores), para la que el artista gráfico y animador José “Pepe” San Martín efectuó la animación de un caricaturizado Charles Chaplin.¹⁹⁴

Anivisa trabajaría, en general, con todas las productoras audiovisuales en su momento de auge.

Poco tiempo después de comenzar a producir, la empresa extendería sus funciones a la enseñanza de la animación, abriendo al público sus promocionados cursos.

Antonio Negreiros, Leoncio Guzmán, Jorge Rivas o Pedro Vivas ejercerían la docencia en aquellos talleres, los mismos que llegarían a ser dirigidos por el animador Sadi Robles.¹⁹⁵

En dichos talleres, cuyos mejores alumnos pasarían a la productora, se llegó a capacitar a personajes como Roger Acosta Escobar (colaborador en 6 cortos de Procesca, hoy productor audiovisual en Arequipa), la directora de fotografía Micaela Cajahuaringa o la animadora Liliana Cucho, de gran labor como impulsora del género, años después, en Bolivia.

Luego de permanecer en constante y exitosa actividad durante varios años, las cosas empezarán a cambiar en Anivisa, al producirse una serie de desavenencias entre sus principales socios. Esta situación, agravada por otros motivos de orden técnico y económico, conllevaría a la decisión, por parte de los directivos, de proceder al cierre de la empresa, el cual se produciría, en último término, hacia 1987, época en la que el Perú se sumergía en una de las peores crisis económicas de su historia.¹⁹⁶

Pedro Vivas, ya fuera de la productora, participaría todavía en algunas producciones animadas, antes de emprender viaje a Bolivia.

Una de ellas sería *Qapac Qeuña* (1988), una serie de spots publicitarios del Ministerio de Agricultura, que presentaba a un añoso árbol que recordaba, con sabiduría, nuestro deber de prevenir la tala indiscriminada.¹⁹⁷ El corto, ganador de un concurso organizado por la

¹⁹⁴ San Martín, entrevista presencial.

¹⁹⁵ Morán, entrevista presencial.

¹⁹⁶ Vivas, entrevista presencial.

¹⁹⁷ Según Javier Prado, quien se ocupara de la animación de dicho personaje, aquel año, debido a la suspensión de las importaciones de productos como el acetato, hubo de emplearse, para la realización del corto, plástico de tipo “cristal”, del utilizado para forrar muebles. [Prado, Abril / 21 / 2005 - En línea].

FAO, terminaría siendo difundido, además del Perú, en Argentina, Colombia, Ecuador y Bolivia.

“Perucha”, la niña de la bandera que venía del pasado para salvar a los peruanos, sería un personaje, creado originalmente por Pedro Vivas e ilustrado por Javier Prado, que intervendría en cinco cortos de animación (1989), producidos con la misión de transmitir valores en plena época del terrorismo.

Asimismo, entre el 88 y el 89, Vivas conduciría un proyecto para la Comunidad Económica Europea denominado MAYCO (siglas de Medio Ambiente y Comunicación) (Figura 120), una serie de 3 cortos protagonizados por un duende y una nube.¹⁹⁸

Hacia 1989, viajaría a Bolivia, donde fundaría una escuela de animación, varios de cuyos egresados serían contratados más adelante para Anivisa Bolivia, productora de animaciones publicitarias que formaría ese mismo año y que se mantendría activa hasta 1992. Luego de un período en el que laboraría en el Perú para el régimen de Alejandro Toledo, haciendo, entre otras labores, dibujos animados dentro del área de mercado de imagen para comunidades campesinas, Pedro Vivas regresaría a Bolivia.¹⁹⁹

Es allí donde el animador chalaco se halla actualmente establecido, trabajando de forma activa en diferentes proyectos de desarrollo y haciendo producción de animación comercial por cuenta propia, teniendo entre sus múltiples planes llegar a rodar un largometraje de animación y actuación en vivo, inspirado en un original argumento referido al rico tema de la cosmovisión andina.²⁰⁰

Convocado por Vivas para Anivisa en Bolivia, Manuel Olivera (Lima, 1945), realizó también en dicho país, por su parte, una intensa labor en el campo de la animación.²⁰¹

Junto a su desempeño como docente en el curso de animación del Instituto Atenea de La Paz, Olivera hizo comerciales animados para empresas como Mágica Publicidad (del mismo Instituto Atenea), Contacto o Close Up (agencia de publicidad), trabajando además para el gobierno boliviano, entre 1994 y 1995, en una serie de 30 cortos (de un minuto cada

¹⁹⁸ Vivas, entrevista presencial.

¹⁹⁹ *Ibíd.*

²⁰⁰ *Ibíd.*

²⁰¹ Olivera, entrevista presencial.

uno) sobre la reforma educativa.²⁰²

En 1997 regresaría al Perú, dedicándose al diseño artístico y colaborando, durante 4 años, en el estudio de Sadi Robles.²⁰³

Con el también ex-animador de Procesca Juan Asmat y el editor Carlos Esquivel, Olivera ha constituido, en nuestros días, una productora de animación, habiendo ya creado (valiéndose del programa digital Macromedia Flash) una serie animada denominada *Los pallares mágicos*, de cuidado diseño, cuyo interesante argumento, de tipo fantástico, enlaza la cultura moche con el mundo moderno.²⁰⁴

2.4.4. Benicio Vicente. Antarki

Hablar de Antarki, taller de cine animado, es hablar de una de las figuras que, por su capacidad y espíritu creativo, ha dado más aportes técnicos y artísticos a la animación peruana: Benicio Vicente.

Iniciado en el campo del diseño industrial de muebles durante los años sesenta, Benicio Vicente Kou (Lima, 1940) se interesó por el mundo de la animación a raíz de su contacto con Félix Nakamura. Este lo llevaría, a mediados de los años setenta, a Caracas, Venezuela, donde estudiaría producción y dirección de cine animado en su taller Antarki entre 1975 y 1978, así como diseño cinematográfico de artes e imágenes animadas en publicidad en Estudios Nova (1979).²⁰⁵

Su etapa como colaborador de Nakamura se daría entre 1977 y 1982, elaborando películas publicitarias, educativas, cortos animados para el Estado y empresas privadas (Figura 121). En 1978 trabajaría, siempre en Venezuela, con Manuel Padilla, personaje con quien tiempo después, por encargo de una empresa de Puerto Rico, vendría a hacer trabajos de animación en el Perú.²⁰⁶

De vuelta a Lima en 1982, Vicente, con una considerable experiencia a cuestas, establecería un estudio de animación donde tomarían parte una serie de animadores, ex-alumnos de

²⁰² Olivera, entrevista presencial.

²⁰³ *Ibíd.*

²⁰⁴ *Ibíd.*

²⁰⁵ Vicente, entrevista presencial.

²⁰⁶ *Ibíd.*

Procesca, como Jesús Quezada, Mercedes Yoshioka, Carlos Campos, Máximo Cuya y Manuel Loayza, así como el camarógrafo Guillermo Malpica, junto a los cuales aplicaría sus grandes conocimientos en animación, centrándose en el campo de la publicidad²⁰⁷ (Figura 122).

Cuando Vicente arriba a Lima, trae la primera cámara especialmente creada para filmar cuadro por cuadro que se conocía en el Perú, una Acme, americana, de 35 mm. Cabe señalar que, hasta entonces, los dibujos animados se hacían en el país en cámaras normales que eran adaptadas para el trucaje fílmico, lo cual a veces acarrea el problema de suministrar más fotogramas de los indispensables.²⁰⁸ La llegada de aquella primera cámara de animación garantizaba el acceso a un trabajo más profesional en el área.

Junto a este equipo, Vicente traería otros implementos, como una cámara de 8 mm. y una Bólex, suiza, de 16 mm. Las cámaras Bólex, más económicas, contaban con 3 lentes de acercamiento, pudiendo filmarse en ellas en blanco y negro, en color y con película reversible (Ektachrome).²⁰⁹

En 1984, asociado a Nakamura y, sobre la base del estudio ya formado por él, Vicente funda en Lima la filial peruana de Antarki, taller de cine animado.

Antarki tuvo un suceso notable como empresa realizadora de animación desde los años ochenta, llevando a la pantalla chica multitud de comerciales animados, los cuales serían coproducidos con la compañía audiovisual Videospots, de Jean Yves Laurent, que asumiría la parte creativa y facilitaría los equipos de producción.²¹⁰

Al lado de los animadores ya citados líneas arriba, deben mencionarse también como colaboradores regulares de este estudio a Hiro Hitokazo (actualmente en Japón) y Daniel Fukuhara, mientras que como trabajadores eventuales a Einer Milla, Ricardo Pachas y el boliviano Jesús Pérez (hoy en Alemania).²¹¹

De las mesas de dibujo de este taller saldrían las animaciones del león del Banco de Lima, el duende de Milkito, los personajes infantiles de las zapatillas Bubble Gummers, el zorro y el gavián de Kentucky Fried Chicken, el tigre de Chocolates El Tigre (creado por Mario

²⁰⁷ Loayza, entrevista virtual.

²⁰⁸ García, carta a Félix Nakamura (1985).

²⁰⁹ Vicente, entrevista presencial.

²¹⁰ Loayza, entrevista virtual.

²¹¹ *Ibíd.*

Cedrón), el lagarto de Muebles Danny; encargos para productos como Chocopresto, Bubaloo y Chocopunch o tiendas como Scala, Sears y Autoservicios Wong (Figuras 123-129); así como presentaciones de programas de televisión, como la recordada del espacio de cocina de Jean Yves Laurent *El Menú de Gastón*, efectuada en stop motion con verduras reales y que necesitara tres días para ser filmada.

Antarki llegó a producir también *Cuniraya Viracocha* (1984), un piloto de serie de dos minutos, co-producido por el CETUC de la Universidad Católica del Perú y grabado en video de una pulgada²¹² (Figuras 130-133).

Vicente fue el creador de la idea inicial para esta producción, originalmente planificada para largometraje. Se pensó financiar el largometraje con el corto, pero los planes no llegarían a concretarse. *Cuniraya Viracocha* se fue convirtiendo, así, en un proyecto de serie, que tomaría como argumento los mitos andinos y que contaría con el respectivo asesoramiento de un arqueólogo.²¹³

Con guión y dirección de César Pérez Hurtado, un egresado de comunicación de la Universidad de Lima, *Cuniraya Viracocha*, contó con el trabajo de arte y animación de Vicente, Jesús Quezada Saavedra y César Martínez Rojas, habiendo necesitado alrededor de 1,500 dibujos para su producción.

La falta de auspicios motivó que la serie no llegara tampoco a hacerse realidad, quedando sólo el piloto como testimonio de un esforzado trabajo de equipo, de gran nivel artístico.

Entre muchas realizaciones educativas o de entretenimiento, Antarki filmó también *La Fábula* (1986) (Figura 134), un conjunto de cortos animados planificado para serie televisiva y *La Pulga* (1988).

En este estudio se llegaron a realizar, asimismo, dos cortometrajes que se acogerían al sistema de exhibición obligatoria: *Pre Natal* (35 mm., 1982), cinta de 6 minutos, dirigida por Vicente y Juan Aranibar, con guión de Aranibar referido a la prevención de enfermedades de alto riesgo en madres gestantes y *Animatógrafo* (1989) (Figuras 135-137), ameno y didáctico corto de 10 minutos, dirigido por Vicente, dedicado, a través del guión de Nelson García y del propio Vicente, a instruir sobre la historia y el proceso técnico de

²¹² Vicente y Paz Soldán, 2000: 15.

²¹³ Vicente, entrevista presencial.

las películas animadas (a partir de la experiencia de *Cuniraya Viracocha*).²¹⁴

Antarki, que llegaría a captar clientes de países como Bolivia, Ecuador, Venezuela y Puerto Rico, alcanzaría con el tiempo cifras impresionantes de producción animada, llegando a abarcar en su mejor momento, de acuerdo a datos de Giannalberto Bendazzi, cerca del 80 por ciento de la animación producida en el país.²¹⁵

Luego de varios años de labor, algunos elementos de este taller, como Manuel Loayza, Máximo Cuya y Jesús Quezada, se alejarían para trasladarse a Venezuela, con el fin de incorporarse al estudio de Félix Nakamura, quien previamente los convocara.²¹⁶ Ya en Venezuela, tendrían campo para un mayor desarrollo profesional, como es el caso de Loayza (emigrado hacia 1989), quien, tiempo después de su colaboración con Nakamura, y ya independizado, llegaría en dicho país a producir el galardonado corto *Bolívar, canto al libertador*, obteniendo, en general, gran éxito en la animación, área en la que aún se desempeña actualmente.²¹⁷

Antarki, por su parte, poseedora ya de un amplio y bien ganado prestigio en su haber como productora de animación, todavía continuaría en plenas funciones en nuestro medio, a través de nuevos proyectos de variada índole, hasta ya entrada la década del noventa, tal como se verá más adelante.

2.4.5. Casas productoras y realizadores diversos en los años 80

El retorno de la democracia, en 1980, dio lugar a un renacer en la producción audiovisual en el país. La liberación de tasas impositivas a la importación de equipos audiovisuales, dispuesta por el entonces presidente Fernando Belaúnde para beneficiar a los medios de comunicación expropiados por los militares (ya devueltos, por el propio Belaúnde, a sus legítimos dueños), propició que las productoras de comerciales pudieran también adquirir maquinaria que les permitiría mejorar y agilizar sus procesos productivos.²¹⁸

²¹⁴ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

²¹⁵ Bendazzi, 1994: 389.

²¹⁶ Loayza, entrevista virtual.

²¹⁷ Uno de los últimos proyectos a realizar de Manuel Loayza es la producción, en dibujos animados, de una serie de leyendas y cuentos latinoamericanos. [Prado, Junio / 8 / 2005 - En línea].

²¹⁸ Traugott y Málaga: 2006: 284-285.

El arribo del video a color a nuestro país en 1978, con motivo de las transmisiones del Mundial de Fútbol de Argentina, acabaría pronto con el antiguo predominio del video tape y de la película de cine de 16 mm. en blanco y negro en la publicidad televisiva.²¹⁹

Los bajos costos y la mayor rapidez que ofrecía la grabación en video a color (la cinta no requería de los gastos o demoras que ocasionaba el revelado de la película de cine a color) habían terminado por convencer a los realizadores de conseguir, preferentemente, equipos en dicha tecnología, promoviendo un inusitado desarrollo del medio publicitario peruano en la primera mitad de la década del ochenta.²²⁰

Hacia 1982, integraban ya la ARCO (Asociación de Realizadores de Comerciales) siete miembros. A las ya existentes empresas Audiovisual Productions, Telecine y Cinesetenta, se habían ido uniendo Cine Imagen, fundada por Rafael Cabral y luego dirigida por Lucho Cáceres; Videospots, de Jean Yves Laurent; Chroma Producciones, fundada en 1979 por Hugo Guevara, Óscar Alvarez y Manuel Jiménez (quien luego renunciaría) y Canal Uno, formada en 1980 por Hans Pegot y Enrique Boisset.

De todas estas compañías, a través de las cuales se canalizaría, en gran proporción, la demanda en animación publicitaria existente en aquellos años, tiene un lugar especial Videospots.

Asociado con Jean Yves Laurent, el publicista Manuel Jiménez realizaría para aquella productora, con la colaboración del animador Benicio Vicente, la primera animación de dibujos en video creada en nuestro país para un comercial, la caricatura de un niño de color que promocionaba el compuesto chocolatado Chocopresto, de la firma Winters.²²¹

Jiménez, quien también hiciera en video la presentación animada para Videospots, había descubierto aquel sistema de animación grabando, cuadro por cuadro, aunque de manera algo rudimentaria, un personaje dibujado esquemáticamente, con ayuda de unos plumones, sobre hojas de papel bond.²²²

El éxito del comercial de Chocopresto, grabado a inicios de los ochenta, sería el estímulo para proseguir en la realización de muchos otros que le seguirían bajo la misma técnica,

²¹⁹ Traugott y Málaga: 2006: 284-285.

²²⁰ *Ibíd.*

²²¹ Jiménez, entrevista presencial.

²²² *Ibíd.*

como los encargados para productos como gomitas dulces “Ositos Bongo”, pasta dental Crest o lácteos Milkito.²²³

De esta manera, estaba ya visto el auge del que, por sus grandes ventajas y posibilidades, con respecto al tradicional sistema de filmación cinematográfica, iría a gozar la producción de animaciones publicitarias en video desde los años ochenta.

Esta década, por otro lado, fue el período más prolífico en cuanto a cortometrajes animados certificados por la COPROCI para su exhibición pública.

Procesca Films acapararía la mayor parte de producciones, con las ya mencionadas *El capitán justiciero en combate contra Koatán* (Pedro Vivas, 1981), *Ayar vence la caries* (Pedro Vivas, 1982), *Hazañas en alta mar* (Pedro Vivas, 1983), *El camello sin joroba* (Carlos Valle, 1987), *Pequeños consejos para niños y viejitos* (Javier Prado, 1989) y *Misceláneas instantáneas* (Javier Prado, 1989).

Industria Andina del Cine aportaría a la lista con *Un país sin desarrollo* (Rafael Seminario, 1983); *Un mundo para dos* y *La oscuridad colorida*, cortos de 8 minutos dirigidos ambos, en 1983, por el ya desaparecido cineasta Víctor Sarmiento Castro y *Al toque de queda* (1990), de Roberto Bonilla y Javier Prado.

Un mundo para dos es un corto con guión de Víctor Sarmiento y personajes creados por Julio Jáuregui y animados por Walter Tournier (contando con dibujos de Máximo Geldres y Alfredo Peña), que trata sobre la llegada de un dios de amor a un mundo solitario y sin luz; mientras que *La oscuridad colorida* (Figura 138), también con guión de Sarmiento y personajes de Jáuregui, narra la historia de Verbosel, quien se enamora de la hermosa Dubel. La animación es también de Walter Tournier y los dibujos de Javier Prado y Julio Jáuregui.²²⁴

Al toque de queda (Figura 139), por su parte, es una producción de 8 minutos, dirigida por los realizadores Roberto Bonilla Herold (Lima, 1952) y Javier Prado, con guión de Bonilla, que nos presenta una sátira, en tono de humor negro, sobre las aventuras vividas por un personaje durante uno de los toques de queda decretados por el gobierno, en plena época del terrorismo.²²⁵

²²³ Jiménez, entrevista presencial.

²²⁴ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

²²⁵ Bonilla, entrevista presencial.

Primer premio compartido en animación en el IV Festival Nacional de Cortometrajes, *Al toque de queda*, según narra Javier Prado, pasó por una serie de percances durante su producción, en momentos en que se vivía la etapa más crítica del primer gobierno de Alan García (1985-90). Debido al proceso hiperinflacionario que sufría la economía de entonces, la película se trabajó a pérdida. Por otro lado, los continuos apagones en la ciudad, originados por los atentados terroristas contra las torres de alta tensión, habían ocasionado variaciones de intensidad en la luz empleada para el rodaje, lo cual obligaría a refilmar fragmentos de la película, aunque contando, esta vez, con ayuda de un fotómetro.²²⁶

Sobre Bonilla, conocido director de cortometrajes y de un largometraje en vivo, *Nunca más, lo juro* (1992), habría que destacar su aún persistente inquietud por la animación, contándose entre sus planes actuales el rodaje de un largometraje en dibujos animados, con un argumento de ficción inspirado en las crónicas sobre la gesta de Manco Inca y para el que proyecta trabajar con un estilo de dibujo de tendencia realista.²²⁷

Al lado de Panorama producciones, que rodó en este período dos cortos, *El enemigo nuestro de cada día* (Edmundo Vilca, 1982) y *Los primeros hombres de América* (Edmundo Vilca, 1988), se acogerían también a la ley de cine, en los años ochenta, Cronos Producciones Cinematográficas con *El Chicle* (Nelson García, 1982), Mundo Nuevo Films con *El señor gallinazo vuelve a Lima* (Ubaldo Ramos, 1983), Incafilms y Fernando Gagliuffi con *La misma vaina* (Fernando Gagliuffi, 1983), Juan Aranibar con *Pre Natal* (Juan Aranibar y Benicio Vicente, 1982), Chimú Producciones Fílmicas con *Omagua, el niño amazónico* (Augusto Cabada Alarco, 1986), Telecine y Gonzalo Pflücker con *El perfil de lo invisible* (Gonzalo Pflücker, 1987), Antarki Films con *Animatógrafo* (Benicio Vicente, 1989) y Nazca Films con *Pedro Ruiz Gallo* (Carlos Valle, 1990), corto de 7 minutos, con guión del propio Valle, basado en la biografía del célebre científico peruano.²²⁸

El último cortometraje animado proyectado bajo el amparo de la ley de cine 19327 sería *Tesoro mal habido queda escondido*, del cual, lamentablemente, la ficha respectiva de

²²⁶ Prado, Febrero / 18 / 2005 [En línea].

²²⁷ Bonilla, entrevista presencial.

²²⁸ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

COPROCI no consigna ninguna información.²²⁹

La década sirvió particularmente, además, para dar a conocer la empeñosa y meritoria labor de algunos aventajados ex-alumnos de Procesa, como Máximo Geldres Ataucusi, Javier Prado Bedoya, Augusto Cabada Alarco o Alfredo Peña Flores.

Los dos primeros, junto a sus trabajos realizados dentro del régimen de la exhibición obligatoria, abarcarían también otras obras, como *Fuego* (Máximo Geldres, 1988) y *La caza del puma* (Javier Prado, 1988).

Para Augusto Cabada Alarco, *Omagua, el niño amazónico* (1986) representaría su debut en el campo de la dirección.²³⁰ De una duración de 7 minutos, con guión escrito por Cabada, esta especie de adaptación peruana de la novela de Kipling *El libro de la selva* llegaría a ser animada por Carlos Valle, Javier Prado y Máximo Geldres.²³¹ Siempre con su empresa Chimú Producciones Fílmicas, Cabada filmaría más tarde *Campita* (cortometraje, color, 35 mm.) y *Santo Toribio de Mogrovejo* (cortometraje color, 35 mm),²³² sin contar su participación como director, junto a Carlos Valle, en *Pedro Paulet Mostajo* (1989) (Figura 140),²³³ lograda reseña sobre el famoso inventor nacional, pionero de la industria aeroespacial.

Cabada permanece, hasta el día de hoy, muy cercano al medio de la animación, llevando a la práctica proyectos diversos, que también comprenden la labor de producción, en Trujillo, ciudad del norte del país donde, desde hace un tiempo, reside.²³⁴

Alfredo Peña Flores (Lima, 1953), ex-alumno de Bellas Artes que inicialmente había laborado al lado de Sadi Robles, haría luego (desde 1982) servicios de animación independientemente para productoras como Videostudio, Milenio Films, Azul Producciones, Primer Plano, San José Producciones o Tiempo Real.²³⁵

Peña, quien habría de intervenir en la producción de animaciones comerciales como las de

²²⁹ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

²³⁰ “Animación en Trujillo” [En línea].

²³¹ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

²³² Prado, 1995: 59.

²³³ García, 2005: 41.

²³⁴ Cabada ha ejercido también la docencia en animación en Trujillo, habiendo dictado últimamente un seminario de dibujos animados en la Universidad Privada del Norte, que tuvo como culminación la realización de un corto de 8 minutos. [“Animación en Trujillo” / En línea].

²³⁵ Peña, entrevista virtual.

“Royalón” (de productos Royal), “Pedro el untado”, Mantequilla La Danesa de 0.50 centimos o Caramelos Chubi (en stop motion),²³⁶ fue también creador de la animación de un divertido y famoso comercial televisivo que hiciera época en 1990, el de “los clasificados de La República” (Figura 141-147).

Este spot, de 30 segundos, mostraba, en caricaturas del humorista Alfredo Marcos, a una serie de políticos de la época como Ricardo Belmont, Mario Vargas Llosa, Fernando Belaúnde, Alberto Fujimori, Alan García, Alfonso Barrantes y Gustavo Mohme Seminario en situaciones cómicas destinadas a promover la venta de los espacios para los anuncios clasificados del diario *La República*.

Con guión escrito por el creativo Carlos Gonzáles, ejecutivo de Asesores Creativos S.A., el corto contó con la participación de celebrados imitadores del medio como Jorge Benavides, Ramón Alfaro o Arturo Alvarez, quienes prestaron sus voces para los personajes animados. Musicalizado por el “chino” Figueroa, el video fue hecho en Centro Producciones, en coordinación con Jacqueline Amour y Lizbeth Von Ehrem, productoras ejecutivas del proyecto.²³⁷

A los años 80 corresponde también un episodio a destacar, que involucraría directamente a los productores locales de animación. Hacia 1986, en medio de la moda de las series que presentaban a famosos personajes animados en versión infantil, se estrenaría la producción de la Hanna-Barbera *Los pequeños Picapiedras*.

En la intención de reducir costos, la célebre compañía de dibujos animados recurría ya, por entonces, al procedimiento de la tercerización (encargar el trabajo a terceros) en sus realizaciones, contratando a múltiples equipos de animación distribuidos en diferentes países. De no haber sido por las dificultades que se presentarían en el camino, uno de ellos hubiera podido ser el Perú.

Así, se había llegado a plantear la posibilidad de efectuar aquí el trabajo de layouts (planificación de las escenas) para la nueva serie de televisión,²³⁸ en la creencia de que los animadores nacionales estarían debidamente preparados para asumir el proyecto sin mayores inconvenientes.

²³⁶ Peña, entrevista virtual.

²³⁷ “Crónica de un comercial. Los clasificados...”, 1990: 26- 28.

²³⁸ Prado, 1995: 59.

Infelizmente, jugarían en contra de la empresa determinados factores, entre los que predominaría el bajo nivel de productividad que ofrecía el medio local en relación a las grandes exigencias de la Hanna-Barbera (Javier Prado menciona a un personaje que sugirió adiestrar dibujantes nuevos, impidiendo llenar una cuota de trabajo mínima exigida)²³⁹, lo cual no permitiría, finalmente, que nuestro país llegara a tomar parte en la realización de dicha serie.

De esta manera, habría de perderse una gran oportunidad para incorporar al Perú, por primera vez, a un circuito internacional de producción (ya de carácter regular) de animación para entretenimiento, lo que, de paso, hubiera podido llegar a significar un renovador e importante impulso a la actividad de nuestros realizadores.

Los pequeños Picapiedras, que abarcaría 24 episodios, dejaría de ser producida en 1988.

2.5. La década del 90. La animación nacional en la era digital

2.5.1. Animación digital: algo de historia

Entre las primeras aplicaciones de las técnicas informáticas en animación se cuenta *Dilemma*, corto de 1981, con imágenes íntegramente generadas en ordenador, producido en los Estados Unidos por el renombrado realizador inglés John Halas.²⁴⁰

La Disney lanzaría luego *The Wild Things*, creado en MAGI Synthavision, sistema de animación computarizada desarrollado por Philip Mittleman. Presentado en el Festival Internacional de Animación de Canadá, este cortometraje, que alternaba la animación tradicional de personajes en acetato con fondos tridimensionales trabajados digitalmente, sirvió para iniciar como director a un joven y prometedor animador de la Disney, John Lasseter.²⁴¹

También producido en MAGI Synthavision, el largometraje *Tron* (1982), de Estudios

²³⁹ Prado, 1995: 59.

²⁴⁰ Bendazzi, 1994: 441.

²⁴¹ *Ibíd.*

Disney, aunque no llegaría a obtener demasiado éxito comercial, se constituiría en un hito en la historia del cine animado computarizado.²⁴²

Dirigida por Steven Lisberger y protagonizada por Jeff Bridges, Bruce Boxleitner y Cindy Morgan, la cinta, que narraba la aventura de un programador que penetraba en los circuitos de un computador, empleó 32 minutos de efectos en animación digital, que se integraron a las escenas en vivo.

Un acontecimiento clave en la expansión del dibujo animado por ordenador lo representaría la aparición de la Commodore Amiga, computadora lanzada al mercado en 1985. Con apenas 512 KB de RAM, contaba con imágenes de alta resolución para la época y rápida velocidad de proceso, incluyendo el primer programa de animación digital en 2D: Deluxe Paint.

Cabe señalar que, hasta entonces, los dibujos en computadora eran realizados a través de caracteres. La Amiga, en ese sentido, haría posible acceder a un entorno gráfico distinguible por el hombre.²⁴³ Fue ella la que permitió combinar gráficos de computadora y de video, estableciendo las bases del desarrollo de la Multimedia.

La Amiga llegaría a tener una serie de versiones, las mismas que aparecerían con los años, como la Amiga 1000 (que fue la primera), la 2000, la 500, la 1200 ó la 4000.

No obstante, esta revolucionaria máquina comenzaría gradualmente a perder vigencia, siendo desplazada, tiempo después, por la IBM PC, una más práctica computadora comercializada ya desde 1981. La incorporación de discos duros, la ampliación de la memoria, el arribo de procesadores de mayor potencia y el avance de los sistemas operativos visuales consolidarían a la PC en el primer lugar de las preferencias del usuario.

Entre los programas de animación creados para ordenador, figurarían el Caligari (el primero en 3D profesional), el 3D Topas-Cristal, el Animator Pro, el Morph Plus, el 3D Max, el Autodesk o el LightWave 3D Pro, los cuales irían surgiendo junto a muchos otros en el transcurso de los años.

Programas informáticos más avanzados y de mayores recursos (aunque también más costosos), irían incorporándose gracias a la propia industria cinematográfica, como

²⁴² Bendazzi, 1994: 441.

²⁴³ Segura, entrevista presencial.

producto de su permanente interés por lograr mejores efectos en los procesos creativos de formas y movimientos.

Punto fundamental de esta historia lo constituye la realización de *Luxo Jr.* (1986), cortometraje de la Pixar (originada en los años 70 como The Graphics Group, división de Lucas Films) dirigido por John Lasseter y protagonizado por una pequeña lámpara de escritorio dotada de vida.²⁴⁴ Aunque la incipiente tecnología utilizada para trabajar la animación de la película impedía la creación de morfologías muy complejas, limitándose a generar formas de una austera geometricidad, Luxo Jr. alcanzaría tal celebridad que su imagen llegaría después a ser elegida para formar parte del logotipo de la compañía.

Ya con la sencilla historia de un juguete nuevo que trata de huir de un bebé destructor, *Tin Toy* (1989), corto rodado también bajo su dirección, Lasseter dispondría, más bien, de más y mejores herramientas de trabajo, consiguiendo, además, un significativo reconocimiento a su perseverante y valioso esfuerzo: el primer premio Oscar otorgado a una producción fílmica animada por computador.²⁴⁵

Por esos años, compañías como Industrial Light and Magic (de George Lucas) se ocuparían, paralelamente, en desarrollar novedosas técnicas de animación por medios informáticos, aplicándolas a los efectos especiales en el cine de acción real. Películas como *The Abyss* o *Terminator 2*, filmadas ambas por el director James Cameron, ya mostraban los auspiciosos avances en este campo.

En 1995, Pixar, asociada con Disney, llevaría a cabo el rodaje de *Toy Story*. Dirigida también por Lasseter, esta memorable película, un relato sobre un grupo de juguetes (liderado por el vaquero Woody) preocupados por la idea de que su dueño Andy los desplace por su nuevo obsequio de cumpleaños, tendría especial importancia por haber sido el primer largometraje totalmente generado por la vía digital.

En el 2006, la Disney compraría Pixar, constituyéndose, junto a DreamWorks, compañía fundada en 1994 por Steven Spielberg, en dos de las más poderosas productoras de películas animadas digitales, realizando ya con regularidad largometrajes en dicha tecnología, básicamente en 3D.

Disney y Pixar ya han producido juntos largometrajes enteramente animados por

²⁴⁴ Bendazzi, 1994: 441.

²⁴⁵ *Ibíd*: 442.

computador como *Bichos* (1998), *Monsters Inc.* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Los increíbles* (2004), *Ratatouille* (2007) o *Wall-E* (2008); mientras que Dreamworks cuenta con películas en la misma técnica como *Antz* (1998), *Shreck* (2001), *Shreck 2* (2004), *Madagascar* (2005), *Vecinos invasores* (2006), *Bee movie* (2007) o *Kung Fu Panda* (2008). Otros realizadores, como el renombrado Hironobu Sakaguchi, han preferido ir más allá en sus propuestas en el área de la de los dibujos animados computarizados, valiéndose de avanzados sistemas (como el “motion capture”) para reproducir con fidelidad la figura humana y el mundo real. Sus esfuerzos han dado como resultado su elogiado largometraje de tendencia fotorrealista *Final Fantasy: The Spirits Within*, cuyo estreno, en 2001, constituyó un verdadero suceso mundial.

El desarrollo de la Internet, en los últimos años, ha contribuido también en los avances de la animación por ordenador. Desde los Gifs animados, elemental sucesión de bitmaps que fue la primera forma de gráficos en movimiento que se conociera en la Web, el desarrollo de la animación en este entorno ha llegado a tecnologías como el HTML dinámico, el Java, el Shockwave y el Flash.

Estos dos últimos formatos, introducidos por la compañía Macromedia, son actualmente los más usados, produciéndose, ya en Flash (sistema en 2D, creado hacia 1996), hasta series de animación cuyo éxito las ha llevado a su incursión en el medio televisivo. Tal es el caso de dos producciones lanzadas en el 2000, como *Happy Tree Friends*, polémica serie para adultos de tendencia gore, creada por Rhode Montijo, Kenn Navarro y Aubrey Anjum, que tiene como productora a Mondo Minishows y *Pucca*, serie infantil de Boo Kyoung Kim y Calvin Kim producida por la surcoreana Vooz Character System y difundida a través del cable por el canal Jetix.

2.5.2. Realización de una película animada por ordenador²⁴⁶

Antes de comenzar a producir una película animada, en general, es necesario contar con un guión.

²⁴⁶ La información referida a este punto está basada en la disertación que ofreciera para el Festival de animación Animagyc 2006 el realizador Alonso Vega-Peña, a quien agradecemos por permitirnos emplearla como material de apoyo.

Éste deberá concebirse una vez resueltas preguntas básicas tales como ¿Qué tipo de película es? ¿De qué trata? ¿Qué clase de personajes intervienen? o ¿Qué se quiere decir con la historia?

Una vez con el guión hecho, que podrá ser propio o adaptado, estará expedito el camino para iniciar el proceso de producción en sí, subdividido en tres fases: Pre-producción, Producción y Post-producción.

A) PRE-PRODUCCIÓN

Diseño de personajes: En base a la información que le ha sido dada con el guión, el artista conceptual crea el personaje. Para ello, necesita confeccionar una “model sheet” u “hoja modelo”, donde habrán de registrarse características visuales propias del personaje, tales como proporciones físicas, expresiones o posturas. La hoja modelo servirá, más adelante, como guía para los dibujantes.

Dirección de arte: Define el estilo artístico de los personajes y escenografías. El estilo tiene que mostrar plena identificación con la historia que se cuenta. Entre muchos otros, como ejemplo, hay estilos realista, abstracto, humorístico o combinaciones de varios (Figuras 148-149).

Storyboard: Consiste en fragmentar en imágenes las escenas del guión. El dibujo no es, en esta fase, muy elaborado. La descripción, en texto, de las imágenes va al pie de las viñetas.

Planeamiento de producción: Hay que conocer de antemano los elementos que van a intervenir en cada escena. En 3D, se crea lo necesario para el encuadre de la cámara.

¿Cuántos personajes participarán? ¿Cuánto durará la película? ¿Cuál será su formato? ¿Con qué recursos se dispone? ¿Con qué presupuesto se cuenta? son algunas interrogantes que se hará necesario considerar en este punto.

Voces: Se hacen antes que la animación. El formato de palabras se realiza vocal por vocal (Figura 150).

Modelado: Al igual que el texturizado, se desarrolla a través de programas como 3D Studio Max o Autodesk (Figura 151). Depende del diseño original. Lo mejor es que se haga desde todos los ángulos posibles. Para ello se usa como guía la hoja modelo.

Comprende acciones tales como “esculpir” la figura creada en base a polígonos, mover vértices o distribuir los volúmenes en segmentos, de acuerdo a las articulaciones que se requieran.

Las expresiones se logran a partir del 2D.

Texturizado: Constituye el proceso de insertar digitalmente sobre los volúmenes, a manera de papel engomado, imágenes JPG (Figura 152-154).

Existen diversos programas para desarrollar texturas, como el Photoshop, que es uno de los más usados. Otros permiten, incluso, pintar directamente sobre el volumen.

En todo caso, con el fin de obtener un resultado de mejor calidad, es preferible que las texturas sean encargadas a un especialista, específicamente, en el área de diseño gráfico.

Character Setup: Luego del modelado y texturizado es añadida la estructura básica o el “esqueleto” del personaje (Figura 155). La malla define la forma externa que asume el cuerpo.

En este punto, todo está listo para animar.

B) PRODUCCIÓN

Story reel: (Animatic). Aunque a veces esta etapa se pasa por alto, es de gran ayuda para establecer la duración de cada escena. Está trabajado a través de animaciones muy elementales.

Puede ya ser mostrado al cliente. Debe dar una idea general del producto.

Se puede hacer a través del programa Flash o del editor de videos.

Layout: Imagen previa al trabajo definitivo, en calidad baja, sin texturas, luces ni efectos especiales. Sirve para hacer cualquier tipo de cambios o corregir detalles.

Animación: Se ejecuta a partir del esqueleto (Figura 156).

Luz y Render: Render es el proceso por el cual el programa hace el cálculo para transformar una imagen cuadro por cuadro. Está relacionado con los valores de luz.

La iluminación (Figuras 157-158) constituye, de por sí, un modo de expresión, cargado de simbolismos. Por ejemplo, un personaje es visto imponente iluminado desde abajo.

C) POST-PRODUCCIÓN

En la etapa de Post-producción, se efectúa la serie de efectos requeridos, a través de programas como 3D Max, Combustion o After Effects. Con ellos, se puede colorear, iluminar, hacer lluvia, fuego o humo.

Edición: Comprende la selección de escenas, que son adaptadas a los tiempos programados.

Composición: Aquí se trata de escoger el personaje y las capas de imágenes con las que aparecerá en la escena. Se procede entonces a combinarlos, de modo que concuerden en todo momento las luces y las sombras (Figura 159-161).

Efectos de sonido: Hay dos tipos de edición de sonido: off line y on line. La edición off line es aquella donde pueden apreciarse los tiempos. En ella, el audio es referencial. La edición on line muestra el audio final con efectos de sonido. Esta parte es realizada, por lo general, por casas de audio, las cuales usan, para tales efectos, programas especiales.

Títulos y Créditos: Se consignan los que sean necesarios.

Formato: Es el medio en el que se va a “botar” la producción. En el caso de la televisión local, hasta que la tecnología HD (High Definition) domine por completo, continuará utilizándose el formato Betacam.

El proceso parte de la grabación de la animación en un DVD, desde donde será transferida al cassette de Betacam o al formato que exija el destino final.

La transferencia a película de cine es llevada a cabo en el extranjero (en Miami o Buenos Aires).

2.5.3. Nuevos caminos en la animación tradicional

La intervención del ordenador en el proceso productivo tradicional de animación de dibujos ha llevado a los estudios, en los últimos años, al virtual relevo del antiguo y costoso sistema de acetatos.

El carácter más simplificado del nuevo procedimiento de realización en 2D se advierte en la reducción del personal requerido para los equipos de producción, los que, antes conformados regularmente por 10 ó 12 personas (que ejercían las funciones de animadores, intercaladores, entintadores, fondistas u operadores de cámara), se han visto limitados hoy a 2 ó 3, que sepan, como principal requisito, maniobrar el software respectivo.

La cámara filmadora ha sido reemplazada por el scanner, el cual es ahora el que registra, uno por uno, los dibujos, aún manuales, de la secuencia animada. El procesado de las imágenes en pantalla comprende, además de su ordenamiento en serie, tanto el añadido de color a las figuras animadas como la combinación de éstas con el fondo (diseñado también a través del ordenador).

La banda de sonido, por último, es incorporada a la secuencia trabajada en pantalla, también por la vía digital.

Pero viéndolo algo más al detalle, el procedimiento en 2D pasa, una vez desarrollados el guión y el storyboard, por las siguientes fases:²⁴⁷

a). Se realiza un planteamiento de la toma o escena por animar, previo diseño de los personajes y fondos o escenarios. El animador principal bosqueja las posiciones clave en las que el personaje requiere de mayor atención por su movimiento rítmico, su expresión

²⁴⁷ Vicente, 2005: 47.

facial o corporal, los movimientos de acción y reacción física y de acción natural o de fantasía imaginaria dentro de la forma.

b). Los dibujantes de intermedios ejecutan los dibujos que completan la acción. El número de dibujos a realizar los determina en algunos casos el tiempo de duración de la toma o la coordinación entre la expresión del personaje, la actitud de su acción o el diálogo expresado entre los personajes.

c). Los dibujos trazados en bosquejos a lápiz se revisan y coordinan con una hoja de control que mide la duración de la toma y la lectura de sonido del diálogo o ritmo musical.

d). En esta etapa, las láminas con los bosquejos son pasadas a la computadora a través del scanner y luego depositadas en un archivo. A través de un programa de edición digital (como el After Effects, por ejemplo) se logrará el montaje visual y una coordinación más precisa del movimiento total con el sonido. Es aquí cuando se ve por primera vez la acción y el movimiento artístico de los dibujos animados y si esto habrá de quedar así o de necesitar correcciones.

e). Hechos los ajustes necesarios, las láminas con los bosquejos se copiarán en limpio con líneas de tinta negra.

f). Esta vez, las láminas en limpio se escanean de manera definitiva para ser pintadas en la computadora (los artistas de color digital deben conocer la variedad de softwares para colorear y dar efectos especiales a los dibujos lineales: Photoshop, Paint, Fractal Paint, Corel Draw, etc.). El pintado se aplicará en zonas planas o con sombras con las capas requeridas para cada color.

g). Terminados los demás procesos, el material digital obtenido pasa a la etapa de edición. Allí, la elaboración visual de la imagen, para dar credibilidad a la obra, debe ser más intensa y cuidadosa. Se aplicarán, además, los efectos especiales de imagen y sonido, la intercalación de imágenes en vivo o de gráficos tridimensionales, los títulos y textos (que

pueden ser también animados), de manera que todo el conjunto elaborado presente la unidad visual artística propia de los dibujos animados.

2.5.4. La animación digital llega al Perú. Chroma. Primeros realizadores

Aunque es difícil precisar con exactitud el momento en que se inicia el proceso de informatización en nuestro medio, es claro que la popularidad de la computadora empieza a aumentar significativamente, a nivel local, a comienzos de la década de 1980.

Los medios de prensa publican por entonces, con mayor frecuencia, anuncios comerciales que hablan de los beneficios del empleo de la nueva máquina, creada para simplificar y aliviar el trabajo del hombre.

Los primeros equipos personales que vinieron estaban, principalmente, destinados a labores de oficina y constaban de sistemas operativos visualizados a través de texto. Ya con la llegada de entornos visuales de carácter gráfico, se daría la oportunidad de aplicar la nueva tecnología en áreas con el diseño o la animación.

Uno de los primeros en advertir las potencialidades del ordenador en la animación publicitaria fue Hugo Guevara, quien, entre los años 1984 y 1985, decide incursionar, junto a su socio en Chroma (Figura 162) Óscar Alvarez, en la entonces novedosa técnica del 3D animado.²⁴⁸

Luego de viajar a Silicon Valley, en la ciudad de San José (California), donde seguiría un curso de animación y compraría una computadora Aim 3d, Guevara empezaría a aplicar sus incipientes conocimientos en el campo de la publicidad.²⁴⁹

Según recuerda él mismo, en un artículo suyo publicado en el tarifario *17.65%*, el primer encargo que recibieron provino de la agencia Properú, para el Banco de Crédito, dentro de su campaña “Símbolo de confianza”. Se trataba de animar en 3D el isotipo de la entidad bancaria (Figuras 163-164) y efectuar un recorrido virtual por la superficie del mismo. La enorme expectativa creada por la realización de aquel comercial se vería coronada con el éxito, luego de una ardua labor de producción (con amanecidas incluidas), que sirvió de

²⁴⁸ Traugott y Málaga, 2006: 298.

²⁴⁹ *Ibíd.*

gran experiencia para nuevos trabajos.²⁵⁰

Otra de las primeras animaciones digitales que Guevara rememora es un comercial para Interbank, donde se apreciaba una calle llena de avisos luminosos, a través de la cual, la cámara hacía un largo travelling, dando luego vuelta en una esquina, para recorrer otra calle hasta llegar al local bancario e ingresar en él.²⁵¹

El éxito de los primeros trabajos los motivaría a adquirir más adelante mejores máquinas, como las computadoras Silicon Graphics, equipos sumamente costosos (tanto, como el software que requerían) que utilizarían en posteriores proyectos.²⁵²

Gracias a un software especial, adquirido por Guevara en Las Vegas, Chroma fue también la empresa que introdujo en la publicidad televisiva peruana el morphing, en un comercial para la AFP Profuturo en el que se veía a conocidos personajes del medio local (como Pablo de Madalengoitia, Tulio Loza o Mariela Balbi) transformándose unos en otros.²⁵³

En los próximos años, Chroma habría aún de continuar a la vanguardia en el uso de tecnologías informáticas aplicadas a la animación, llevando a la práctica variados proyectos de gran envergadura.

Entre 1986 y 1988 eran muy pocos, en realidad, los que producían animación digital en el país.

Fueron aquellos los años en que entrarían en vigencia las computadoras Commodore Amiga 2000 y 4000, equipos de gran calidad que fueron de los primeros que democratizaron la animación por medios digitales. Las Amiga incluían, como ya se mencionó anteriormente, el programa en 2D Deluxe Paint, en el que se generaba la animación partiendo del escaneo individual de los cuadros.

Entre los exponentes de la animación digital local de entonces, figuraba Carlos Alvarez (homónimo del conocido humorista nacional), quien, a mediados de la década del 80, tenía sus oficinas en la avenida José Pardo, en Miraflores.²⁵⁴

La empresa Cubo Studio, que estaría ligada a canales de televisión y productoras, iniciaría

²⁵⁰ Guevara, 1989: 12.

²⁵¹ Traugott y Málaga, 2006: 298.

²⁵² *Ibid.*: 299.

²⁵³ *Ibid.*

²⁵⁴ Dancourt, entrevista presencial.

sus actividades en el mundo de la animación por computadora en 1986, a través del Cubicomp de Panamericana Televisión, empleado para animar logotipos en 3D. El Cubicomp (con el cual llegaría a experimentar el animador Benicio Vicente) entraría en funciones también para elaborar las promociones del campeonato mundial de fútbol México 86.²⁵⁵

Julio Risotto, animador de gran nivel, estuvo también activo desde 1986. Risotto ingresaría en la producción de videos, introduciéndose luego en la creación de animaciones digitales.²⁵⁶

También en 1986, se iniciaría en el área Orlando Dancourt Masías, quien, al lado de Daniel Calvelo, se encargara de la confección de títulos y dibujos animados digitales para el programa televisivo de corte agrícola *Surcos*, emitido por canal 7.²⁵⁷

Diego López Mobilia, por su parte, entre los años 1988 y 1989 trabajaría ya en presentaciones animadas para el Canal 5 utilizando el programa Sculpt 3D, de una máquina Amiga.²⁵⁸

Para Telecable, López Mobilia usaría el equipo Video Toaster, programado también para la Amiga. Este equipo venía con el programa de animación LightWave 3D. Con esta maquinaria se harían diversas cuñas televisivas para el canal.²⁵⁹

Otro de los pioneros en animación digital en el país es Marco A. Segura Klepatzky (Lima, 1954). De profesión médico, especializado en nutrición infantil, Segura era un aficionado a la computación quien, en 1985, entraría en contacto con una IBM que permitía la creación de gráficos animados.

Ya entre 1987 y 1988, emplearía animación digital en la presentación de un trabajo sobre investigación nutricional en Villa el Salvador.²⁶⁰

Luego, Segura participaría en proyectos para Canal 4, realizando gráficos animados para presentar las proyecciones de las votaciones en la transmisión de los comicios municipales de 1989 y animaciones en rotoscopía de los candidatos en la emisión por las elecciones de

²⁵⁵ Vicente, entrevista presencial.

²⁵⁶ Segura, entrevista presencial.

²⁵⁷ Dancourt, entrevista presencial.

²⁵⁸ López Mobilia, entrevista presencial.

²⁵⁹ *Ibid.*

²⁶⁰ Segura, entrevista presencial.

1990.²⁶¹

2.5.5. Digital Effects, Gamma Estudios

El cada vez más fácil acceso al software y al hardware en el mercado, ya desde la década de los noventa, propició una rápida generalización del uso de las técnicas digitales en las empresas audiovisuales.

Específicamente en el caso de la animación, la rapidez y economía que permitían en el trabajo dio lugar a que se hiciera pronto común la presencia, en la mayor parte de productoras, de un área destinada a la animación digital, tanto en 2D como en 3D.

En este punto, resulta difícil rastrear al detalle la actividad desarrollada en estos años, a nivel local, dentro del área de la producción animada por ordenador, dado el gran número de compañías realizadoras que hicieron su aparición por entonces. Esto ameritaría, de por sí, un amplio estudio aparte que, esperemos, en un futuro se haga.

No obstante, es posible echar una vistazo a algunos de los productores que tuvieron en aquellos días una especial significación dentro de ese nuevo espacio abierto en el mundo de los medios audiovisuales, inicialmente vinculado, de manera predominante, a la publicidad.

Una de las primeras compañías en alcanzar relieve en los noventa es Digital Effects (Figura 165), fundada en 1990 por Marco A. Segura, asociado a José Sotomayor y Sergio Prado.²⁶²

Esta productora prestaría servicios de post-producción, que incluían animación digital en 2D y 3D, morph, efectos especiales o rotoscopía.

De aquel período, Segura recuerda trabajos como el realizado para la firma fabricante de golosinas D'Onofrio, en el que se debía transformar un actor en vivo en una figura en animación digital y el encargado por la compañía de automóviles Volkswagen, un diseño animado en rotoscopía digital, donde se podía ver un automóvil modelo Gol persiguiendo al correcaminos, popular personaje de los dibujos animados de la Warner Brothers.²⁶³

Digital Effects seguiría en funciones hasta el año 2000, en una época en que, por efecto de la crisis, se produciría el cierre de muchas empresas. Segura formaría entonces EPP

²⁶¹ Segura, entrevista presencial.

²⁶² *Ibíd.*

²⁶³ *Ibíd.*

(Equipo de Producción de Programas y Publicidad), donde, entre otras cosas, haría animación por computadora. EPP estaría activa entre el 2001 y el 2006.²⁶⁴

Entre otras actividades (como la docencia), Segura haría también realidad virtual para presentación de proyectos arquitectónicos, habiendo sido el primero en trabajar en animación en 3D para este rubro, a mediados de los años 90.

Actualmente brinda consultoría externa y está cargo de RG producciones, dedicada a la realización de DVDs culturales y proyectos de animación en general.

También en 1990, surge Gamma Estudios (Figura 166), de los hermanos Jorge y Oscar Bravo.

Iniciados en el área del procesamiento de audio con el destacado arreglista Pepe Ortega, la empresa adquiriría luego un equipo de edición de video y una cámara de grabación profesional de ¾. Al mismo tiempo, empezaron a hacer producción animada en 2D y en 3D, convirtiéndose, así, en una de las primeras productoras en dar un servicio integral en audio, video y animación.²⁶⁵

En Gamma Estudios (Figura 167) trabajarían Miguel Burga (futuro fundador de Multimedia) y Carlos Toshio Ikeda, quien de asistente de video pasaría a conducir el departamento de animación de la productora.²⁶⁶

En dicho departamento, que contaría con un equipo permanente de animadores, se harían comerciales como el de lanzamiento del Jarabe Mentholatum, en 3D; el de la Feria del Hogar, en animación 2D y Morph; el de cambio de imagen de RTP, con animación en 2D de los personajes Check y Chock y animación en 3D del logo o el del Día del Niño²⁶⁷ (Figuras 168-169).

2.5.6. Animagen, Cinesetenta, Post Café

Animagen sería otra empresa, formada en 1992 por Guillermo Pin Lombardi, dedicada, asimismo, a la animación digital (Figura 170).

²⁶⁴ Segura, entrevista presencial.

²⁶⁵ “Gamma estudios. Servicio integral en audio y video”, 1991: 14-15.

²⁶⁶ *Ibíd.*

²⁶⁷ “Gamma estudios. Caminando hacia un servicio integral”, 1993: 14-16.

Con estudios de Artes Plásticas en la Universidad Católica y de Animación en la TV Española, Pin convocaría a un grupo de dibujantes y diseñadores gráficos, con quienes formaría su equipo de producción.²⁶⁸

Animagen haría, así, animación publicitaria para clientes o productos como: Banco de Crédito, Nubeluz, Backus, Interbank, Winston, Ambrosoli, Taberero, Maxi, Computron, 4711, Ninet, Clearasil, Top People, Glemo, Carnation o Pampers; así como presentaciones de programas de televisión, como el de *La Revista Dominical*, para Canal 4.²⁶⁹

La empresa no se limitaría, sin embargo, a hacer sólo animación publicitaria, abarcando, también, la realización de trabajos educativos o documentales.

Dentro de estos últimos, figura *Por los caminos del agua* (1992) (Figura 171), encargo de Sedapal que, filmado en cine, mostraba los procesos del agua, teniendo como principal objetivo crear conciencia sobre la importancia del líquido elemento en la vida del hombre. Como ya se anotó, esta producción fue animada por el equipo dirigido por el realizador Benicio Vicente. La musicalización, efectos y post sincro corrió por cuenta de Digital Audio Studios y Videosincro.

También en 1992, se iniciaría la larga relación (que abarcaría diez años) de Diego López Mobilia con Cinesetenta. Roberto Maldonado había ya hecho animaciones para la empresa hasta su partida al Ecuador. Es en este momento en que ingresaría López Mobilia, quien vendería a Alfonso Maldonado su equipo Video Toaster, con lo que iniciaría la formación del primer departamento de animación digital de la productora.²⁷⁰

En el período durante el cual trabajara para Cinesetenta, López Mobilia, a la par de producir innumerables animaciones publicitarias, daría charlas y conferencias sobre su especialidad, destinadas a gente vinculada a las agencias.²⁷¹

Post Café fue creada en 1993. Tuvo durante muchos años como director asociado, al lado de sus directores generales Vince y Euding Maeshiro, a Carlos Toshio Ikeda,²⁷² experimentado y destacado hombre de animación nacional que se desempeña hoy como productor independiente.

²⁶⁸ “Animagen. Servicio integral de efectos y animación por computadora”, 1992: 10-11.

²⁶⁹ *Ibid.*

²⁷⁰ López Mobilia, entrevista presencial.

²⁷¹ *Ibid.*

²⁷² “Directorio de Empresas de Comunicación”, 2006.

Esta importante casa productora, todavía en funciones, abarcaría encargos de montaje y animación gráfica y audio de modo instantáneo.²⁷³

Entre los productos o empresas para los que ha realizado, ya en tiempos más recientes, trabajos animados figuran tiendas Saga Falabella, gelatina Royal, analgésico Panadol, refrescos Zuco, cigarrillos Lucky Strike, marshmallows Ambrosoli, galletas Doré, chocolates Hershey's, bebida rehidratante Gatorade, refrescos Kanú y ATV televisión.²⁷⁴

La productora, que llegaría a fundar una filial en Bolivia, tiene actualmente como director técnico a Orlando Dancourt y como productora ejecutiva a Sandy Calderón.²⁷⁵

2.5.7. Multimedia, Phantasia Digital, Online Graphics

Ya a 1994 corresponde la creación de Multimedia (Figura 172), estudio de animación en 2D y 3D integrado por dos experimentados animadores, Miguel Burga y Orlando Dancourt (ambos procedentes de Centro Producciones), así como por el reconocido artista gráfico Jesús Ruiz Durand²⁷⁶ (Figura 173).

Contaban, como herramienta de trabajo, con la Commodore Amiga, a la que se unirían pronto la Macintosh y la PC compatible.

Proyectado hacia la propia tecnología Multimedia (que integra medios audiovisuales estáticos o en movimiento, animación, video, música, efectos especiales, etc.), el estudio estaba capacitado para abarcar campos entonces poco conocidos en nuestro medio, como la animación por partículas, la animación por dinámica, la visualización arquitectónica y las transformaciones.²⁷⁷

En esta productora se hicieron muchos comerciales para la agencia Publicistas Asociados, llegándose a realizar, por ejemplo, el primer comercial de la Tinka.

Años después, Dancourt se separaría de Burga (quien seguiría en la empresa), dedicándose a trabajar, como Free Lance, animaciones en digital para banners, comerciales y cortos.²⁷⁸

²⁷³ “Directorio de Empresas de Comunicación”, 2006.

²⁷⁴ Calderón, entrevista presencial.

²⁷⁵ *Ibíd.*

²⁷⁶ “Multimedia. Un nuevo estudio de animación 2D y 3D entra en escena”, 1994: 24-25.

²⁷⁷ *Ibíd.*

²⁷⁸ Dancourt, entrevista presencial.

Nacida en 1995, Phantasia Digital, de José Carlos Mariátegui, haría trabajos de dirección, video digital; digitalización y compresión de video; así como animaciones en 3D, composición y rotoscopía.²⁷⁹

En Phantasia colaboraría Pepe San Martín, quien tomaría parte en la confección de animaciones para spots publicitarios.

La compañía, en plena vigencia en nuestros días, ha realizado material publicitario animado para productos o empresas como la Tinka, Soda V, boticas Fasa, champú Head & Shoulders, esponjas Scotch Brite, galletas Club Social, chocolates Princesa, detergente Bolívar, galletas Mini Ritz, caramelos Halls, leche evaporada Ideal, entre otros.²⁸⁰

Actualmente en proceso de relanzamiento de imagen, la productora tiene como gerente de producción a Luis Escobedo.²⁸¹

Formada también en 1995, Online Graphics se dedicaría a labores de post-producción en general, rotoscopías y efectos visuales. La empresa, asimismo, fue pionera en la realización de “Frozen in time”²⁸² en el país, habiendo introducido dicha técnica en un video para el cantante de rock nacional Pedro Suárez Vértiz.

La productora sería fundada por Christian Bravo (Lima, 1971), un egresado de Diseño Gráfico Publicitario del instituto Toulouse-Lautrec, con experiencia previa en el manejo del Cubicomp de canal 5 y de los efectos en computadoras Amiga, para Centro Producciones.²⁸³

Luego de producir cientos de comerciales, Online Graphics sería cerrada en 1999 por Bravo, quien en lo sucesivo se consagraría al mundo de la culinaria nacional, donde actualmente es conocido como destacado exponente.²⁸⁴

²⁷⁹ “Directorio de Empresas de Comunicación”, 2006.

²⁸⁰ Escobedo, entrevista presencial.

²⁸¹ *Ibíd.*

²⁸² “Frozen in time” es el efecto visual que se vio por primera vez en un video del grupo musical Rolling Stones y en otro del cantante Sting, utilizándose luego en el famoso largometraje *Matrix*. La imagen se ve congelada y el punto de vista del espectador gira alrededor del personaje en ese mismo segundo. Aunque normalmente se realiza con cientos de cámaras a la vez, en Online Graphics el efecto fue hecho con sólo dos. (Bravo, entrevista virtual).

²⁸³ Bravo, entrevista virtual.

²⁸⁴ *Ibíd.*

2.5.8. Incafilms, Audio Imagen, Flamingo Producciones

Incafilms, fundada en 1996, tendría como gerente a Guillermo Pin Lombardi. A la par de brindar servicios de realización de cine publicitario, producción y casting a nivel internacional, se harían en ella trabajos de animación en 2D y 3D.²⁸⁵ Suyo es, por ejemplo, el logrado comercial que dirigiera Javier Prado para la apertura del casino del Hotel Sheraton, el cual, realizado en lápiz de color sobre papel, sería filmado en formato de video.²⁸⁶

Audio Imagen, de Miguel Morales, nació en 1997. Esta casa realizadora, especializada en elaborar videos empresariales, comerciales para radio y televisión, así como documentales y videos educativos, también produciría animación en 2D y 3D.

Hasta el día de hoy ubicada en la calle Simoni, en San Borja, Audioimagen haría spots comerciales animados para televisión como el recordado piloto de Radio Panamericana (2001) (Figura 174), donde se podían apreciar las caricaturas del cantante de salsa venezolano Oscar D'León y de uno de los vocalistas del grupo de música hispano DLG. En esta producción participaría en la animación, entre otros, el dibujante Juan Carlos Silva.²⁸⁷

A esta etapa también corresponde la actividad inicial de Flamingo Producciones (Figura 175), productora de Manuel Wong que realizaba, ya desde entonces, comerciales, documentales, dibujos animados y animación digital. Para Flamingo prestaría servicios Benicio Vicente, quien realizaría allí *Historia Pre-Incaica* (1997), un trabajo de animación comercial encargado por la SUNAT²⁸⁸ (Figura 176).

2.5.9. Javier Prado

Ya con una presencia reconocida en el medio desde la década del ochenta, Javier Prado Bedoya (Lima, 1964) tuvo su primer encuentro con la animación durante su infancia, cuando recibió de regalo un libro sobre técnica del cine animado.²⁸⁹

²⁸⁵ “Directorio de Proveedores de Servicios Publicitarios”, 2002.

²⁸⁶ Prado, Febrero / 11 / 2005 [En línea].

²⁸⁷ Silva, entrevista virtual.

²⁸⁸ *Ibíd.*

²⁸⁹ Solórzano [En línea].

A sus escasos 15 años, realizó un corto de animación, *Grau, el Caballero de los mares*, basado en los hechos heroicos protagonizados por Miguel Grau durante la Guerra del Pacífico, que no llegaría a ser exhibido en las salas de cine a causa de la censura del gobierno militar.²⁹⁰

Su conocida y prolongada relación con Procesca Films daría comienzo en su etapa de estudiante de aquella institución, donde luego llegaría a participar en la producción de una gran variedad de películas no publicitarias, muchas de ellas proyectadas públicamente gracias a la ley de promoción de cine, dada por el gobierno del general Velasco.

Al mismo tiempo, estaría vinculado a Industria Andina del Cine, empresa de Fortunato Brown para la que aportaría con su trabajo en dos producciones animadas.

Influenciado por los dibujos animados televisivos de la compañía Hanna-Barbera²⁹¹, Prado destacaría por una nutrida filmografía, que comprendería cintas en cortometraje como *Ayar y la caries* (1982); *Ir por lana...*(1983) (Figura 177); *La oscuridad colorida* (1983); *Omagua, el niño amazónico* (1986); *La caza del puma* (1988); *No hagas a otro...*(2 min., 35 mm.); *Mi mundo* (color, 35 mm.); *A planificar* (color, 35 mm.); *Misceláneas instantáneas* (1989); *Pequeños consejos para niños y viejitos* (1989); *La Historia del Fin* (35 mm.); *Al toque de queda* (1990), último corto animado suyo para cine y *Canalladas* (1997), spots de corte político, realizados en el programa digital Flash, para Canal 13.

A esta lista de producciones se sumarían, asimismo, presentaciones de programas, como la del espacio *De 2 a 4*, para el canal 9 de televisión (1995) y video clips, como *La Luna*, producido para el grupo musical Tierra Azul.²⁹²

Desde la década de los ochenta, Prado estaría también inmerso en el campo historietístico, haciéndose conocido como colaborador en diferentes diarios capitalinos. De aquella época data la fundación del club Nazca, importante grupo promotor de la historieta nacional, del cual fue uno de los principales animadores.

Habiendo sido distinguido en 1994 por la Asociación de Cineastas del Perú con el premio a la mejor animación por el cortometraje *Al toque de queda* (en el que compartiera la

²⁹⁰ Solórzano [En línea].

²⁹¹ *Ibíd.*

²⁹² Museo del Banco Central de Reserva del Perú. Cine Club. Programa del Ciclo Cine Peruano. Cortometrajes de Dibujos animados (1995).

dirección junto a Roberto Bonilla), produjo en el año 2004 el primer largometraje en 2D en el Perú, *Al encuentro con Jesús*.²⁹³

Javier Prado ha estado, paralelamente, dedicado durante años a la producción de comerciales animados, actividad en la que ha sido uno de nuestros más representativos exponentes²⁹⁴ (Figura 178).

De entre sus principales trabajos en este rubro figuran los realizados para instituciones como el Casino del Hotel Sheraton (1995) (Figura 179), los Supermercados Santa Isabel, SUNAT (serie *Mateo*); productos como Milkito, Don Vittorio, Chicolac, Avena Tres Ositos, Cheetos (2003), Pañales Pampers (2004), Chocolate Cua-Cua o marcas como Pronaca (Ecuador), para la que produciría un recordado spot en el que animaría a los Looney Tunes (Figura 180), personajes de la Warner Brothers.

Alumno egresado de Derecho y Ciencias Políticas (carrera que no llegaría a ejercer), se ha desempeñado como profesor en las áreas de Multimedia y Técnicas de animación en el Instituto Superior de Arte y Diseño Toulouse-Lautrec y en el Centro de Altos Estudios de Publicidad, Marketing y Administración 17.65%.

Prado, quien permanece activo en su labor como caricaturista desde su puesto en el diario *El Comercio* y como animador (asimilado ya, desde tiempo atrás, a los procedimientos digitales) en la producción de comerciales, ha incursionado, también con mucho éxito, en el ciberespacio, siendo el creador del visitado blog *La Nuez*, que, desde el año 2005, se ha constituido en fundamental espacio de difusión de temas diversos orientados al cómic, la caricatura y los dibujos animados, tanto nacionales e internacionales.

2.5.10. Pepe San Martín

Arquitecto de profesión, José Gonzalo San Martín Escobar (Callao, 1956) aprendió las nociones básicas de la animación con Fernando Gagliuffi, a mediados de la década del

²⁹³ Li [En línea].

²⁹⁴ Su equipo de trabajo básico consta regularmente de 3 personas, pudiendo aumentar al doble, dependiendo de la complejidad del proyecto. Al igual que el propio Prado, sus colaboradores, cuando no están ocupados en la labor de animación, se dedican a actividades ligadas, por lo común, al área gráfica (como la ilustración, por ejemplo). [Solórzano / En línea].

setenta.²⁹⁵

Al tiempo que desarrollaba, por esos años, su conocida faceta como artista y humorista gráfico en los medios periodísticos, colaboraría con Pedro Vivas en la producción de películas animadas publicitarias. Vivas, junto a Gagliuffi y Walter Tournier serían sus principales maestros.

Fundador de Acción Corporativa (1992-2002), empresa especializada en la creación de identidad corporativa, arquitectura y animación, San Martín ha llegado a producir, a lo largo de su carrera, multitud de animaciones comerciales y educativas.²⁹⁶

Así, fue encargado de realizar los spots animados de Dorina, con Anivisa (1985); “Lito”, la promoción interna del Banco de Crédito (1986); el comercial para la Avícola MIPOLLO (1988); la promoción para las Olimpiadas de Seúl 1988 “Américo, el Olímpico”, con Pedro Vivas y la productora de Orlando de La Flor; la presentación del programa televisivo de Guillermo Giacosa *Superinformalísimo*, con Producciones Rimay (1993); el corto de 28 minutos *Pintando nuestros derechos* (1994) (Figura 181), producido por TIPACOM (Talleres infantiles proyectados a la comunidad), con segmentos de acción real y animación de dibujos, papel recortado y objetos; la presentación *elcine* para el Festival Latinoamericano de Cine de la PUCP (1997-1999); la presentación del programa *Sietepuntocom* (1999); el spot para UNICEF sobre el derecho del niño a la educación (1999); tres comerciales sobre descentralización (2002), para el gobierno de Alejandro Toledo; el comercial “El Huevo” (2003), para Avícola San Fernando, donde diseñara el guión y los personajes que animara Javier Prado o los spots de invitación a los almuerzos de ex-alumnos de la PUCP (2003-2005 y 2007).²⁹⁷

Especialista en asesoría de imagen y colaborador gráfico de prestigiosos medios escritos como *Caretas*, *El Idiota ilustrado*, *No* (suplemento de la revista *Sí*), *Ideéle*, *Monos y Monadas*, *Debate*, *El Comercio* o *Semana Económica*, se ha conducido acertadamente en la actividad de la docencia en campos diversos relacionados con la comunicación audiovisual, habiéndose hecho cargo de los talleres de animación en el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica (los cuales durarían entre dos o tres años), así como del dictado del

²⁹⁵ San Martín, entrevista presencial.

²⁹⁶ *Ibíd.*

²⁹⁷ San Martín, entrevista virtual.

curso de animación digital en 2D en el Instituto de Diseño Toulouse-Lautrec, desde 1996.²⁹⁸

Realizador versado en diferentes ramas de la animación (dibujos, plastilina, recortes, objetos, 2D y 3D), San Martín proyecta hoy llegar a producir, con el auspicio de algunas empresas, *Desde tu alma*, cortometraje que piensa presentar en DVD y que tiene como primordial objetivo crear conciencia en la ciudadanía alrededor del tema ecológico.

2.5.11. Robles, Vicente

La obra de ya veteranos animadores como Sadi Robles y Benicio Vicente continuó vigente durante la década de los noventa.

Sadi Robles (Figura 182), siempre concentrado, por lo general, en la animación publicitaria, realizaría, desde entonces hasta nuestros días, innumerables producciones en dibujos animados para spots como Maggi (Gallina Blanca), Bocado Cronchis, Ministerio de Transportes: Seguridad vial (Máximo Choque), Fruna D'Onofrio, Telefónica (Valores), Cua Cua, Turrone San José, Campaña "Yo sé cuidar mi cuerpo", Microgynon, SUNAT (Microprogramas "Valores ciudadanos"- Hormigas), Defensa Civil (personaje "Tato"), Canal 4 (personaje "Raulito", para juegos en el programa *Feliz Domingo*, de Raúl Romero), Cedro (campana contra las drogas), Banco Latino, Pan Grille, Yoleicito, Pirulín, Ketchup Libby's, Leche Danesa, Sibarita, Yogurt Batishake Gloria, El Tigre, Bella Holandesa, Don Vittorio, Nectarín, Nova, Friol, Celular 2000, Pro Futuro, Cerveza Cristal, Astra (la famosa serie de comerciales de "Pedro el untado") o Philips, entre muchos más²⁹⁹(Figuras 183-184).

Robles, quien, con los años, habría de adaptarse a la nueva tecnología digital (tanto en animación 2D como 3D), participaría también con su trabajo, al igual que en el medio televisivo, a través de la Internet.

La actividad de Benicio Vicente fue también bastante fecunda en el período. En 1992 realizaría para la productora Animagen el cortometraje documental, encargado por Sedapal,

²⁹⁸ San Martín, entrevista virtual.

²⁹⁹ Robles, entrevista presencial.

Por los caminos del agua (20 min.), donde el personaje animado, “Sedapalito”, alternaba con el conocido actor Diego Bertie. Allí participarían animadores como Javier Prado, Carlos Crisóstomo, Alfredo Wong, Carlo Neyra o Juan Carlos Silva.³⁰⁰

En 1994, haría el comercial de Helados Supercampeones (Figura 185), de D’Onofrio, para Chroma. En este proyecto, en el que intervendrían los dibujantes Mechaín Doroteo, Juan Carlos Silva y Héctor Chinchayán, se contratarían los servicios de artistas de Bellas Artes, encargándoseles el delineado a tinta de los dibujos sobre papel bond, al desecharse, a último momento, el formato antiguo en acetato para la producción.

En 1995, Vicente lanzaría *Chibolito*, serie educativa de 40 capítulos (de 20 segundos) para televisión, con mensajes de orientación escolar y comunitaria. Este trabajo, hecho para la empresa Digital Effects, sería auspiciado por Radda Barnen y el Ministerio de Educación.³⁰¹

En el 97, estaría a cargo de *Historia Pre-Incaica*, un proyecto de animación (con artes del dibujante Juan Acevedo) para Flamingo Producciones, encargado por la SUNAT para su difusión a nivel institucional.³⁰²

Benicio Vicente (Figura 186), quien, al igual que Sadi Robles, se integraría por esos años a los nuevos sistemas digitales en animación, seguiría, más adelante, produciendo trabajos animados como comerciales (entre los que figura el de Nesquick); encargos para Okey TV, Canal 11 o Canal 2 [incluyendo la presentación, hecha en el 2002, del programa humorístico *Carita de Atún* (Figura 187)] o presentaciones institucionales (como *Alicia en el mundo EPP* (Figura 188), destinada al programa de producción de animación en 2D y en 3D de la productora EPP); labor que iría alternando con sus funciones como docente en el Museo de Arte de Lima y en la Universidad Particular Inca Garcilaso de la Vega.³⁰³

Algunas de sus últimas realizaciones incluyen animaciones publicitarias para la empresa de televisión por cable Direct TV y la presentación del programa televisivo *El Perro del Hortelano*, emitido por Canal 11, contándose entre sus proyectos a futuro concretar la producción de dos obras en animación, *La botella que todo lo consume* (basada en un

³⁰⁰ Silva, entrevista virtual.

³⁰¹ Vicente, entrevista presencial.

³⁰² Silva, entrevista virtual.

³⁰³ Vicente, entrevista presencial.

cuento de León Tolstoi) y *La última princesa de Huánuco*.³⁰⁴

2.5.12. Casas productoras y realizadores diversos en los años 90

Por los años noventa estarían activos, también, una gran cantidad de realizadores y casas productoras audiovisuales, los cuales asumirían ya encargos en animación digital, básicamente para el sector publicitario. Tal es el caso de Graphiks Video Art (en funciones ya desde la década anterior), casa especializada en animación en 3D y retoques sobre video; Video H; Arte Visual Producciones, dedicada a grabación, edición y animación en 2D y 3D; Centro Producciones, donde se hacía producción en vivo y animación; Art-Toons, empresa, constituida en 1992, orientada hacia la animación en 2D y en 3D; Accurate, especializada en 3D; Inictel (Instituto Nacional de Investigación y Capacitación de Telecomunicaciones); Art Media Designers, creadores de diseño y animación en 3D; Mario Caballero; Cecilia La Fuente y Alberto Arévalo, que producían animación y titulación en 2D y 3D; Procast; Sorobam, realizadora en 2D, 3D y morph; Video Mix; Digital Labs, casa que además de video y audio hacía animación en 2D y 3D (con programas como Autodesk 3D Studio y Animator Pro); Pro Sur (Producciones del Sur); Metro Producciones; Mix & Master Studios; Sapiens; Kantú; Berlín Producciones; Audiograph y Animatrix, que producía 2D, 3D, proyectos Multimedia y Visualización arquitectónica.³⁰⁵

Ya en cuanto a la animación tradicional, se puede decir que perdería, por entonces, un espacio importante, debido al arrollador avance de la animación digital. La adecuación a los nuevos sistemas aplicados en el 2D, lograría, sin embargo, una mejora en la demanda de producción.

En 1997, René León, directivo de la empresa española Entertainment Lion Productions, arribaría a Lima con el fin de contratar animadores peruanos para trabajar pequeños bloques de animación educativa, destinados a la televisión española. Los trabajos encargados, en los que tomaría parte el dibujante Juan Carlos Silva, se terminarían de editar

³⁰⁴ Vicente, entrevista presencial.

³⁰⁵ Producción audiovisual, Relación de compañías de. En *17.65%*. Noviembre de 1989, febrero de 1990, abril de 1992, julio de 1992, setiembre de 1993, setiembre de 1994, enero de 1995, julio de 1995, marzo de 1996, mayo de 1996, julio de 1996, agosto de 1996, setiembre de 1996, octubre-noviembre de 1998, enero de 1999, noviembre de 1999; García, 1993, 1995.

en España.³⁰⁶

El dibujante Juan Acevedo (Lima, 1940), junto al artista gráfico y animador Pepe San Martín, llegaría a producir en 1999, con el auspicio de UNICEF, un spot de dibujos animados con sus característicos personajes, como parte de una campaña (que incluía creación de historietas y carteles alusivos) orientada a difundir aspectos relacionados al tema de los derechos del niño³⁰⁷ (Figura 189).

Asimismo, ya en el 2000, Rafael Besaccia realizaría, por encargo del importante grupo local de rock Mar de Copas, el excelente video musical animado *Suna*, creado en base a delicados dibujos a mano, hechos con pincel y pintura sobre papel.

De una elaborada concepción artística, con un sentido netamente evocador, *Suna* sería considerado como el primer video-clip ejecutado íntegramente en dibujos animados en el país.

Al lado de los precedentes, otros creadores de animación tradicional en funciones, durante el período de los noventa, serían Daniel Macalupu, creador de títulos y créditos para producciones audiovisuales; Enrique Niquin, ex-colaborador de Tournier, artífice de un proyecto (aún no concretado) de animación en plastilina para recrear la historia de los antiguos pobladores de Collique³⁰⁸; Mario Molina, popular caricaturista que incursionaría también en animación; Guillermo Malpica, quien, tras el cierre de Antarki, participaría con otros dos dibujantes, Carlos Campos y Alfredo Wong (especialistas también en historieta), en una sociedad para hacer producciones animadas; Augusto Cabada; Eduardo Chiappe; Miguel La Rosa; Edmundo Vilca y Ricardo Pachas³⁰⁹, proveniente de las canteras de Procesca, quien, por esos años, compartiría su labor en el competitivo medio del diseño gráfico con su reconocida actividad en los dibujos animados (Figura 190).

³⁰⁶ Silva, entrevista virtual.

³⁰⁷ La animación producida por ambos artistas está referida al artículo 29 de la Convención de los Derechos del Niño (“*Todos los niños tienen derecho a una educación que respete los valores propios de su cultura*”) y forma parte de “Los dibujos animados en pro de los derechos de los niños”, una iniciativa de radio y televisión organizada por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, o UNICEF, con el propósito de informar a la población del mundo acerca de los derechos de los niños. Hasta la fecha, se han establecido alianzas en 32 países con casi 70 estudios de dibujos animados que han producido anuncios breves de servicio público sin palabras con una duración de 30 segundos. [“Los dibujos animados en pro de los derechos del niño” / En línea].

³⁰⁸ Vicente, entrevista presencial.

³⁰⁹ García, 1993, 1994, 1995, 1997.

2.5.13. La derogación de la ley 19327. La animación bajo la ley 26370 (Conacine)

A finales de 1992, cuando el Ministro de Economía de aquel entonces, Carlos Boloña, resolvió dejar sin efecto determinados artículos esenciales de la Ley 19327, estaba claro que el dispositivo legal emitido en 1972 para incentivar la actividad cinematográfica nacional había ya dejado de tener vigencia.³¹⁰

Se hizo entonces necesaria la dación de una nueva ley que reemplazara a la anterior. El ejecutivo presentaría así un proyecto que sería aprobado en 1994 por el Congreso bajo el título de Ley 26370.³¹¹ Es ésta, la que rige en la actualidad.

El nuevo mecanismo legal funciona en realidad como un sistema de concurso, al que deben presentarse los productores fílmicos con sus proyectos, compitiendo por un premio que consiste en el financiamiento requerido para su realización.

Se ha creado, como parte de lo dispuesto por la ley, un órgano dependiente del Ministerio de Educación, denominado CONACINE (siglas de Consejo Nacional de Cinematografía), encargado de calificar las producciones participantes en el concurso, que debe premiar, al año, 6 largometrajes y 48 cortos.³¹²

Existe, sin embargo, el gran problema presupuestal. De acuerdo a la ley, el Estado está en la obligación de otorgar siete millones de Soles de presupuesto anual a CONACINE. Sin embargo, esta disposición ha venido incumplándose de manera sistemática, otorgándose menos de un millón de Soles al año. Recién el 2009, gracias a las continuas gestiones de los propios miembros de la institución ante la Comisión de Presupuesto del Congreso de la República, se ha logrado una ampliación presupuestal a 3'800,000 Soles, lo cual, a pesar de ser aún insuficiente, viene a ser un gran avance en el tema.

En el concurso convocado por CONACINE en el año 1998, la producción animada en 2D *Tradiciones Peruanas* (9 min., 1998), de Jorge Montalvo, Alfredo Arana y Miguel Bernal fue una de las ganadoras en el rubro de cortometrajes. Hasta el momento, ha sido la única

³¹⁰ Weber, 2000: 24-25.

³¹¹ *Ibíd.*

³¹² *Ibíd.*

obra en animación favorecida en este evento, lo cual dice mucho acerca de la escasa efectividad de la nueva ley en la promoción a dicho género cinematográfico.

Tradiciones Peruanas, un conjunto de narraciones irónicas referidas a las malas costumbres de los peruanos, sería animada por los dibujantes Carlos Campos, Alfredo Wong y Ricardo Pachas, correspondiendo la cámara a Guillermo Malpica y la dirección a Benicio Vicente Kou.

2.6. La producción animada peruana en el siglo XXI

2.6.1. De los comienzos del siglo a nuestros días

No es pretensión nuestra hacer aquí (aunque así lo quisiéramos) una exhaustiva reseña del íntegro de realizadores vigentes en los últimos años en nuestro medio. Como parte de un proceso cuyos inicios datan de hace más de dos décadas, los medios digitales para producir animación han venido siendo aplicados masivamente por parte de todo tipo de empresas de producción audiovisual, llegando a engrosar considerablemente una ya extensa lista, imposible de detallar en un limitado estudio como éste.

Como ya lo anotamos anteriormente, hace falta el desarrollo de un trabajo más detenido acerca de este amplio e interesante tema, que requerirá adicionalmente, en gran proporción, del respectivo dominio de múltiples conceptos vinculados a la tecnología moderna.

De cualquier modo, una aproximación al conocimiento de la actividad de una representativa muestra de casas productoras y realizadores del medio local nos servirá, eficazmente, para comprender mejor la naturaleza de un fenómeno que no se detiene y que adquiere, progresivamente, caracteres de una mayor complejidad.

2.6.2. Cartoon Producciones

Dado el impresionante potencial de Internet como medio de comunicación global, no resulta extraño que la animación haya tenido una favorable acogida en su entorno virtual. En nuestro país, una de las iniciativas en el área de la animación más interesantes en dicho medio ha sido la de Cartoon Producciones, creadores del sitio web perucartoon.com.

Eduardo “Wayo” Saravia y Juan López son los que dirigen esta productora.

Cartoon Producciones apareció en tiempos en que el Perú salía del discutido gobierno de once años del Ingeniero Alberto Fujimori, planteándose, desde un inicio, su orientación crítica hacia el saliente régimen. Realizados en el programa Flash, sus trabajos de tipo satírico hicieron blanco en los representantes del defenestrado orden, cuyas caricaturas animadas llegarían a conformar una sección especial llamada Hardcore Toon.³¹³

Sin embargo, el personaje más conocido y exitoso de perucartoon.com es, indudablemente, Robotombo (Figura 191), una hilarante parodia localista del héroe cinematográfico de ciencia ficción Robocop.

El personaje, creado por Eduardo Saravia, egresado de la Facultad de Arte de la PUCP y diseñador gráfico especializado en Multimedia, había surgido en la forma de un cómic a comienzos de los años noventa, siendo difundido ya como animación en perucartoon.com, tras lo cual obtendría su más grande logro al aparecer en la señal de la cadena televisiva internacional de videomúsica MTV.³¹⁴

Creado a partir de un maltrecho policía rompemanifestaciones, reconstruido con piezas recicladas en un precario taller de metal mecánica, Robotombo se convertiría luego en el terror de los males cotidianos de una caótica ciudad como Lima, signada fatalmente por la informalidad.

Hasta la fecha, el original personaje ha hecho su aparición en tres cortos, producidos en el 2004, de dos minutos de duración cada uno: *Robotombo: El inicio* (un relato sobre el origen del superhéroe), *Robotombo en primera erección* (que muestra a Robotombo en acción durante una ilustre visita) y *Las combis contraatacan* (un episodio de la lucha del ciberpolicía contra las “combis asesinas”),³¹⁵ donde se advierte el natural talento de sus creadores en la construcción de situaciones humorísticas sobre la base de nuestra problemática realidad.

Al margen de estos trabajos, el estudio Cartoon Producciones ha realizado también otras piezas animadas, entre las que se incluyen presentaciones de programas de televisión (Figura 192) y diversas animaciones en Macromedia Flash de personajes estilo cartoon,

³¹³ Copello y otros, 2002.

³¹⁴ *Ibíd.*

³¹⁵ Animagyc 2005. Muestra Internacional de Animación. Catálogo de la Muestra.

concebidas para la creación de marcas comerciales, campañas de publicidad o mensajes institucionales.³¹⁶

2.6.3. Cetres

En 1997, Cinesetenta, Chroma y Canal Uno marcarían un hito en la historia nacional de los medios audiovisuales al unir esfuerzos para constituir Cetres, una consorcio dedicado a realizar revelados de película cinematográfica a color, actividad que hasta entonces era efectuada en el extranjero.

Pronto, Cetres se convertiría en la casa de post-producción más importante del país, albergando en sus instalaciones, sucesivamente, a dos compañías a través de las cuales ofrecería también servicios de animación digital y efectos especiales: eXfera y Zeppelin. Sobre estas productoras, que más adelante se independizarían de Cetres, se tratará en su momento.

2.6.4. Diego López Mobilia. eXfera y Qilqax

Una personalidad relevante en el desarrollo de la animación digital en nuestro país es Diego López Mobilia (Lima, 1969). Aficionado a la programación, ya entre 1984 y 1985 había tenido acceso a la primera máquina Amiga llegada al Perú, que incluía, entre otras cosas, un programa de 3D.³¹⁷

Luego de trabajar en los años ochenta para Panamericana Televisión y Telecable, prestaría servicios para la productora de Ricardo Guibellini.

Con Cinesetenta tendría un prolongado nexo que abarcaría diez años, experiencia luego de la cual, López Mobilia se decidiría a abrirse paso solo y fundar su propia productora. Así nace eXfera en el 2002³¹⁸ (Figura 193).

Esta empresa, especializada en producir animación y efectos especiales en tecnología

³¹⁶ Cartoon Producciones. Portal oficial de Internet [En línea].

³¹⁷ López Mobilia, entrevista presencial.

³¹⁸ *Ibid.*

digital, tendría que ver lo mismo en proyectos publicitarios como de entretenimiento.

De esta manera, llevaría a cabo encargos como publicidad interna para empresas o externa para televisión, diseños o trabajos gráficos, tanto para clientes nacionales como extranjeros, en países como México o Estados Unidos.

En el campo cinematográfico se ocuparía de realizar los efectos especiales para varios largometrajes nacionales. Así, en eXfera se hicieron trabajos como el ovni y el globo en la noche para *Un marciano llamado deseo* (Antonio Fortunio, 2003); la presentación y la escena del Ayahuasca de *Cuando el cielo es azul* (Sandra Wiese, 2004) o las escenas de un tren de sierra, barcos navegando y puentes destruidos en *Una sombra al frente* (2007), de Augusto Tamayo.³¹⁹

El proyecto mayor de López Mobilia se inicia, no obstante, al unirse con Edgardo Muñoz-Nájara y Andrés Paredes, dos egresados de la Facultad de Comunicaciones de la PUCP, para la creación en 2006 de Qilqax (Figura 194), un importante consorcio que reúne, además de eXfera, a la empresa de animación brasileña Mr. Solo y a la rusa Unigine, especializada en la fabricación de motores digitales para videojuegos y otras aplicaciones en 3D.³²⁰

Este consorcio apunta, principalmente, a producir *Magus ex Machina* (Figura 195), un largometraje de 95 minutos totalmente animado en digital, a través de tecnología procedente de la industria de los videojuegos.

La película parte de una historia de aventuras, original de Edgardo Muñoz-Nájara, que, ambientada en un mundo fantástico atemporal, narra el conflicto entre dos héroes, los hermanos Novdt y Vindt y el esfuerzo de sus seguidores por reconciliarlos y tratar, así, de impedir la destrucción de su raza, una civilización de búhos que no pudieron volar, amenazada ya por el poder de la malvada bruja Svata.³²¹

Magus ex Machina, que ha pasado ya la etapa de pre-producción (asumida por Qilqax) cuenta ya con avances de escenas en video, colgadas en su sitio web, donde se aprecia la gran calidad de sus artes conceptuales.

Se prevé que más de 100 personas trabajen en el film, teniéndose programado desarrollar aquí el diseño y el control creativo y las secuencias animadas tanto en el Perú como en

³¹⁹ López Mobilia, entrevista presencial.

³²⁰ Qilqax. Portal oficial de Internet [En línea].

³²¹ *Ibíd.*

Brasil.³²²

En el 2007, Qilqax lograría de la gerencia para América Latina de la Universal una carta de intención para distribuir a nivel internacional esta cinta, que aún espera la llegada de un inversionista que apueste por el proyecto, listo ya para su etapa de producción.³²³

Al lado de *Magus ex Machina*, Qilqax cuenta con otros bien estructurados proyectos de series animadas para televisión como *Dioses Oscuros* y *Pogo* (Figura 196), ambas creadas también por Muñoz-Nájar.

Mientras que *Dioses Oscuros*, la historia de un grupo de jóvenes héroes, aspira a ser convertida tanto en novela gráfica como cortos animados para una teleaudiencia juvenil; *Pogo*, que tiene como personaje central a un perrito millonario que, acompañado de un niño llamado Crespín, irá en busca del amor de su vida (la perrita astronauta Laika), es un producto orientado, básicamente, a un público infantil de entre 3 y 7 años.³²⁴

Qilqax tiene además programado, de la mano con la producción de *Pogo*, el lanzamiento de un gran campaña de marketing, que incluiría la creación de un sitio web para la difusión de cualquier aspecto relacionado con la serie, la comercialización de cuentos, álbumes de stickers, cuadernos, juguetes y figuras de acción, así como de una original línea de juegos educativos.³²⁵

2.6.5. República³²⁶

La empresa República nació en el 2002 como una productora especializada en la creación y ejecución de proyectos audiovisuales, generalmente publicitarios, con alto contenido de gráficos en movimiento y post-producción para televisión, cine y nuevos medios. Fue formada por tres socios: Joaquín Escandón, Juan José Castillo y Javier Álvarez (Figura 197).

Escandón había comenzado, casi a mediados de los años noventa, en el área de animación en Online Graphics, empresa de Christian Bravo. Más tarde, haría amistad con Javier

³²² López Mobilia, entrevista presencial.

³²³ *Ibíd.*

³²⁴ Qilqax. Portal oficial de Internet [En línea].

³²⁵ *Ibíd.*

³²⁶ República Animation Studio - www.facebook.com [En línea]; Álvarez, entrevista presencial.

Álvarez (Lima, 1976), un graduado en Comunicación Audiovisual en el IPP a quien conociera en un viaje de estudios a los Estados Unidos.

Juan José Castillo, director de arte en agencias de publicidad y ganador de un premio en el Festival de Cannes, conocería luego a Escandón en canal 2, en cuyo departamento de imagen trabajarían juntos hacia el 2001. Allí también arribaría Álvarez, quien reemplazaría a Escandón (recomendado por éste), quien debía viajar a los Estados Unidos.

Una vez cerrado el departamento de imagen de canal 2 por disposición de la gerencia, Javier Álvarez se dedicaría a producir animaciones como freelance. Dado el volumen importante de trabajo que recibiría, decidiría llamar a Escandón y Castillo, junto a quienes resolvería, finalmente, establecerse de manera formal como empresa. Así surgiría República.

Esta productora se ha caracterizado, a partir de entonces, por ofrecer un servicio altamente calificado en el sector de la animación digital publicitaria, siendo su permanente preocupación, de acuerdo a su propia visión, ir más allá de lo que el cliente busca.

La gran demanda de producciones que tuvieron desde un comienzo, junto a la necesidad de ofrecer un mejor producto, los empujaría a una permanente actualización en el conocimiento de tecnologías digitales, asistiendo a ferias internacionales donde tendrían oportunidad de apreciar lo último en animación. Fue en esos lugares donde conseguirían una serie de contactos en el exterior.

Precisamente uno de ellos les permitiría a Escandón y Álvarez ser convocados para la valiosa experiencia de intervenir en el rodaje de un largometraje de gran presupuesto: *Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Ropero* (Andrew Adamson, 2005).

Para colaborar en la producción de dicha película, ambos animadores viajarían a Guatemala, lugar donde funcionaba Estudio C, la empresa contratada para generar algunas secuencias de efectos especiales para el largometraje. El segmento animado que se les asignaría sería la escena del deshielo de una catarata, encargándoseles, específicamente, la creación de icebergs.

Escandón y Álvarez estuvieron alrededor de un mes en Guatemala, formando parte de un equipo de entre 10 y 15 personas (algunos de ellos ex-trabajadores de la saga de *Matrix*) de diferente nacionalidad, siendo ellos los únicos peruanos.

Fuera de la gran experiencia adquirida en el manejo de técnicas modernas de animación, la

oportunidad de participar en una producción extranjera de nivel les permitiría obtener una serie de contactos internacionales que les servirían a su regreso a Lima, donde continuarían en República, concentrada siempre en su importante labor de producción audiovisual en el área publicitaria (Figura 198).

Aunque República seguiría en plena vigencia, Javier Álvarez decidiría apartarse de la empresa, hacia el 2008, para incorporarse como socio en una compañía peruana, con capitales europeos, dedicada al estudio de medios audiovisuales: Media Partners Group.

Esta nueva casa productora consta de varias divisiones: la de publicidad (animación, producción y post-producción), la de material audiovisual y multimedia (juegos para teléfonos celulares), la de producción musical (artistas) y la de representaciones de equipos para publicidad.

En Media Partners Group, Álvarez dirige actualmente las áreas de producción, post-producción y realización, mientras que su socio, Mario Melgar, se encarga de lo relacionado a los procesos de audio.

2.6.6. *Al encuentro con Jesús*. El primer largometraje animado nacional en 2D

El 9 de abril de 2004 apareció, a través de las pantallas del Canal 4 de televisión, *Al encuentro con Jesús* (Figura 199). Este telefilm de 74 minutos, producido por Luz Propia Estudios y dirigido por el experimentado animador Javier Prado, es considerado el primer largometraje animado en 2D realizado en el Perú.³²⁷

La trama, de tipo religioso, giraba en torno a la búsqueda simbólica, por parte de un niño, de las cuatro partes de un corazón, como pretexto para conocer pasajes de la vida de Cristo en la Tierra, con especial énfasis en el drama de su pasión y la esperanza suscitada en los hombres por su resurrección.

El financiamiento del film corrió por cuenta de la Iglesia Católica, la cual, a través de sus representantes, intervendría constantemente, al lado del director, en el tratamiento de los contenidos de la obra.³²⁸

Al encuentro con Jesús se trabajaría en un comienzo como animaciones independientes

³²⁷ Prado [En línea].

³²⁸ Solórzano [En línea].

destinadas a CDs multimedia, las que luego se unirían (en un proceso que duró dos meses), dando lugar a la versión en telefilm hoy conocida.³²⁹

Esta película fue realizada por un equipo conformado por 40 miembros, sin formación previa en animación (alguno de ellos era mecánico), adiestrados hábilmente por Prado en el camino mismo de la producción,³³⁰ obteniéndose como resultado, luego de dos años, un trabajo de nivel que ha destacado no sólo por su madurez profesional, sino por constituirse en la tan anhelada culminación de años de esfuerzos de nuestros creadores en animación.

La productora Luz Propia desaparecería luego de concluido el largometraje, dando lugar a la dispersión del equipo de realización.³³¹ En la actualidad, sin embargo, muchos de los participantes en la cinta continúan todavía en el medio de la animación, sobresaliendo a través de su aporte creativo en producciones de televisión, comerciales y presentaciones de programas.

Al encuentro con Jesús ha sido difundida en diversos canales de la televisión local (principalmente, en días de festividad religiosa), proyectándose ahora su lanzamiento comercial en el formato de DVD para su venta en el exterior.³³²

2.6.7. Alpamayo Entertainment. El inicio de la producción de largometrajes 3D en el Perú

Alpamayo es, sin lugar a dudas, el fenómeno más importante en la animación peruana de los últimos tiempos. Mérito suyo es no sólo haber sido artífice de uno de los primeros largometrajes animados en 3D en Latinoamérica³³³, *Piratas en el Callao*, sino el haber sentado las bases para la instalación, por primera vez en el país, de una verdadera industria de la animación de entretenimiento, de alcance internacional.

³²⁹ Prado [En línea].

³³⁰ Solórzano [En línea].

³³¹ Vilca [En línea].

³³² Prado [En línea].

³³³ En este punto cabe reconocer al largometraje de animación 3D brasileño *Cassiopéia* (Clovis Vieira, 1996) como el primero realizado en América Latina. Esta película, una aventura espacial protagonizada por un grupo de robots, fue estrenada sólo meses después de *Toy Story*, lo que la convierte, también, en una de las primeras producciones de su género en el mundo.

Sin dejar de lado las críticas dirigidas hacia sus realizaciones, que apuntan generalmente hacia inconsistencias de los guiones o limitaciones en la animación de personajes, esta nueva productora llegaría a convertirse en una de las motivaciones principales para el renacer de la producción animada en nuestro medio, habiéndose proyectado a sí misma, a futuro, para un liderazgo en la creación de animaciones para cine y televisión en América Latina.

Al margen de sus actividades en el campo publicitario, la historia de Alpamayo es la historia de sus tres largometrajes (hay un cuarto, del que sólo se llegarían a conocer avances) producidos hasta su, no muy lejana, disolución.

La empresa comenzó a funcionar en 2003, luego que el conocido economista Hernán Garrido Lecca formara una sociedad con Jaime Carbajal, José Antonio Chang y Shirley Svensson para dar a luz una película animada por ordenador basada en el cuento infantil *Piratas en el Callao*, escrito por el propio Garrido Lecca³³⁴ (Figuras 200-201).

La idea había surgido de las conversaciones del economista con el animador Eduardo Schuldt, quien le sugiriera llevar su cuento a la animación en 3D en vez de adaptarlo para cine de acción real (como era la intención original), debido a los altos costos que habría demandado.³³⁵

La historia estaba basada en hechos reales, ocurridos en 1624, cuando la escuadra del corsario holandés Jacques L'Hermite sitiara el puerto del Callao, amenazando seriamente la seguridad del entonces Virreynato del Perú.³³⁶ El argumento adquiere un cariz fantástico, cuando, en medio de la acción, aparece un niño de 1969, Alberto Cabello, quien accidentalmente había caído, durante una excursión escolar al fuerte Real Felipe (escenario de los acontecimientos), en un túnel del tiempo que lo trasladaría al Callao del siglo XVII. Allí, Alberto conocería a Ignacio Pérez de Tudela, un niño procedente del año 1866 que pasara por la misma experiencia de Alberto y con quien se uniría para contribuir a lograr la definitiva expulsión de los piratas de las costas peruanas.

Para hacer *Piratas en el Callao*, se reuniría un equipo de animación que comprendería entre

³³⁴ Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

³³⁵ Quispe y Rosas, 2005: 22-24.

³³⁶ Mego, 2005: 5.

12 y 14 personas que se pondrían bajo las órdenes de Schuldt, profesor de animación en 3D de casi todos ellos en el Instituto Toulouse-Lautrec.³³⁷

Un trabajo largo y extenuante (que comprendería jornadas de doce horas diarias, de lunes a sábado) habría de caracterizar el proceso de producción del largometraje.

En un período aproximado de año y cuatro meses, se llevarían a cabo las etapas de modelado y texturizado, animación, creación de escenarios virtuales, iluminación y efectos especiales.³³⁸

El render fue efectuado en 30 máquinas, hardware de última generación facilitado por la Universidad de San Martín de Porres.³³⁹

Una dedicada labor de investigación histórica permitió recrear la vestimenta, muebles, escenarios y objetos diversos que aparecerían en el film. Para reproducir el Real Felipe, se requirieron visitas de los dibujantes al fuerte, tomándose fotografías y videos del lugar.³⁴⁰

En base al guión de Pipo Gallo, enriquecido con aportes humorísticos de Schuldt, se procedió a la técnica de grabar las voces de los personajes previamente al trabajo de animación. Para ello, se contó con la participación de actores y locutores reconocidos del medio local como Stephanie Cayo, Alberto Isola, Magda Botteri, Diego Bertie o Javier Echevarría, entre otros (Figuras 202-203).

El procesado del audio fue hecho totalmente en Atelier Digital, perteneciente a la Corporación Elías Ponce, requiriendo siete meses de intensa labor.³⁴¹ La música fue grabada, a lo largo de dos semanas, por la Orquesta Sinfónica de Lima, bajo la dirección de Diego Rivera, compositor de la música incidental. El tema principal de la película, “La juega pirata”, sería interpretado por el grupo de rock nacional TK.

El trabajo íntegro fue grabado en video, procediéndose luego al transfer a celuloide en Estados Unidos.³⁴²

La película se estrenó simultáneamente en Perú y Bolivia un 24 de febrero de 2005, tras su avant premiere en la sala principal de los multicines UVK de Larcomar, obteniendo, a seis

³³⁷ Quispe y Rosas, 2005: 22-24.

³³⁸ *Ibíd.*

³³⁹ “Piratas en el Callao: la revolución 3D triunfa en Latinoamérica” [En línea].

³⁴⁰ Quispe y Rosas, 2005: 22-24.

³⁴¹ “Calidad de nuestra industria publicitaria ...”, 2005: 20-21.

³⁴² “Piratas en el Callao: la revolución 3D triunfa en Latinoamérica” [En línea].

días de su estreno, un ingreso bruto de medio millón de dólares.³⁴³ Permaneció en cartelera 11 semanas.

Además, se exhibiría internacionalmente, comprendiendo 24 países de los 5 continentes.³⁴⁴ *Piratas en el Callao*, producción que tendría un costo de inversión de quinientos mil dólares, aplicó, por primera vez en nuestro país, el concepto de merchandising para una película animada, el cual habría de estar presente en todas las cintas de Alpamayo.

Incluyendo el lanzamiento de discos, juguetes, ropa, cuentos, cuadernos, loncheras, libros y promociones de la cadena de comida rápida Bembo's, la campaña de mercadeo, reforzada con la presentación "en vivo" de los personajes en las salas de proyección,³⁴⁵ generaría importantes ingresos económicos adicionales a los productores.

En el 2007, el servicio de correos nacional Serpost emitiría cuatro estampillas con imágenes de *Piratas en el Callao*, así como de la siguiente producción de Alpamayo, *Dragones: destino de fuego* (Figuras 204-206), en reconocimiento a su labor pionera en el campo de la animación cinematográfica latinoamericana.³⁴⁶

La segunda película de Alpamayo, *Dragones: destino de fuego*, sería también dirigida por Eduardo Schuldt.

Con un guión de Giovanna Pollarolo y Enrique Moncloa, la historia, original de Hernán Garrido Lecca, nos presenta a John John, un pequeño dragón que es criado (bajo el nombre de Sinchi) por una familia de cóndores, habitantes de una isla ubicada en el lago Titicaca. Al crecer, consciente de su condición de dragón, surge en el personaje la preocupación por conocer sus raíces, decidiendo realizar un viaje que en el que descubriría que es hijo de un rey dragón despojado de su trono, viéndose en el deber de derrotar a un malvado usurpador que somete a su pueblo.

La película, que mostró mejoras en relación a *Piratas en el Callao* a través de la estructura más elaborada de los personajes (aunque siempre con restricciones en movimientos y expresiones), los escenarios de mejor acabado y la mayor complejidad en las texturas y efectos visuales, reuniría a un nuevo equipo de animadores, empleándose una mejor

³⁴³ "Piratas en el Callao". En *ISLAS PALOMINO.COM* [En línea].

³⁴⁴ Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

³⁴⁵ "Piratas en el Callao". En *ISLAS PALOMINO.COM* [En línea].

³⁴⁶ "Se desata polémica: Piratas del Callao tendrá estampilla" [En línea].

tecnología en software.

Para entonces, Alpamayo había ya construido su propio estudio de grabación, con el propósito de agilizar sus procesos productivos y ampliar su línea de servicios.³⁴⁷

Las voces de los personajes fueron grabadas por un reparto de figuras nacionales de nivel, como Gianmarco Zignago, Gianella Neyra, Roberto Moll o Katia Condos, a los que se unirían mexicanos como Jesús Ochoa.

El tema principal de la película sería interpretado por el ganador del Grammy Latino Gianmarco Zignago, encargado también de darle voz a John John, el personaje principal.

La cinta, que tendría un costo de 800,000 dólares, daría pie a una exitosa campaña de mercadeo, que comprendería, entre otras cosas, la fabricación de 50,000 muñecos para las cajitas de las hamburguesas Bembo's y la impresión de imágenes de los personajes en 13 millones de tarjetas para recargas telefónicas.³⁴⁸

Dragones: destino de fuego sería estrenada en el Perú el 26 de julio de 2006, manteniéndose exitosamente en cartelera a lo largo de 8 semanas.³⁴⁹ Además, se programaría su proyección a nivel internacional, llegando a verse en países como Chile, Ecuador, México, Honduras, Argentina, Uruguay, Panamá, Nicaragua y Colombia.

Para el 2006, Alpamayo recibe como accionista de la empresa al grupo mexicano de televisión TV Azteca, lo cual daría un nuevo y revitalizador impulso a sus actividades. Ese mismo año, la empresa extiende sus servicios a la realización de piezas animadas publicitarias en 2D y en 3D, dirigidas a empresas, instituciones y organismos del gobierno.³⁵⁰

También en el 2006, se daría inicio a la pre-producción de la tercera película de Alpamayo, *Valentino y el Clan del Can* (Figura 207).

La historia que da vida a la película fue creada por Marcos Rujel, un vigilante particular que obtuviera el primer lugar en un concurso organizado previamente por la productora.³⁵¹

Basado en el guión elaborado por la popular actriz nacional Wendy Ramos, el director argentino David Bisbano (Buenos Aires, 1974) fue el responsable de construir este relato

³⁴⁷ Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

³⁴⁸ Minguetti, Claudio D. [En línea].

³⁴⁹ Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

³⁵⁰ *Ibíd.*

³⁵¹ “Segundo Trailer de *Valentino*” [En línea].

animado, que, adoleciendo aún de ciertas limitaciones visuales, perceptibles en los movimientos no del todo naturales de los personajes, gozaría de un sentido dramático evidentemente más marcado que el de las anteriores películas de Alpamayo.

El argumento trata sobre Valentino, un perrito de la calle que tiene como amo a Benny, el dueño de un circo, que está por fallecer.

Con el fin de ayudar a Benny y a su alicaído circo, Valentino acudirá al “Innombrable”, un oscuro ser con atributos de mago a quien, por cosas del destino, deberá después enfrentar.

Al mismo tiempo, tratará de ganarse el amor de Bianca, una refinada perrita de la alta sociedad, cuya arrogante dueña se convertirá en un obstáculo para la relación entre los dos canes.

Sin embargo, ayudado por un simpático grupo de perros callejeros (Duque, Bones, Boti y Bonzo), junto a los cuales conformará el llamado “Clan del Can”, Valentino hará frente a los problemas, portándose como un verdadero héroe.

La cinta contaría con la promocionada participación, en el doblaje de voces, de los locales Christian Meier, Gisela Valcárcel, Ugo Plevisani o Marco Zunino, al lado de quienes figuraría la actriz mexicana de telenovelas Mariana Ochoa (Figuras 208-209).

Estrenada en el Perú el 28 de febrero del 2008, *Valentino y el Clan del Can* conseguiría, al igual que los dos largometrajes animados que lo precedieron, una importante recaudación en la taquilla local, la cual se vería reforzada con los dividendos obtenidos a través de su exhibición internacional y las habituales estrategias de merchandising adoptadas en su difusión, logrando, finalmente, una gran aceptación de parte del público en general.

Una última cinta de Alpamayo, *El diente de la princesa*, dirigida también por David Bisbano, quedó sin estrenarse en las salas de cine.

La trama de esta producción, originalmente llamada *La búsqueda del diente mágico*, se desarrollaba en Rodencia, un imaginario reino medieval donde un pequeño ratón, Edam, pasaba por una serie de pruebas y aventuras para merecer a Brie, una princesa ratona de la que se hallaba enamorado.³⁵²

El guión fue obra del propio David Bisbano, en colaboración con Raquel Faraoni. Su proceso de pre-producción se inició el 2006, habiendo sido seleccionados para las voces de

³⁵² “Estrellas de TV Azteca en nueva cinta de Alpamayo Entertainment” [En línea].

los personajes actores nacionales como Carlos Carlín, Rebeca Escribens o Vanessa Saba, a quienes se integrarían los mexicanos Adriana Louvier y Andrés Palacios, estrellas de TV Azteca.³⁵³

El estreno de esta cinta estuvo previsto para el año 2008, siendo cancelado debido al inesperado cierre del estudio de animación de Alpamayo Entertainment.

2.6.8. Magma Creations³⁵⁴

Magma Creations se formó en el año 2005 por iniciativa de un grupo de jóvenes egresados del instituto Toulouse-Lautrec.

Ex-alumnos de Eduardo Schuldt en animación y efectos especiales en dicha institución educativa, trabajaron inicialmente como animadores para Alpamayo Entertainment, participando en la producción de *Piratas en el Callao*.

Luego de colaborar en dicho largometraje, surgiría entre ellos la idea de crear una productora que se dedicara a hacer post-producción, animación y audio para publicidad.

Alonso Vega-Peña y Francisco Díaz, especializados en realización 3D en el instituto Image Campus de Buenos Aires, son, junto a Santiago Piaggio y Flavio Velásquez, los socios de esta empresa, la cual iniciaría sus operaciones al regreso de Vega-Peña y Díaz de su periplo de estudio en Argentina.

La joven, pero emprendedora, compañía hace en nuestros días trabajos animados publicitarios en 2D y 3D de gran calidad, utilizando programas como Flash o 3D Studio Max (Figura 210).

La idea de los socios es formar, a mediano o largo plazo, un equipo para la producción de cortos y largometrajes, planeándose primero la realización de una serie animada en 3D.

Cuatro personas trabajan como personal fijo en la empresa, disponiendo, eventualmente, de animadores free lance para trabajos especiales (Figura 211).

Entre sus numerosos aportes en animación publicitaria se cuentan los spots de leche Gain Plus, galletas Glasitas, champú Head & Shoulders, lubricantes Castrol, bebida gaseosa Inca Kola, alimento para canes Mimaskot, teléfonos Movistar, tiendas Ripley, teléfonos Claro,

³⁵³ “Estrellas de TV Azteca en nueva cinta de Alpamayo Entertainment” [En línea].

³⁵⁴ Díaz, entrevista presencial.

cadena de farmacias Mifarma y motos Honda.

2.6.9. Eduardo Schuldt y Dolphin Films. *El Delfín*

Aunque ya a los doce años haría su primer trabajo de animación en una computadora de escasos 64 Kb de memoria, la trayectoria profesional de Eduardo Schuldt en dicho campo se iniciaría tras cumplir los veinte, cuando era el encargado de hacer animatics (storyboards animados) para una agencia de publicidad. Sería allí donde se convertiría en asistente de animación, aprendiendo la técnica del 3D. De por entonces, datan sus primeros comerciales para televisión.³⁵⁵

Luego de estudiar comunicación en el instituto Toulouse-Lautrec (donde más tarde llegaría a ser profesor), Schuldt ejercería la jefatura del departamento de animación de la empresa San José Producciones y trabajaría en Digital Arts. Durante un tiempo laboraría, además, como free lance.³⁵⁶

La gran oportunidad le llegaría, no obstante, en el 2003, cuando le es asignado el cargo de director de *Piratas en el Callao*, cinta que batiría récords de taquilla con más de 282,000 espectadores en su primera semana de exhibición, en el 2005. Luego dirigiría *Dragones: destino de fuego*, película que llegaría a los 89,000 espectadores en su primer fin de semana.³⁵⁷

Terminada su relación con Alpamayo, Schuldt, ante la gran demanda de animación digital en el medio, decide fundar un centro de capacitación en el área, con el fin de, a la vez de impartir instrucción, descubrir nuevos talentos y brindar servicios de producción. A fines de 2006 se constituiría, así, su compañía FX & Animation School. Esta institución, en plena vigencia en nuestros días, se dedicaría a capacitar especialistas en animación y efectos especiales por ordenador, con miras a insertarlos en el mercado laboral de la producción de cortos animados, series de televisión y películas en 3D.³⁵⁸

Paralelamente a su ya conocido trabajo en animación para entretenimiento, Schuldt cuenta

³⁵⁵ Quispe y Rosas, 2005: 22.

³⁵⁶ *Ibíd.*

³⁵⁷ Fx & Animation School. Portal oficial de Internet [En línea].

³⁵⁸ *Ibíd.*

con una gran experiencia haciendo comerciales para el Perú (Atomika, Essalud, La Ñ Radio, tiendas Ripley, etc.) y el exterior (AIS, Procter & Gamble, TV Azteca, etc.),³⁵⁹ teniendo una activa participación en ferias internacionales como “Siggraph”.

Además de su gran dominio en dirección cinematográfica de animación, animación de personajes y simulaciones dinámicas con partículas, es pionero en América Latina en el campo de la inteligencia artificial de multitudes animadas³⁶⁰, lo que lo hacen, pese a su juventud, uno de los profesionales nacionales de mayor autoridad en la animación por ordenador.

Recientemente, Schuldt se comprometería con la dirección de un largometraje de animación (el tercero en su lista) basado en el best seller del escritor nacional Sergio Bambarén, *El Delfín. La historia de un soñador*, considerada, hasta el momento, la producción animada peruana más ambiciosa y de mayor proyección a nivel internacional (Figuras 212-213).

Dolphin Films, productora de la película, es gerenciada por el propio Sergio Bambarén junto a Magdalena de Stephenson y se especializa en producir material audiovisual creado a partir de tecnología CGI (Computer-Generated-Imagery) de última generación.³⁶¹

Esta empresa, que dispone de una infraestructura especialmente diseñada y creada para el desarrollo de animación digital CGI, se proyecta, alentadoramente, a la realización de grandes producciones en el rubro del entretenimiento, destinadas a ser comercializadas y difundidas en la región.³⁶²

Con guión de Michael Wogh, Judy Kelem y el propio Schuldt, *El Delfín* relata, en líneas generales, la historia de Daniel Alejandro, un audaz delfín que se apartará de su manada y su isla con el fin de descubrir, en una fantástica travesía llena de aventuras, el real significado de su existencia.

Esta película, producida al elevado costo de dos millones de dólares por Dolphin Films, en asociación con la alemana DDG y la italiana Passworld, ha contado para su realización con los equipos más avanzados de animación computarizada y con un staff conformado por

³⁵⁹ Fx & Animation School. Portal oficial de Internet [En línea].

³⁶⁰ Festianima 2008. Catálogo del Festival.

³⁶¹ Dolphin Films. Portal oficial de Internet.

³⁶² *Ibíd.*

animadores peruanos e italianos de primer nivel.

A ser distribuida y comercializada en Latinoamérica por la 20th Century Fox, *El Delfín* ya se encuentra terminada actualmente, esperándose su estreno para octubre del 2009.

2.6.10. La experiencia de *La Gran Sangre*

En el 2005, los directivos de la productora audiovisual El Capitán Pérez tuvieron la idea de lanzar una serie televisiva de aventuras, protagonizada por un grupo de héroes urbanos, llamada *La Gran Sangre*. La puesta en escena de esta producción, inspirada en la estructura narrativa de los cómics, daría pie a incluir en ella, como adecuado complemento, imágenes animadas (Figuras 214-215). Estas animaciones, con un trabajado diseño de personajes de tipo realista, fueron encargadas al talentoso dibujante Alex Sunción.

Sunción era un diseñador gráfico que había tenido su primer encuentro con la animación a los 23 años, trabajando en un instituto de educación privado. Ganador del segundo lugar en el concurso de animación convocado por el empresa Telefónica del Perú, fue uno de los artistas, al igual que Leslie Rodríguez (su asistente en esta nueva empresa), que colaboraran en la productora Luz Propia para realizar la película *Al encuentro con Jesús*³⁶³ (Figura 216).

El trabajo de animación de *La Gran Sangre* se daría desde febrero del 2006, antes que se comenzara la grabación de las escenas de acción real.³⁶⁴ Las restricciones de presupuesto y mano de obra serían un obstáculo permanente para el equipo, aunque la serie, estrenada ese mismo año por la señal de Canal 2 de televisión, obtendría altos índices de audiencia.

Ya para la segunda temporada, Sunción y Rodríguez, superando las aún presentes limitaciones, realizarían un trabajo de mejor acabado, con mayor dominio de la composición escénica y del tratamiento de la acción.³⁶⁵

En la tercera temporada, todavía en el 2006, se convocaría al equipo de animación al experimentado Ricardo Pachas, ocupado, por esos días, en la ilustración para editoriales y

³⁶³ Vilca [En línea].

³⁶⁴ “*La Gran Sangre* (primera temporada)” [En línea].

³⁶⁵ “*La Gran Sangre*, detrás del lápiz de Alex Sunción” [En línea].

en trabajos de animación publicitaria para Javier Prado y otros.³⁶⁶ Con Pachas se elevaría a tres el número de animadores participantes en el staff, aumentando significativamente su capacidad de producción y dando lugar a una considerable mejora en la calidad de las animaciones destinadas a la serie, que llegaría exitosamente, en el 2007, a las cuatro temporadas.

La gran aceptación obtenida a través de la televisión motivaría luego a los productores de *La Gran Sangre* a lanzar su versión cinematográfica, también en el 2007, asignándosele esta vez las secuencias animadas a la productora Alpaymayo, que incluiría la novedad de trabajar las animaciones en 3D y mostrarlas (por medio de un filtro) con apariencia de imágenes en 2D en la presentación final.³⁶⁷

2.6.11. Zeppelin Estudios

Abarcando los campos de la post-producción, animación y efectos visuales para comerciales, videoclips, cortos y largometrajes, comenzó a funcionar, en marzo de 2008, Zeppelin Estudios. Esta productora fue constituida por tres destacados profesionales vinculados a los campos del diseño y la animación computarizada: Nelson Wissar (dirección de arte y animación 2D/3D), Henry Gates (post-producción y animación stop motion) y Cristian Koch (animación 3D y efectos visuales) (Figura 217).

Nelson Wissar (Lima, 1977), cursó estudios en el instituto Toulouse-Lautrec. En 1998 daría inicio a su carrera publicitaria como creativo y director de arte. Trabajó en algunas de las más renombradas agencias del medio como Causa, Pragma D'arcy, Quorum Saatchi & Saatchi, Mayo FCB y Leo Burnett Perú. Reconocido como creativo a través de importantes distinciones nacionales e internacionales (dos veces finalista en el prestigioso Festival de Cannes), Wissar daría un giro a su carrera en el 2008, trasladándose al rubro de la animación (especializándose en 2D) y post-producción, fundando el estudio Zeppelin³⁶⁸ (Figura 218).

³⁶⁶ Sunció [En línea].

³⁶⁷ “*La Gran Sangre*, el Game” [En línea].

³⁶⁸ Wissar, entrevista virtual.

Henry Gates (Amazonas, 1977), magnífico cultor de una línea de trabajo de tendencia artesanal en animación, estudió Comunicación Audiovisual Multimedia en el instituto Toulouse-Lautrec y Animación Computarizada en la escuela Full Sail, de Orlando.³⁶⁹

Laboró en el 2004 en el equipo de post-producción de Chroma, pasando, al año siguiente, a Cetres como post-productor senior.

En el 2006, fundaría junto a Sandra Villareal “Cajas y Burbujas”, colectivo que abarcaría la producción de proyectos personales como música, cortos o videoclips.³⁷⁰

Entre otros trabajos, Gates ha realizado el galardonado corto en stop motion *Turn On* (2007) y el elaborado videoclip de la canción “Transmisor”, del grupo de rock Catervas (donde insertara secuencias animadas en Stop Motion, High Definition y 3D), así como el cortometraje de animación tradicional *Tocata y Fuga* (15 min., 2008), desarrollado en base a un guión de Sandra Villareal.³⁷¹

Cristian Koch (Guayaquil, 1979), por último, es una de las más sobresalientes figuras en la animación digital del momento. Aunque cursó estudios de comunicaciones en 1999 en el instituto Toulouse-Lautrec, es de formación básicamente autodidacta.³⁷²

Luego de trabajar en el 2001 en Animark, empresa de Gabriel Sado, pasaría a Tiempo Real, productora audiovisual de Augusto León, donde prestaría servicios durante tres años como asistente de producción y animador en 3D.

Su experiencia posterior comprendería su labor, durante seis meses, como animador y encargado de post-producción y efectos en Tunche Films; su permanencia, durante año y medio, en High End, donde tendría los cargos de animador 3D y encargado de efectos especiales (sería aquí donde haría en 2006 los efectos especiales en 3D, de 4 minutos de duración, para la película nacional *Mariposa Negra*, de Francisco Lombardi) y su participación como encargado de efectos y animación 3D en Fusión Atómica, donde estaría año y medio.³⁷³

³⁶⁹ Gates, entrevista virtual.

³⁷⁰ *Ibíd.*

³⁷¹ *Ibíd.*

³⁷² Koch, entrevista presencial.

³⁷³ *Ibíd.*

Eventual profesor de efectos especiales, al lado de sus innumerables encargos para el rubro comercial, Koch se ha ocupado también de la producción de trabajos de animación no publicitaria, entre los que se cuenta *Cof* (2007), un original corto, difundido en MTV, que mostraba la alucinante situación de personas siendo fumadas por un cigarro gigante.³⁷⁴

En base a un trabajo de gran nivel, Zeppelin Estudios, en sus pocos meses de trayectoria, ha llegado a adquirir un lugar de excepción en la producción de animación digital.

Empleando tecnologías que comprenden la animación tradicional, el Stop Motion, el 2D o el 3D (por medio de programas como 3D Max, Maya, Cinema 4D, Combustion o After Effects), la productora ha tenido una actividad constante, habiendo producido ya numerosos comerciales para conocidas empresas o productos, tales como tiendas Ripley, grifos Repsol, Banco Falabella, leche Ideal Light o teléfonos Movistar (de Telefónica).

Entre sus últimos encargos se pueden mencionar los comerciales para Páginas Amarillas, de la compañía Telefónica (composición de layers, 3D, chromas y corrección de color); Interbank marcianos (en este comercial se crearon en 3D la nave espacial de los marcianos, el ojo del conductor de la nave, los fondos del espacio y los cajeros, se hizo integración de layers y corrección de color); cerveza Cuzqueña Kero (creación en 3D y composición de los escenarios); Cyzone (animación en 2D de una chica caminando de perfil); Trident (animación 2D de una pareja ingresando a varias discotecas); promociones Cargamontón de teléfonos Claro (en que se aprecian los celulares animados en 3D ejecutando diversas acciones); helados Alaska, de D'Onofrio (animación integral en 3D); Dr. Zaidman (comercial en Stop Motion, dirigido por Henry Gates) y leche evaporada sin lactosa Laive (animación de la cajita)³⁷⁵ (Figura 219).

2.6.12. Chroma, Cinesetenta, Canal Uno

Mientras que en Chroma los diferentes encargos en animación son asignados, en nuestros días, a terceros, Cinesetenta los remite a su área de post-producción, dirigida por Juan

³⁷⁴ Koch, entrevista presencial.

³⁷⁵ Gates, entrevista virtual.

Carlos Alegre Herrera (Lima, 1980). Este egresado de Diseño Gráfico de la PUCP (donde llevaría un curso de animación digital) ingresaría a la productora en el 2003, en tiempos en que aún laboraban allí Jackie Robles, Juan Carlos Fernandini y Diego López Mobilia.³⁷⁶

Con el tiempo, Alegre llegaría a encargarse de la post-producción, abarcando las áreas de animación, efectos especiales, retoque digital, rotoscopía y motion graphics.

En Cinesetenta hacen uso, en la actualidad, de programas digitales como After Effects (principal herramienta), Photoshop, Ligthwave, Combustion o Motion, habiendo hecho últimamente comerciales como los de cerveza Brahma (Motion Graphics), chocolate Sublime (3D), productos Gloria, universidad UPC y bebida rehidratante Gatorade.³⁷⁷

En Canal Uno, por su parte, ha habido, desde el pasado 2008, una gran renovación tecnológica y de recursos humanos. Esta importante productora se ha asociado, en una alianza estratégica, a Animal Fx, una nueva casa de post-producción local aparecida en abril del mismo año.³⁷⁸

Conformada por personal capacitado joven, unido a elementos experimentados en el mercado nacional e internacional, Animal Fx se especializa en la realización de motion graphics, visual effects, animación 3D y post-producción, destinados tanto al cine como a la televisión³⁷⁹ (Figura 220).

2.6.13. Jossie Malis

Aunque radicado desde hace años en Barcelona, España, Jossie Malis (Lima, 1976) es actualmente una de las figuras fundamentales de la nueva animación peruana. Residente en Santiago de Chile a mediados de los años ochenta, estudió, tras culminar el colegio, publicidad y artes gráficas.

Cursó en 1998 estudios de realización cinematográfica en NYFA, Nueva York, haciendo luego una maestría en Animación Stop Motion en la escuela 9 Zeros, en Barcelona.³⁸⁰

Malis está hoy en esa ciudad al frente de Zumbakamera, un estudio que funciona en su

³⁷⁶ Alegre, entrevista presencial.

³⁷⁷ *Ibíd.*

³⁷⁸ Arias, entrevista presencial.

³⁷⁹ Animal Fx. Portal oficial de Internet [En línea].

³⁸⁰ Jossie Malis. Biografía y Filmografía [En línea].

propia casa y que se dedica a la producción de video clips, series y cortometrajes de animación,³⁸¹ muchos de los cuales han obtenido galardones y difusión a través de importantes certámenes internacionales como Annecy, BAF, Animamundi, FlashForward, Mecal, LUFF; canales de televisión como MTV y sitios web como Channel Frederetor o Atomfilms.³⁸²

Malis, quien normalmente trabaja solo (eventualmente, tiene la ayuda de dos colaboradores)³⁸³, cultiva diferentes técnicas de animación, como el 2D, el Stop Motion o el Flash, sistema éste último en el que ha realizado *Pacha* (Figura 221), ganador del primer puesto del Concurso de Animación de Perú Cultural y Telefónica en el 2005 y su más exitoso proyecto, *Bendito Machine* (Figura 222).

Planeado como una serie de 10 cortos, *Bendito Machine*³⁸⁴ toma como referentes visuales a las antiguas sombras chinescas, de las que se sirve para crear un atractivo mundo alegórico, con reminiscencias de las antiguas culturas mesoamericanas y africanas, donde se hace alusión al actual y desmedido culto a la máquina y al consumismo.

Bendito Machine, cuyo tercer episodio acaba de ser lanzado (incorporando al excepcional músico neoyorquino Sxip Shirey),³⁸⁵ es una de las mejores muestras de la agudeza y la creatividad de Malis, quien cuenta con una importante filmografía que comprende producciones como *Sentimientos Descabezados* (Animación Stop Motion, 1994), *Gush* (Animación Stop Motion, 1995), *Mufin Lov* (Cortometraje, 1995), *Chupetín* (Animación Stop Motion, 1997), *Z* (Cortometraje 16mm, 1998), *Koh-KAE* (Animación 2D, 2001), *Microland* (Animación 2D, 2002), *No estoy dormido* (Cortometraje 8mm, 2003), *Memento Mori* (Animación Stop Motion, 2004), *Pacha* (Animación Flash, 2005), *Haga clic en 2005* (Animación Flash, 2005) o *Bendito Machine* (Animación Flash, 2006-).³⁸⁶

³⁸¹ Jossie Malis. Biografía y Filmografía [En línea].

³⁸² “Jossie Malis” [En línea].

³⁸³ Malis, entrevista virtual.

³⁸⁴ La primera entrega de *Bendito Machine* fue ganadora del Aniboom Awards 2006 y seleccionada como finalista en el importante Festival Internacional de Annecy del mismo año.

³⁸⁵ Malis, entrevista virtual.

³⁸⁶ Jossie Malis. Biografía y Filmografía [En línea].

2.6.14. Gabriel Sado³⁸⁷

Iniciado en el diseño animado computarizado en su país natal hacia 1992, el argentino Gabriel Sado (La Plata, 1971) llegó al Perú en 1998, con el fin de ocuparse del manejo de un nuevo equipo de animación digital adquirido por Chroma. En esta empresa conocería a Hugo Guevara, con quien empezaría a trabajar estrechamente en el campo publicitario.

Tomando parte activa en la producción de una serie de comerciales (entre los que figurarían el de leche Bella Holandesa o el de productos Winters), la relación de Sado con dicha productora se prolongaría hasta el año 2000, en que, por efectos de la recesión, se reducirían drásticamente los volúmenes de trabajo. Es entonces que decidiría salir de la empresa, con el fin de independizarse. Tras la adquisición de algunos equipos especializados, comenzaría a ofrecer sus servicios como freelance en su propia casa.

Luego de dos años de labor en solitario, establecería un convenio con la empresa Tres Editores Asociados, por el cual Sado se encargaría de animar los trabajos que ellos editarían.

Para esta compañía trabajó representando a la productora argentina Bitt Animation Studios, de Franco Bittolo.³⁸⁸ Por entonces, dicho estudio de animación recién comenzaba, contando con 15 empleados aproximadamente, utilizándose ya la técnica del 2D en sus producciones.³⁸⁹

Con esta productora, Sado había ya trabajado en el 2001 el comercial de condones Xtreme, encargándose de la pre-producción y del diseño de personajes, dando a Bittolo las instrucciones del caso para el proceso de animación.

Con Tres Editores hicieron comerciales como el de Coca Cola (2002), donde el creativo de McCann-Erickson Kurt Gastulo quiso seguir el estilo de los videoclips del conjunto musical virtual Gorilaz; el de Productos San Fernando, para Incafilms, que lanzaba una promoción mostrando a un pollo en plena carrera y, especialmente, los del detergente Sapolio. El primero sería el del sapo (en cuyo rediseño participaría Sado) caracterizado como mexicano

³⁸⁷ Sado, entrevista presencial.

³⁸⁸ Debido a la devaluación monetaria sufrida en Argentina en el 2000, resultaba más económico hacer trabajos de animación 2D en dicho país que en el Perú. (Sado, entrevista presencial).

³⁸⁹ Hoy Bitt Animation Studios es una gran productora, encargada de hacer trabajos importantes, como, por ejemplo, las secuencias que realizara para el largometraje del indio Patoruzú, creación del gran caricaturista argentino Dante Quinterro. (Sado, entrevista presencial).

cantando el tema “La Cucaracha”, al que seguiría el de los sapos militares (animados en Argentina) conduciendo tubos de Sapolio a manera de tanques (efectuados en 3D por Sado) (Figura 223).

En 2004, Sado se retiraría de Tres Editores Asociados, trabajando como freelance composición gráfica o motion graphics para empresas como Incafilms o Chroma. Paralelamente, prestaría servicios para Cetres entre 2004 y 2006, período en el cual haría comerciales (Figura 224) como el de Inca Kola y Bembo’s, cerveza Cusqueña o el de Ace Home Center. En el 2006, asimismo, desarrollaría encargos para el extranjero, destinados a países como México, Brasil y Argentina.

Alejado ya, desde mediados del 2008, de la producción de animación publicitaria, el retorno de Sado a esta actividad es todavía una posibilidad incierta.

En la actualidad, Gabriel Sado (especializado, al igual que en animación 3D de personajes, en la creación de escenarios virtuales y rotoscopías 3D) vive en Lima, ocupándose de la realización de gráficos animados en 3D para juegos en la compañía Heal Technology, fabricante de máquinas tragamonedas y ruletas electromagnéticas para casinos.

2.6.15. Casas productoras y realizadores diversos en nuestros días

En lo que va del presente siglo, innumerables han sido las casas audiovisuales y los productores que han venido ofreciendo, entre sus variados servicios, el de animación comercial, básicamente digital. Citamos, entre ellos, a Perú3D, empresa surgida hacia el 2002 que abarcaría áreas diversas como la visualización (para arquitectura, ingeniería o medicina), la Multimedia o incluso el entretenimiento, a través de animaciones 3D para cine, TV y videojuegos³⁹⁰; EPP (Equipo de producción de programas y publicidad), de Marco Segura, que haría edición no lineal, Silicon Graphics, audio, producción, post-producción, animación 2D 3D y dibujos animados; Sapiens, dedicada a cine, video, web y animación en 3D; San José Producciones, de Jaime Baertl y José Ambrozic, casa ligada a la Iglesia Católica donde laborara un tiempo Eduardo Schuldt; Accufilm, realizadora de cine, TV y animación 3D; Incafilms; Kantú; Canalis; Video Film; D/A mix, especializada en

³⁹⁰ PERU 3D. Portal oficial de Internet [En línea].

brindar servicios publicitarios, incluyendo animación en 2D y 3D; Videomix, realizadora de animaciones en 2D y 3D; Audio Video; Telefilm; RM Producciones; Antonio Rodríguez; Luis Ramos; Imágenes, de Juan Zacarías, también productora de animaciones en 3D; Eje visual Producciones; Zoe Producciones; Wagner Producciones; Post Café; Phantasia Digital; Flamingo Producciones; topvideo&producciones, dedicada, entre otras cosas, a la animación 2D y 3D; Pacific Coast Animation, de Eduardo Schuldt, poseedora de equipos de producción de animación 2D, 3D, composición no lineal, Morph y Warp; Interfilma; Afari Films, productora de animación en 3D; Animatrix S.R.L.; Artmedia S.R.L.; Audio Graph; Cubo Studio; Cyber Estudio S.A.; Digital Audio Studios; Digital Effects; Digital Labs; Gamma Estudios; Mar Producciones; Freddy Hurtado, editor y animador en 3D; Cecilia la Fuente; Gustavo Gonzáles; Alfredo Arrisueño; Video Sapiens; Javier Prado; Sadi Robles; Pepe San Martín y Benicio Vicente³⁹¹ (Figuras 225-226).

Ya en los últimos dos años, el Directorio del Medio Publicitario Peruano (DMP), del sitio web filmsperu.com, consigna, siempre dentro del segmento de las compañías y los productores audiovisuales que realizan como parte de sus actividades animación con fines publicitarios, a Christian Ramírez, de Imaginarts, dedicado a la ilustración, la animación gráfica publicitaria, el diseño web y el diseño gráfico; Gauss Video Digital, orientada a la producción de videos y múltiples actividades publicitarias, que incluyen animación 2D, 3D y Stop Motion; Iluminati Films & Fx, realizadora de animaciones en 3D y efectos especiales; Magma Creations; República; One Concept & Business; Poligon 3D, productora de animación 3D; Spektro 3D, especializada en marketing on line, desarrollo web, animación 2D, 3D y Multimedia; Studio EAD, estudio de la Escuela de Arte Digital, dedicado a la animación 3D, creación de videojuegos, publicidad, post-producción, visualización arquitectónica y efectos especiales; Animación Lama, de Alberto Lama Castro; Artoo Studios, realizadora de páginas web, presentaciones Multimedia o animaciones web; MGP Producciones, de Matías Garmendia, que ofrece servicios de audio, video y animación 3D; Patricia Vásquez de Velasco, diseñadora y animadora en 2D y 3D; Criko, de Cristian Koch; Isla Producciones; Plan B, de Julio Oshiro; Audio Imagen; Amazonas Estudios, productora audiovisual que se ocupa también de animación en 3D,

³⁹¹ García, 2004.

Render en 2D, efectos especiales y artes conceptuales; Cartoon Producciones; Escuela de Artes Visuales-Imagen; All 4 Works Entertainment, que realiza animación digital, recorridos virtuales, spots e interacciones 2D (realidad) con 3D y La Célula Cine & Publicidad, productora de audio, video, eventos y animación, tanto dibujada como en 2D y 3D.³⁹²

En el ámbito de la animación no publicitaria, ha surgido en los últimos tiempos una nueva generación de creadores identificada también con el uso de nuevas tecnologías, la cual, la mayor parte de las veces, ha llegado a hacerse conocida a través de los diferentes concursos convocados tanto a nivel nacional como internacional.

A continuación, nos limitaremos a reseñar la trayectoria de sólo algunos de aquellos nuevos y dedicados exponentes.

Luis Domínguez (Lima, 1976), egresado de Comunicación de la PUCP, había sido miembro del Club Sugoi, llevando luego en la universidad un curso de animación digital, a cargo del artista Rafael Besaccia.³⁹³ En el 2002, dirigiría *Mundos extraños* (3 min. 30 seg.), un corto de un planteamiento visual y técnico muy emparentado con el de los ambientes alucinados de la películas animadas de Tim Burton, que mostraría un desolado escenario habitado por muñecos articulados sin rumbo fijo, uno de los cuales pasaría por una experiencia nueva y única tras verse en un espejo e ingresar a un mundo desconocido.

Más tarde, por intermedio de un compañero, Domínguez conocería a Roberto de la Puente, antropólogo de profesión con quien llegaría a formar equipo para producir *Vía Expresa* (3 min., 2003), un drama animado realizado con dibujos de Jesús Cossío.³⁹⁴

De la Puente y Domínguez planearían entonces producir una serie de documentales sobre el racismo, en los que insertarían secuencias animadas. La presencia en el equipo de producción de Verónica Boggio, integrante del grupo “Las Tabas”, los decidiría, sin embargo, a hacer un documental sobre este conjunto musical formado por tres inexpertas chicas.³⁹⁵

Dirigido por De la Puente, *Las Tabas* (54 min., 2005) (Figura 227), considerado su mayor

³⁹² “Directorio del Medio Publicitario Peruano (DMP)” [En línea].

³⁹³ Domínguez, entrevista presencial.

³⁹⁴ *Ibíd.*

³⁹⁵ *Ibíd.*

éxito, demandó aproximadamente un año y medio de labor. El propio De la Puente tendría bajo su responsabilidad la animación y el dibujo, mientras que el procesado por After Effects estaría en manos de Domínguez. Era el primer trabajo a color de ambos.³⁹⁶

El documental, concebido a partir de un guión de De la Puente, empleaba imágenes de animación en estilo anime incorporadas a secuencias de acción real, donde intervenían las propias integrantes del grupo de rock, quienes contaban a su manera sus variadas vivencias en la banda, dejando traslucir la persistencia en su empeño por expresarse a través de la música, por encima de las continuas imperfecciones visibles en su trabajo cotidiano.

Después de *Las Tabas*, ganador del tercer lugar en el segundo concurso Animagyc 2006, vendría el corto *Yawarpampa, campo de sangre* (2 min. 30 seg., 2007). Esta producción en 3D, planificada en un comienzo como un largometraje en animación, consistía en una versión fantástica de la batalla entre las fuerzas del Inca Pachacútec y el ejército Chanca. Los aguerridos Chancas, dispuestos inicialmente a tomar la ciudad del Cuzco, desistirían más adelante de sus planes, tras aparecer en los cerros poderosos guerreros de piedra, cuya oportuna participación decidiría el triunfo de los incas en la batalla.

Trabajado en tecnología HD, con una mejor calidad de imagen y color, este corto obtendría el premio del público en el Animagyc 2007.³⁹⁷

Todas las producciones en animación de De la Puente y Domínguez serían autofinanciadas, siendo la dificultad de acceder a nuevos capitales para producir una de las razones de su momentáneo alejamiento de esta actividad, a la que aspiran a regresar con nuevos proyectos.

De la Puente se dedica hoy en día a sus labores como antropólogo, mientras que Domínguez trabaja como realizador audiovisual.³⁹⁸

Marco Descalzi Isla (Lima, 1973) produciría en el 2003 *El Hada* (30 min.), excepcional corto ejecutado en el programa Macromedia Flash y que estaría basado en un original trabajo suyo (del mismo nombre), mezcla de poesía, cómic y cuento.

De un estilo marcadamente alegórico y dotada de un elaborado grafismo, la obra cuenta la

³⁹⁶ Domínguez, entrevista presencial.

³⁹⁷ *Ibid.*

³⁹⁸ *Ibid.*

historia de un hada asesina, Dayankiler, que roba el corazón de un niño ilusionado con su amor, Renard Venguer, quien, siendo condenado por ella a permanecer recluido en su habitación hasta su regreso, terminaría más tarde huyendo y, desengañado, finalmente la destruiría.

Destinada originalmente a su publicación en la revista *Crash Bum Zap*, *El Hada* sería presentada, sin embargo, a través de la web. La secuencia de viñetas animadas aparecidas en dicho espacio constituirían luego, unidas, la versión de 30 minutos que, musicalizada, sería difundida en el Centro Cultural de España y en el festival “La Noche de los cortos” (organizado por el Centro Cultural La Noche, de Barranco).³⁹⁹

Descalzi, dibujante y diseñador gráfico pionero de la autoedición en nuestro medio, es además conocido por su personaje de historieta Caraxo Man (aparecido en 1992), llevado también, más recientemente, a la animación Flash a través de entretenidas parodias (con evidente trasfondo político-social) de conocidos superhéroes procedentes de los comics norteamericanos como Batman, Hulk, el Hombre Araña o el Capitán América.

Los hermanos Mauricio (Lima, 1978) y Luis Ángel (Lima, 1981) Esparza Santa María tuvieron desde niños un especial gusto por la televisión. Con el tiempo, sus vocaciones (Luis, comunicador de la Universidad de Lima y Mauricio, diseñador gráfico del instituto Toulouse-Lautrec) confluirían en el interés mutuo por la creación de animaciones, que desarrollan actualmente.⁴⁰⁰

En esta dupla, Luis Ángel (especializado en la producción de cortometrajes) es el encargado de los guiones y los textos, mientras que Mauricio (ex-alumno de animación de Javier Prado) es quien se ocupa del diseño de personajes y de la animación. En sus procesos creativos practican usualmente la técnica tradicional de animación trazada a mano, escaneando luego los dibujos, cuyo acabado ejecutan a través de los programas Flash o Moho.⁴⁰¹

Los hermanos Esparza, al margen de sus trabajos en la publicidad (creación de páginas web, presentaciones en Multimedia y animaciones para spots de televisión)⁴⁰², son autores

³⁹⁹ Descalzi, entrevista virtual.

⁴⁰⁰ Esparza Santa María, Luis Ángel y Mauricio; entrevista presencial.

⁴⁰¹ *Ibíd.*

⁴⁰² *Ibíd.*

de cortos de entretenimiento galardonados a nivel nacional e internacional. Entre éstos, se cuentan *Acero inoxidable* (3 min., 2003), un alucinante y violento combate por la superioridad entre dos humanizadas navajas, musicalizado con una pieza de Tchaikovsky; *Un minuto en la vida de un hombre* (1 min., 2003), el breve pero contundente retrato de una infidelidad conyugal; *Una semana de viaje* (5 min., 2003), cuya interminable repetición del lento ciclo del arrastre de un caracol busca poner a prueba (según sus propios creadores) la paciencia del espectador y, principalmente, *Maravillosamente Distintos* (2006) (Figura 228), corto ya más extenso (9 min.) que nos presenta, con el bello fondo musical del Concierto para mandolina de Antonio Vivaldi, una entretenida historia de amores y desamores de un grupo de geometrizados personajes.

Esta sobresaliente producción, trabajada con imágenes multiplanos en el programa Moho, sería ganadora del primer lugar en el II Festival Internacional de Animación Animagyc 2006.

Otra creativa pareja de directores es la integrada por César Rosas y Gean Carloo Delgado, cuya obra fue promocionada en la primera edición del Animagyc. Suyos son los cortos *Entrevista* (30 seg., 2004) y *Chicken Factory* (30 seg., 2004), consistentes en animaciones hechas a partir de imágenes de pollos para la presentación de espacios en el sitio web 23punk.com, especializado en promover el punk nacional y extranjero. Delgado ha dirigido también *La Casa Verde* (7 min. 30 seg., 2004), el relato sobre tres delincuentes fugados de prisión y descubiertos por el FBI al transgredir nuevamente la ley.⁴⁰³

Pedro Neyra es otro cineasta que en el 2004 asumiría la dirección de *Las aventuras de Justina*, un cortometraje que tendría en su reparto al actor Antonio Arrué y que incluía escenas animadas. Esta producción, de 22 minutos de duración, sería encargada por la ONG “IPEDEHP” (Instituto Peruano de Educación en Derechos Humanos y la Paz).

El personaje animado protagonista, Justina, la niña que, con ayuda de un medallón, se convertiría en una superheroína justiciera sería diseñado en 3D por el dibujante Juan Carlos Silva.⁴⁰⁴

Martín Aramburú y José Félix Pinto constituyen un dúo que se conduce con destreza en los

⁴⁰³ Animagyc 2005. Catálogo de la Muestra.

⁴⁰⁴ Silva, entrevista virtual.

campos del sarcasmo, la ilusión y el abstracto.

Tienen una filmografía muy representativa de tal tendencia, difundida también a través del primer Animagyc, en el 2005. En ella, encontramos cortos como *El mago-Los trucos más asombrosos del mundo* (3 min., 2004), en el que un mago demuestra el sorprendente dominio de su oficio; *El próximo pasajero* (4 min. 28 seg., 2004), un personaje que vive experiencias irreales frente a un espejo de baño y un televisor; *Cara* (5 min., 2004), la constante autotransformación, en base a lápiz y pincel, de un rostro humano; *Sabrosura* (3 min. 19 seg., 2004), donde una mujer de generosas carnes se presenta a una audición radial o *El hijo del esquilme* (3 min. 11 seg., 2005), una producción para público adulto que muestra a un personaje enfrascado en meditaciones, entre fantásticas y reales, sobre su propia existencia.⁴⁰⁵

Percy Kiyabu (Lima, 1974) estudió diseño en el instituto Toulouse-Lautrec, entre 1991 y 1993. Luego de laborar siete años en agencias publicitarias dentro de las áreas creativa y de diseño, emprendería, en 2005, viaje a Canadá.⁴⁰⁶

Allí estudiaría, a lo largo del 2006, en el Vancouver Films School, especializándose en animación por computadora. Su proyecto final, comprendido dentro del plan de estudios, fue *After Oz* (2 min. 27 seg., 2006) (Figura 229), su trabajo animado más conocido.

Este corto en 3D nos presenta una sencilla historia de amor que tiene como figura central a un simpático hombre de lata (que recuerda al del clásico cinematográfico de 1939 *El Mago de Oz*), en medio de una atractiva atmósfera que destaca por un cuidadoso manejo de los diseños, los colores, la composición y el movimiento, que le valdrían obtener el primer lugar en el Animagyc 2007.

Influenciado por los comics americanos de la Marvel y los mangas japoneses, Kiyabu es uno de los grandes valores jóvenes de nuestra animación y ejerce actualmente como animador publicitario en una compañía de post-producción (2D, 3D, Motion Graphics), proyectando la realización de otros trabajos fuera del ámbito publicitario.⁴⁰⁷

Otro creador de animaciones no publicitarias en nuestros días es Gustavo de la Torre Casal,

⁴⁰⁵ Animagyc 2005. Catálogo de la Muestra.

⁴⁰⁶ Kiyabu, entrevista presencial.

⁴⁰⁷ *Ibíd.*

quien produce regularmente cortos, los cuales ha sido posible apreciar en varios de los concursos del género existentes en nuestro medio, como el Animagyc y el Festianima.

Entre estas producciones figuran los cortos en 2D *At seven minus Thirty* (2 min., 2007); *B&W*, (3 min., 2007), una fábula para niños en la que un oso y un lobo que habitan el bosque entablan amistad con la Luna; *Vacío* (3 min., 2007); *Azulejos - Vacíos* (4 min., 2008), un ser que, vagando por un mundo destruido, consigue descubrir el valor del sacrificio y de la salvación y *Lobo Gris Howl No 3* (3 min., 2008), un corto que combina 2D y 3D que trata sobre cinco seres fuera de lo común que bailan en exóticos lugares.⁴⁰⁸

Egresada de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Lima, María Gracia Bisso hizo en el 2006 una maestría en animación en la University of the West of England (Bristol), fruto de la cual nació, como presentación final, su celebrada ópera prima *Ceda el paso* (5 min. 5 seg., 2008)⁴⁰⁹ (Figura 230).

El corto, cuyo guión fue obra de la propia Bisso, nos presenta a un humilde reciclador de basura que recorre alegremente la ciudad manejando su triciclo, situación que es aprovechada en la historia para transmitirnos la enseñanza de que la felicidad está aún en las cosas simples del diario vivir.

Animado a través del programa 3D Maya, con acabado 2D y elementos de Flash, el corto fue ideado en estilo cartoon, incluyendo un simbólico uso del color en su narrativa.⁴¹⁰

Ganador de varios premios, como el II Festival de cortos de Lima (Filmocorto 2008) o el Festianima 2008, *Ceda el paso* ha sido exhibido, además del Perú, en el extranjero, en países como España, Inglaterra y Chile.

María Gracia Bisso, colaboradora en algunas secuencias del largometraje nacional *Valentino y el Clan del Can*, trabaja, al momento, como profesora en la Escuela de Arte Digital de Lima, en cuya productora ejerce como animadora. Proyecta, en un futuro, continuar en la realización de cortos y crear su propio estudio de animación.

En la intención de propiciar una mejor llegada y comercialización de sus películas en 3D en Latinoamérica, los grandes estudios norteamericanos de animación han ido incorporando,

⁴⁰⁸ Animagyc 2007. Catálogo del Festival; Festianima 2008. Catálogo del Festival.

⁴⁰⁹ “María Gracia Bisso. Datos personales” [En línea].

⁴¹⁰ Piscoya [En línea].

en los últimos tiempos, a conocidas personalidades de los países de habla hispana en sus procesos de doblaje al español. Ello explica la participación de peruanos como Gastón Acurio, Bruno Pinasco o Gianmarco Zignago prestando su voz para personajes animados en varias de aquellas producciones.

En el caso de Gastón Acurio (Figura 231), el reconocido chef intervendría en el doblaje de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007), donde interpretaría el papel de un crítico gastronómico encargado de calificar los platos de un renombrado restaurante, el “Gusteau’s”, donde la rata Remy, protagonista de la película, tenía sus primeros acercamientos al mundo culinario, secundado por el cocinero Linguini.⁴¹¹

Para Acurio, era la primera vez que participaba en la labor de doblar un film animado (llevada a cabo en Lima), concretada gracias a la decisión de los ejecutivos de Disney Latino, con sede en México.⁴¹²

Bruno Pinasco (Figura 232), por su parte, conductor y productor de la televisión local, tendría una doble experiencia, al ser parte de los elencos de voces seleccionados para *Kung Fu Panda* (Mark Osborne y John Stevenson, 2008), de DreamWorks y *Coraline y la puerta secreta* (Henry Selick, 2009), producida por Laika y Pandemonium LLC.

En *Kung Fu Panda*, Pinasco haría una pequeña intervención asumiendo el papel del “maestro mono”.⁴¹³ Ya en *Coraline y la puerta secreta* tendría un rol coprotagónico, dándole voz a Weighburn, un tímido adolescente que termina convirtiéndose en el mejor amigo de Coraline, la protagonista del film.⁴¹⁴ El trabajo de ambos doblajes se efectuaría en la ciudad de México.

Por último, el popular cantautor Gianmarco Zignago (Figura 233), quien ya había tenido la oportunidad de doblar al personaje John John en *Dragones: destino de fuego* (Eduardo Schuldt, 2006), de Alpamayo, prestaría su voz en *Up* (Pete Docter y Bob Petersen, 2009), la última producción de estudios Pixar, para el personaje Beta, un rudo Rottweiler temido por todos los perros.

Satisfecho por su promocionado trabajo en este nuevo largometraje, Zignago no descarta,

⁴¹¹ Rojas [En línea].

⁴¹² *Ibíd.*

⁴¹³ *Ibíd.*

⁴¹⁴ Valenzuela [En línea].

en un futuro, componer música para los estudios Disney.⁴¹⁵

2.6.16. El fenómeno del anime

El interés inicial de los japoneses por producir animaciones data de la década de 1910, cuando el norteamericano John R. Bray exhibió por primera vez en Tokio sus películas animadas. Ya entre los primeros realizadores de animación nipones figuraría Seitaro Kitayama, quien hacia 1913 producía sus primeros experimentos con tinta china sobre papel. A Kitayama, que en 1917 filmaría *La guerra de los monos y los cangrejos*, se le unirían pronto otros creadores, por lo general dibujantes procedentes de la historieta o de las artes plásticas, como Junichi Kouchi, autor de *El sable nuevo y flamante* (1917) y Oten Shimokawa, quien filmara, también en 1917, *Imokawa Muzuko, el portero*.⁴¹⁶

Pero el fenómeno del “anime” (la animación japonesa) y del “manga” (la historieta japonesa) moderno tiene, en realidad, sus orígenes en la pasión que despertara la obra del más grande creador de estos géneros, un genial artista considerado “Dios del manga” en el Japón, Osamu Tezuka.

Los primeros éxitos de Tezuka se dieron como dibujante de la famosa historieta “La Nueva Isla del Tesoro”(1947), donde lanzaría un planteamiento más ágil del esquema narrativo en el tradicionalmente estático comic japonés, aplicando conceptos cinematográficos en su elaboración.⁴¹⁷

Ya en 1961, Tezuka fundaría Mushi productions, la compañía de animación que lanzaría, en 1963, a su más famoso personaje, un robot adolescente conocido en Occidente como Astroboy, en lo que sería considerada la primera serie animada japonesa para televisión. De Mushi también saldría la primera producción en color de Tezuka, *Kimba, el León Blanco* (1965).⁴¹⁸

La difusión de las series animadas televisivas japonesas en los años sesenta del siglo anterior alcanzaría pronto niveles internacionales. En nuestro país, recibieron una temprana

⁴¹⁵ “Buenas y malas noticias de *Up:...*” [En línea].

⁴¹⁶ Bendazzi, 1994: 103.

⁴¹⁷ *Ibid.*: 414.

⁴¹⁸ *Ibid.*

aceptación en la incipiente televisión en blanco y negro de por entonces.

Consagrado con la popularidad adquirida en los años setenta, el anime fue convirtiéndose, asociado al manga (donde tienen su origen, generalmente, sus personajes e historias), en un fenómeno cultural de masas sin precedentes.

El interés de los aficionados a este género iría adquiriendo, con el tiempo, dimensiones impresionantes. Hoy, por ejemplo, sólo en Internet, no es difícil encontrar miles de sitios, de distintos países, dedicados a intercambio de opiniones sobre este interesante tema.

Teniendo dos subgéneros, el Shojo (dirigido a adolescentes mujeres) y el Shonen (orientado a adolescentes hombres) ha llegado incluso a un público adulto a través del Hentai.⁴¹⁹

En el Perú, la afición por el anime cobraría renovada fuerza con la transmisión por la televisión abierta de sintonizadas series como *Meteoro; Angel; Cobra; Robotech; Candy, Candy; Caballeros del Zodiaco; Dragon Ball; Supercampeones; Pokémon* o producciones cinematográficas como la exitosa *Akira* (1988), basada en un manga de Katsuhiro Otomo, su director.

Los estudiosos y aficionados de estas producciones pronto formarían asociaciones locales que se dedicarían a promover todo lo relacionado a ellas.

En la creación de estas agrupaciones tendría mucho que ver el elemento universitario. En 1985, por ejemplo, se creó el área de Animación Japonesa dentro del Taller de Antropología Visual de la Universidad de Lima, que tendría como coordinadores a Roberto Zegarra y Daniel Manchego.⁴²⁰

A esto se agregaría el trabajo de tantos otros grupos más, como el AnimeH, que presentaría en la PUCP, los jueves culturales, School Rumble, Magical Pokaan o Busou Renkin, entre otros.⁴²¹

La relación de la Universidad de San Marcos con actividades ligadas a la promoción del anime puede resultarnos también un referente bastante significativo. El grupo de anime más antiguo dentro de la UNMSM, Shin Seiki Anime, sería creado en 1996 en la Facultad de Medicina. Entre ese año y el siguiente, tendrían lugar en la videoteca de la Facultad de Letras las primeras proyecciones de hentais, organizadas por estudiantes de Psicología. A

⁴¹⁹ Méndez [En línea].

⁴²⁰ *Ibíd.*

⁴²¹ Pichihua, 2007.

estos eventos, seguiría en 1997 la primera proyección del Club Sugoi en la Facultad de Matemáticas, organizada por algunos estudiantes que luego formarían la revista *Mundo Otaku* (Otaku = aficionado) y la primera exhibición de animes de la revista *Manga Express* en la Facultad de Derecho.⁴²²

Ya a nivel institucional, el primer evento tendría lugar en el año 2000, con el primer Festival de Anime Japonés, organizado en la Biblioteca Central de la universidad. Luego, dicha casa de estudios firmaría convenios, para proyección audiovisual, con las revistas *Mundo Otaku* (2001), *Sugoi* (2004) y *Comic Xtreme* (2005).⁴²³

Demás está señalar la creciente cantidad de seguidores que, a lo largo de estos años, han tenido este tipo de actividades, las cuales, por cierto, han venido programándose con cada vez mayor regularidad.

Entre las publicaciones dedicadas en nuestro medio al anime y a su promoción han venido figurando algunas como *Manga Express*, *Mundo Otaku* y *Sugoi*, dirigida por Iván Antezana, hoy la más importante de ellas.

El éxito de la revista *Sugoi* (Figura 234) motivaría luego a sus editores a pensar en la creación de un club, que se formalizaría en 1997 (el mismo año de creación de la revista), tras una serie de conferencias organizadas por los editores de la publicación. Sugoi es ahora una agrupación que se reúne una vez al mes a ver proyecciones de animes exclusivos y compartir muchos aspectos de la afición entre sus miembros, habiendo organizado o participado en variados eventos sobre la materia.⁴²⁴

Comic Xtreme, agrupación orientada también a difundir el manga y el anime, fundada en Bolivia en 1997, llegaría a tener un órgano de difusión (de distribución gratuita) del mismo nombre, editado mensualmente, desde 2004, por César Chávez Martínez. Entre las actividades realizadas por este grupo están las reuniones periódicas de Anime Xtreme (Figura 235), que programan exhibiciones de animes gratuitas en diversas instituciones,

⁴²² “Las agrupaciones en la U.N.M.S.M. Inicios estudiantiles”, 2007.

⁴²³ *Ibid.*

⁴²⁴ Club Sugoi. Portal oficial de Internet [En línea].

entre las que se cuenta el Centro Cultural de España.⁴²⁵

En 2005, organizarían el concurso de animación peruana en 2D y 3D Animaperú.

Pero el evento más importante producido en torno al manga y al anime en el Perú es, sin lugar a dudas, el Otaku Fest, cuya primera edición se realizó en el 2008, en las instalaciones del Hotel María Angola. Contando con la organización de Otaku Producciones (Proyecto Otaku), creadores de la saga de fiestas anime “Otaku No Tono”, el festival programaría una serie de actividades como venta de revistas, exhibición de videos, talleres, conferencias, presentación de invitados especiales, entre otras atracciones.⁴²⁶

En aquella edición se llegó, además, a presentar el proyecto *Skyblue*, anime peruano en formato tipo ova, producido de acuerdo a un estándar de calidad internacional.

Creado a semejanza de otros eventos similares organizados en otros países, el Otaku Fest nacional tuvo un impresionante éxito de público, obteniendo la cifra récord de 2,500 visitantes.

La producción de animes en el Perú ha sido relativamente escasa. Es, sin embargo, digno de mención el trabajo de José Luis del Castillo Morán, un ex-miembro de Neo V (uno de los primeros grupos de aficionados al anime) que en 1999 creó el primer anime de fabricación nacional, *Daigami* (Figura 236), basado en una historia creada en 1995 como examen final del curso de Comunicación Audiovisual, de la carrera de Diseño Grafico, del instituto Toulouse-Lautrec.⁴²⁷ De 1 minuto y 16 segundos de duración, la película fue presentada como examen final del curso de Animación 2D, dictado por Javier Prado, también en el mencionado centro de estudios. El argumento presenta a Steve, un adolescente que hereda el poder de su padre, que sólo puede controlar si cumple con determinadas reglas.⁴²⁸ José Luis del Castillo, que también llegaría a participar del trabajo de producción del telefilm *Al encuentro con Jesús*, ejerce actualmente como diseñador gráfico.

Ya en el 2004 fue presentado *Nasato* (Figura 237), de Hernán Sotomayor (Lima, 1981), cuya historia trataba sobre un anime que rechazaba su condición de anime. Un personaje

⁴²⁵ En este punto, cabe señalar que el afán por conservar la pureza expresiva del anime japonés en su idioma original ha llevado a nuestros fans a crear grupos de subtitulación de animes o *fansubs*. Entre éstos, destacan Fansub Perú o Mecha Fansub. (Pichihua, 2007).

⁴²⁶ “Otakufest 2008. Primera Convención Nacional de Manga y Anime” [En línea].

⁴²⁷ “Daigami, el primer dibujo...” [En línea].

⁴²⁸ Pichihua, 2007.

que intentaba escapar del mundo en el que había sido creado, tratando de dejar de ser lo que era y conectándose con la mente de su creador.⁴²⁹

Nasato, que empleó 15 minutos de animación, fue, en realidad, un proyecto presentado por Sotomayor al finalizar su carrera de Comunicación en la PUCP. En la producción llegarían a participar 20 personas, utilizándose programas digitales como Corel Draw (para dibujo y calco), Adobe Premier, After Effects y Combustion (para efectos visuales). En la narración se contaría con la participación del locutor Jorge Cubas.⁴³⁰

El guión y la dirección estuvo a cargo de Sotomayor, tomando 6 meses el proceso de producción.

El estreno de la película se llevó a cabo en el Centro Cultural de España, siendo premiada en el 2005 en el Festival de Video, Audio e Imagen de la PUCP.

Sotomayor tiene en la actualidad una empresa productora, Odevi (la misma que produjo *Nasato*), que se dedica a producir animación y publicidad para empresas.⁴³¹

El proyecto animado de la *Saga Kronos*, producido por César Chávez, sería, por su parte, la versión nacional de la continuación de la *Saga de Hades* de *Saint Seiya* (serie animada japonesa conocida aquí como *Los Caballeros del Zodiaco*)⁴³² y su teaser, de 1 minuto de duración, alcanzaría a ser presentado en el 2005 en el Centro Cultural de España. Desgraciadamente, este nuevo intento de producción, para el que se convocaría a alrededor de 24 personas (entre ellas, Hernán Sotomayor, Iván Olarte, Carlos Lam o Diana Valdivieso), quedaría inconcluso.

Un trabajo de anime local más reciente es el de Jehú Llerena, un programador de sistemas residente en Ilo quien creara, en el 2006, la miniserie en Flash *Lineage* (Figura 238), cuyo argumento estaba basado en un juego “on line”. La serie, que constaría de al menos cuatro entregas, sería producida con la participación de peruanos y chilenos (quienes prestarían sus voces para algunos de los personajes), siendo colgada en el foro web Zoombye y, más adelante, en el portal Newgrounds.⁴³³

⁴²⁹ Sotomayor, entrevista presencial.

⁴³⁰ *Ibíd.*

⁴³¹ *Ibíd.*

⁴³² “Se cumplen 20 años de Saint Seiya...” [En línea].

⁴³³ “Lineage Miniserie Proyecto Flash” [En línea].

2.6.17. Stop motion o Clay animation

El primer contacto que tuvo el público local con la técnica animada del stop motion fue a través de la película *El mundo perdido* (Harry O. Hoyt, 1925), estrenada en Lima en noviembre de 1925 (Figura 239). El espectador capitalino tuvo entonces ocasión de ver, conformando la fantástica trama, las impactantes imágenes de lucha entre feroces monstruos prehistóricos, habitantes de un inimaginable mundo aislado de la civilización moderna. Cuidadosamente planificadas, estas secuencias habían sido el fruto de un paciente trabajo de filmación cuadro por cuadro de muñecos a escala, emprendido por un entonces joven Willis O'Brien, un técnico cinematográfico que consolidaría luego su merecida fama como experto en efectos especiales con su participación en la mítica versión original de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933).

Pero aunque la presentación en Lima de *El mundo perdido* llegara a constituirse en un suceso, la película no obtendría el eco deseado en las motivaciones de los cineastas nacionales de entonces y el inicio de la producción de stop motion en nuestro medio aún habría de esperar largos años, hasta que la naciente publicidad audiovisual peruana decidiera echar mano de ella en sus realizaciones.

Así, recién en los años sesenta del siglo anterior, la empresa Telecine efectuaría comerciales para televisión en esa modalidad, por obra de su pequeño, aunque productivo, departamento de animación. El animador Luis Cáceres recuerda, al respecto, varios spots publicitarios producidos allí a mediados de aquella década. Entre ellos, uno para la marca de detergentes “Ace”, en el que una nave espacial a escala, pintada de plateado, describía una órbita alrededor de una pequeña “luna” fabricada artesanalmente; otro en el que aparecían los personajes de “Bubble Gum”, unos globitos inflados con ojos, boca, trompa y patas que realizaban una serie de sencillos movimientos o el mismo famoso comercial de gasolina “Conchán” en que los autos “volaban”(por efecto del supuesto poder que les otorgaba el combustible), que también llegaría a servirse del trucaje cuadro por cuadro en su producción.⁴³⁴

⁴³⁴ Cáceres, entrevista presencial.

A la par de los trabajos publicitarios que continuarían haciéndose desde aquellos años, en la década siguiente resaltaría la labor de Félix Nakamura en el área educativa, con sus cortos de animación en plastilina encargados por el canal estatal para su espacio infantil *La hora de los niños* (1974), conducido por Silvia Maccera.⁴³⁵

La llegada del uruguayo Walter Tournier en los ochenta marcaría una gran revolución en el stop motion en nuestro país, revelando a plenitud su dimensión como medio expresivo. Con la gran creatividad que lo caracterizaba, Tournier llegaría a filmar, junto al director Nelson García, *El Chicle* (1982) y, ya en solitario, su obra más emblemática en este subgénero animado: la galardonada *Nuestro pequeño paraíso* (1983).

Otros productores de animación publicitaria como Pedro Vivas, Sadi Robles o Benicio Vicente llegarían también, por su parte, a familiarizarse con esta técnica. Basta recordar comerciales como el de caramelos “Chubi” (Figura 145) y el de salsa de tomate “Malloa” (Figura 240), de Robles o la presentación animada, realización de Vicente, de una orquesta conformada por vegetales para el programa de cocina *El menú de Gastón*, emitido en los años noventa por Panamericana Televisión.

A esto habría que agregar la contribución en el sector de otros animadores, como, por ejemplo, Pepe San Martín, que también llegara a experimentar con el stop motion en realizaciones educativas como *Pintando nuestros derechos* (1994) (Figura 241).

En todo caso, la animación de objetos, como una definida manifestación de autor, alcanzaría entre nosotros un nuevo significado más adelante, con su presencia en la refrescante obra de una serie de jóvenes creadores que irían surgiendo en el camino, como es el caso de Jossie Malis, Cristian Cancho, Cristian Alarcón, los hermanos Vargas (responsables del estudio One), Henry Gates y la dupla formada por Camila Valdeavellano y Cayetana Carrión.

Jossie Malis, radicado en Barcelona, es conocido por haber paseado su gran talento en diferentes modalidades de animación, entre las que el stop motion no es la excepción. Ha llevado a cabo, siempre a través de su estudio Zumbakamera, una serie de cortometrajes en dicha técnica, como *Sentimientos Descabezados* (1994), *Gush 1995* (1995), *Chupetín* (1997) y, especialmente, *Memento Mori* (2004) (Figura 242), la espeluznante historia de un

⁴³⁵ Meza, entrevista presencial.

anciano personaje que queda atrapado en un elevador y termina siendo devorado por un pequeño ser de pesadilla, que surge en medio de sus irrefrenables miedos. Con el muy apropiado fondo musical de “Agustín Sombras”, interpretado por Belmonte, el brillante corto se haría conocido a través de su recorrido por varios festivales internacionales.

Cristian Cancho Llamocca es un activo realizador audiovisual, ex-alumno de Comunicación Social del instituto Toulouse-Lautrec, que en 1998 emprendió la audaz aventura de producir *La Farándula* (63 min.) (Figura 243), una experiencia inédita en nuestro medio, al introducir la animación artesanal de muñecos en un largometraje.⁴³⁶

Con escenas de contenido sexual altamente explícito que la hacen apta sólo para adultos, esta producción con visos de comedia presenta a Ken y Barbie, los famosos muñecos de la compañía Mattel, como protagonistas de una escabrosa historia en la que el obsesivo interés de Ken por el sexo contrasta con el natural pudor de Barbie, quien, en todo momento, aparece firme en sus intenciones de llegar virgen al matrimonio.

Ya remasterizada y contando con diálogos más elaborados, *La Farándula* sería años más tarde reestrenada, habiendo sido exhibida en el festival Animagyc del 2005.

El trabajo de Cristian Alarcón, cuya obra se detallará en el siguiente punto, se circunscribe, preferentemente, a la actividad artística convencional. Dentro de esa tendencia ha producido también stop motion a través de sus cortos *El Regreso de los Cuy-Ratas Muertos Vivientes* (2002), *Robocuy* (2002), *Desde la Cordillera* (2003) y *Desplazados. Aproximación Primera: Pucayacu* (2003).

Los hermanos Edgar, Romeo y Gustavo Vargas son los dueños de la casa realizadora One, que produce normalmente animación en el rubro publicitario. El 2002, sin embargo, darían a conocer en el espacio de televisión del periodista Beto Ortiz un trabajo de Clay animation de entretenimiento hecho por ellos, que mostraba una lograda secuencia festiva de lucha entre los conocidos políticos locales Lourdes Flores y Alejandro Toledo.⁴³⁷

Inspirados siempre en *Celebrity Deathmatch*, espacio animado de la cadena MTV en el que aparecían políticos y personajes de la farándula norteamericanos enfrascados en sangrientos combates, los Vargas presentarían en el 2007 en *Magaly TeVe*, programa televisivo de

⁴³⁶ “La Farándula” [En línea]; “*La Farándula*. Presentación en el auditorio..” [En línea]; “Cristian Cancho Llamocca” [En línea].

⁴³⁷ “Un universo de plastilina pura”, 2007: 3.

Magaly Medina, otra muestra de su magnífico trabajo en un divertido corto de animación en plastilina, en que la popular periodista de espectáculos aparecería enfrentándose a su eterna rival, la conductora Gisela Valcárcel, así como a los periodistas Jaime Bayly y César Hildebrandt⁴³⁸ (Figura 244).

También involucrado en el área publicitaria por medio de su empresa Zeppelin, Henry Gates no ha dejado de expresar sus profundas inquietudes artísticas en el cine animado, difundiendo a través del colectivo “Cajas y Burbujas”.

Su trabajo en animación no publicitaria en stop motion más conocido es *Turn On* (3 min. 30 seg., 2007) (Figura 245), un corto que narra la historia de un pequeño ventilador dotado de vida y sentimientos. Esta lograda producción, que demandaría seis meses de trabajo y más de 1,600 fotografías, obtendría luego difusión y reconocimientos diversos a nivel mundial.

Dentro de la obra personal de Gates figura también el videoclip de la canción “Transmisor”, hecho para el grupo de rock nacional Catervas y en cuyas secuencias incluiría, entre otras técnicas, animación de objetos. Esta realización, de estupenda factura, obtendría luego un espacio en la programación del canal internacional de televisión MTV.

El caso del equipo conformado por Camila Valdeavellano y Cayetana Carrión es muy ilustrativo sobre lo que puede lograr el empeño, aunado a bien encaminadas capacidades artísticas y técnicas.

Dueña de una gran pasión por el dibujo y allegada al mundo de los títeres, Camila Valdeavellano (Lima, 1973) estudió en París Diseño de objetos y Arquitectura de interiores. Estando en Nueva York, conocería a Cayetana Carrión (Lima, 1969), una graduada en Lingüística y Literatura en la Universidad Libre de Bruselas (Bélgica) y ex-alumna de animación en el School of Visual Arts de la ciudad de los rascacielos. Sin que se lo propusieran, el encuentro de ambas traería como consecuencia un interés compartido por realizar un corto de animación de muñecos basado en un cuento, escrito a partir del relato de una tía de Carrión.⁴³⁹

Aquel corto se llamaría *Las Memorias de Salmo Trutta* (Figura 246) y sería enteramente concebido en Nueva York. Juntas, las dos realizadoras se hicieron cargo, entre el 2006 y el

⁴³⁸ “Un universo de plastilina pura”, 2007: 3.

⁴³⁹ Valdeavellano, entrevista presencial; Carrión, entrevista virtual.

2007, de todas las etapas de producción, pasando por la investigación, el guión, el storyboard, la confección de los muñecos,⁴⁴⁰ el diseño y la construcción de escenarios, la fotografía⁴⁴¹, la incorporación de sonido y el montaje.

En el área técnica tuvieron como colaboradores a Marianne Eyde (conocida cineasta, madre de Camila Valdeavellano); Alejandro Ramírez; Jorge Ochoa, asignado a la fotografía de las escenas; el polaco Andrzej Bialuski, quien plasmó las primeras vistas del film; José Antonio Doig, que tuvo a su cargo la locución y Fermín Tangüis, encargado de la edición. La donación de un fondo por parte de la ciudad de Nueva York al trabajo de realización constituiría un gran estímulo económico que permitiría culminar satisfactoriamente la obra.⁴⁴²

El resultado final del esfuerzo, la ópera prima de Valdeavellano y Carrión (Figura 247), sería una producción que destacaría por el diseño artístico, la puesta en escena, la iluminación y el movimiento, un marco inmejorable para una atractiva trama de carácter fantástico, construida de los recuerdos de un peculiar personaje de edad madura, Salmo Trutta, quien, tras contemplar una cicatriz de su rostro reflejada en un antiguo espejo, rememoraría la trágica historia de un bisabuelo suyo, Albus Trutta, otorgándole luces sobre el enigma que encerraba aquella visión.

Las Memorias de Salmo Trutta fue proyectada en los Estados Unidos, a nivel de museos y galerías. En Europa, sería exhibida en festivales como el Animatic Festival de Birmingham (Inglaterra), en el Interfilm Berlin (Alemania) y en el I Castelli Animati de Roma (Italia).⁴⁴³ En el Perú, tendría una exitosa participación en el Filmocorto del 2007 y en el Fenaco (Festival Nacional de Cortos) del Cuzco 2007, eventos en los que sería seleccionada como mejor animación y, más recientemente, en el Festanima del 2008, donde también obtendría reconocimiento con uno de los premios principales.

El éxito de esta película terminaría por convencer a Cayetana Carrión, residente desde hace

⁴⁴⁰ Diseñados por Carrión, los muñecos protagonistas del corto fueron fabricados, como es usual en este tipo de películas, sobre la base de un esqueleto de alambre de aluminio. La cabeza y los pies fueron modelados con Super Sculpey, una pasta especial horneable. (Valdeavellano, entrevista presencial).

⁴⁴¹ El registro de imágenes fue hecho en una cámara fotográfica digital. Hicieron luego uso del programa de ordenador Stop Motion Pro para la animación en sí y del Final Cut Pro para edición. (Valdeavellano, entrevista presencial).

⁴⁴² Valdeavellano, entrevista presencial; Carrión, entrevista virtual.

⁴⁴³ “Memorias de Salmo Trutta” [En línea].

años en Bélgica, de dedicarse en pleno a la labor de animadora. En nuestros días, está asociada a la pintora belga Sophie Caironi en un proyecto para producir otro corto en stop motion cuyo argumento, desarrollado por ambas, narra la historia de un hombre que cuenta la forma en que logró escapar de su mudez y pudo volver a hablar.⁴⁴⁴

Con Camila Valdeavellano tiene ya avanzado, además, otro cortometraje, mezcla de animación dibujada y de muñecos, que tiene como tema central la gestación. En palabras de Carrión, el fondo del guión, una combinación de realidad y ficción, está concebido como “un viaje dentro de una misma, el cuerpo interno como recipiente de sensaciones, imágenes, emociones, sueños”.⁴⁴⁵

2.6.18. Animación y arte académico

Dada la validez como arte convencional del fantástico juego de transformaciones visuales que distinguía el trabajo del pionero de la animación Emile Cohl, se puede afirmar que el dibujo animado fue aprovechado con fines de expresión plástica prácticamente desde sus orígenes.

Inspirado en los postulados del grupo de Los Incoherentes, quienes proponían como fuente de inspiración estética a las alucinaciones, los sueños y las pesadillas, las geniales creaciones de Cohl pueden considerarse como un antecedente directo de la corriente artística surrealista, aparecida oficialmente recién en 1924.

Pasando por experiencias como la del italiano Arnaldo Ginna, creador en 1909 del método de dibujo directo sobre película de cine (que, años más tarde, haría famosos a Len Lye y a Norman McLaren), el abstraccionismo del alemán Walter Ruttmann en los años veinte o el de su compatriota Oskar Fischinger en los treinta, el género de la animación iría progresivamente perfilándose como un insospechado y atrayente recurso para la comunicación de ideas espirituales y estéticas.

Especialmente apreciado por las grandes vanguardias artísticas, que tanto contribuyeran a divulgarlo, ese potencial oculto en las formas en movimiento sería explotado, a lo largo del siglo XX, por innumerables exponentes de la plástica moderna internacional,

⁴⁴⁴ Carrión, entrevista virtual.

⁴⁴⁵ *Ibíd.*

enriqueciendo, de manera significativa, los alcances de su producción.

Dicho potencial sería descubierto por el arte local, no obstante, de manera ya algo tardía.

Así, pasaría largo tiempo hasta que, recién en 1986, a nuestra ya extensa lista de producciones publicitarias, educativas y de entretenimiento en animación, acumulada hasta entonces, vendría a sumarse la que es catalogada como la primera película nacional de dibujos animados concebida íntegramente como obra artística: *El Perfil de lo Invisible* (8 min.).

Gonzalo Pflücker (Lima, 1949), su creador, había estudiado Letras, así como Pintura y Escultura en la PUCP. Ganador, en 1979, de una beca Fullbright, daría inicio al proceso de producción del corto antes de realizar un Postgrado de Pintura en el Pratt Institute de Nueva York. Regresaría a Lima en 1981.⁴⁴⁶

La idea de producir la película había partido de un amigo suyo, el cineasta Arturo Sinclair, quien, interesado por su línea artística, le encargaría concebir una historia y narrarla a través del dibujo animado.

Al momento de comenzar la animación, Pflücker, según él mismo cuenta, no tenía una idea clara del argumento, el cual iría tomando forma de manera prácticamente inconsciente, a medida que iban apareciendo los personajes y daban lugar a determinadas situaciones. Mucho ayudaría a definir la línea argumental, en todo caso, la influencia metafísica que partía del misticismo oriental con el que se hallaba identificado el artista en aquel entonces.⁴⁴⁷

En términos generales, el guión, que contiene elementos de mito y de surrealismo, se basaría en la idea de que la unidad da lugar a la dualidad, el concepto de los opuestos contrarios, representado por la interacción de blancos y negros, permanentemente presente en las cambiantes imágenes.

Instruido por Sinclair en los rudimentos de la animación, el artista contaría, como instrumento de trabajo, con una pequeña mesa de vidrio sin pavonar, de fabricación artesanal, con la cual daría inicio al proceso de animar los dibujos. Aunque el propio Pflücker asumiría la mayor parte de esta labor, también contaría con asistentes, entre los

⁴⁴⁶ Pflücker, entrevista presencial.

⁴⁴⁷ *Ibíd.*

que se incluirían su hermano, Alejandro Pflücker y Juan de Althaus.⁴⁴⁸

En el curso de la creación del film, en el que se observaba el gran sentido del diseño manejado por el realizador, destaca el hecho de haberse servido en pocas ocasiones del acetato, realizando, la mayoría de las veces, la laboriosa tarea de animar a la vez personajes y fondo.

La primera etapa fue culminada tras cuatro o cinco meses de trabajo. Recién a los cinco años, tras el alejamiento de Sinclair, Pflücker retomaría el proyecto gracias a un capital invertido por Carlos Ferrand. A esto seguiría otra interrupción más durante un tiempo, hasta que, finalmente, conseguiría el apoyo del productor Manuel Valdivieso, quien financiaría el trabajo faltante y pondría a su disposición la infraestructura de su empresa Telecine. Tras el medio año que duraría, aproximadamente, esta etapa, la cinta (filmada en blanco y negro) quedaría concluida.⁴⁴⁹

El sonido del corto fue encargado a Juan Luis Pereira, Fernando Silva y Arturo Ruíz del Pozo, quienes elaborarían un fondo musical a base de guitarra eléctrica, una interpretación ceñida al carácter de las imágenes, que se realizaría posteriormente a la etapa de animación.⁴⁵⁰

Desde el estreno, en plena década de los ochenta, la cinta tendría una gran aceptación de parte del público y de la crítica, permaneciendo exitosamente alrededor de seis meses en la cartelera local.

En 1986, *El Perfil de lo Invisible*, considerada por Nelson García una de las más perfectas películas animadas peruanas⁴⁵¹, ganaría el primer lugar en animación en el Concurso Nacional de Cine en Cortometraje. A este galardón, se agregaría el Premio Nacional de Sonido, que ratificaría su excepcional calidad.

Esta propuesta artística de Pflücker, constituida en una de las más originales y completas planteadas en muchos años en nuestro medio, no ha llegado, desafortunadamente, a ser imitada por otros.

Gonzalo Pflücker, para quien aquella sería la única experiencia en animación en la que

⁴⁴⁸ Pflücker, entrevista presencial.

⁴⁴⁹ *Ibíd.*

⁴⁵⁰ *Ibíd.*

⁴⁵¹ García, 2005: 41.

intervendría, continuaría dedicándose, en adelante, a la Pintura y el Dibujo, habiendo hecho también incursiones destacadas en diversas disciplinas artísticas, como la Escultura en plata, la Cerámica, la Joyería, el Diseño Gráfico y Textil y la Ilustración.⁴⁵²

Otro artista plástico nacional que ha aprovechado en sus obras el poder expresivo de la animación ha sido Rafael Besaccia, uno de los pioneros en nuestro medio en aplicar la tecnología digital en creaciones artísticas.

Rafael Besaccia de la Puente (Lima, 1973) es hijo de los conocidos actores Orlando Sacha y Elvira de la Puente. Luego de dedicarse durante mucho tiempo al área publicitaria, incursionaría en el mundo de la música y el de la animación digital.⁴⁵³

El proyecto más sonado en el que se ha valido de esta última modalidad es *Magna Ópera*, planificada en tres entregas. *Magna Ópera 1* (1997) estaría constituida por un video de animación que llevaría por título “El tiempo”; *Magna Ópera 2*, “Una vez más el amor”, sería una videoinstalación montada para la Bienal Nacional de 1998; mientras que *Magna Ópera 3*, llamada “El fin del tiempo”, presentaría diez óleos de tendencia simbólica de gran formato (hechos a partir de bocetos trabajados por ordenador) que se unirían a otros elementos, como tres piezas musicales y una animación, basada en las imágenes presentadas en sus lienzos.⁴⁵⁴

Según explica el artista, su interés en esta propuesta, una reflexión sobre la enigmática naturaleza del tiempo, sería la creación de un espacio virtual, cercano a los dioramas del siglo XIX o “a las fantasmagorías, donde a través de escenarios cerrados se recreaban otras realidades para la gente”.⁴⁵⁵

Besaccia ha sido también ampliamente conocido a través de los videos musicales que realizara para el grupo de rock nacional Mar de Copas, *Enloqueciendo* (1999) y, especialmente, *Suna* (2000), que es considerado el primer video-clip nacional hecho en su totalidad en dibujos animados. Concebida en base a finos dibujos a pincel sobre papel, la animación conserva el sentido artesanal de las producciones de este tipo de antaño y transmite un sentimiento evocador, que compagina con la naturaleza y el ritmo de la

⁴⁵² Gonzalo Pflücker - *Pinturas*. Catálogo de Exposición (1999).

⁴⁵³ Contreras [En línea].

⁴⁵⁴ *Ibíd.*

⁴⁵⁵ *Ibíd.*

música.⁴⁵⁶

En nuestros días, Besaccia se halla todavía involucrado en el mundo de la animación, haciendo una destacada labor en el área por medio de la dirección de un taller en la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación en la PUCP, trabajo del que está a cargo desde hace ya varios años.

La obra del artista Cristian Alarcón Ismodes (Lima, 1976) comprende, en gran parte, su incursión en variadas modalidades de animación. Egresado de la carrera de Pintura en la PUCP en el año 2000, Alarcón mostró temprano interés por la serie de televisión *Mazinger* y las producciones de la Hanna-Barbera, formándose como animador de manera prácticamente autodidacta. En el 2001, comenzaría a trabajar en la empresa One, de los hermanos Vargas, donde permanecería unos meses instruyéndose en el medio.⁴⁵⁷

En sus trabajos, Alarcón ha experimentado con técnicas como el 2D, el Flash, el Stop Motion y, últimamente, el 3D y la animación de fotografías⁴⁵⁸, manejando, a través de ellas, conceptos bien delineados, como el de la alienación cultural y el de la violencia política, esbozando, con frecuencia, un mensaje de denuncia social (Figura 248).

Su breve corto de video animación *Cuy-rata ataca a Mickey Mouse* (1 min., 2001) tiene, por ejemplo, como argumento central, el simbólico ataque del que es víctima el famoso ratón animado de Disney, emblema de la cultura norteamericana, por parte de un alucinante roedor, híbrido del cuy, oriundo del Perú y la rata, llegada a nuestras costas con los conquistadores europeos.

El regreso de los Cuy-ratas muertos vivientes (5 min., 2002), a su vez, presenta una secuencia de acción real que registra los pasos de preparación del cuy al horno andino y la posterior utilización de los restos óseos del animal, por parte de los consumidores del plato, en la confección de figurillas de aspecto semejante al de las ratas que, como culminación del corto, cobran vida y bailan al ritmo de la melodía pop “Thriller”, simbolizando la recreación del “mito postmoderno” del Cuy-rata.

En *Robocuy (...Engendro del neoliberalismo y la globalización)* (5 min., 2002), un corto de video animación en 2D, se cuenta la historia de Robocuy, un peculiar producto de

⁴⁵⁶ Suna. Sinopsis del video-clip [En línea].

⁴⁵⁷ Alarcón, entrevista presencial.

⁴⁵⁸ *Ibíd.*

hibridación tecnológica, que, acompañando a un conejillo de Indias clonado con genes humanos (fallido experimento de la CIA), llega dispuesto a invadir la ciudad de Lima.⁴⁵⁹

Hibri: hamleteando en la retórica occidental (1 min., 2002), hecho en dibujo animado, se centra también en un individuo híbrido, en este caso, educado en la cultura occidental, admirador de Van Gogh, Mozart y Shakespeare. Poblador del populoso distrito de La Victoria, este excéntrico personaje, que viste cafarena oscura (al estilo de los poetas malditos), con tutú de bailarina de ballet y calza zapatillas North Star, se nos presenta, por añadidura, como seguidor del grupo rockero nacional Leuzemia.⁴⁶⁰

Realizada en stop motion, *Desde la Cordillera* (2 min., 2003) vendría a ser otra video animación de Alarcón, aunque esta vez inspirada en el grabado “El paso del Quindio”, publicado en el libro de Alexander Von Humboldt *Vues des cordilleras*, que recuerda el centenario de la llegada del renombrado científico alemán a nuestro país.⁴⁶¹

La cuestión social sería nuevamente tocada por el artista en el corto *Desplazados. Aproximación Primera: Pucayacu* (5 min., 2003), que utiliza secuencias en vivo y en stop motion para abordar el tema de los desplazados de su lugar de origen a la capital por causa de la violencia terrorista, relacionándolo con el de la matanza de campesinos en Pucayacu, efectuada años atrás por las fuerzas de seguridad del Estado.⁴⁶²

Escuela Militar (4 min., 2005) (Figura 249), finalmente, es el trabajo más logrado de Alarcón, resultado de fusionar, en un magnífico tratamiento visual, una elaborada animación de dibujos con escenas de acción real para plantearnos una decidida denuncia contra la infiltración ideológica del grupo terrorista Sendero Luminoso en las escuelas rurales. Este corto, una propuesta artística de primer nivel, se haría acreedor a distinciones en diversos eventos y festivales relacionados con el tema de la animación.

En el 2002, Alarcón montaría la exhibición de videos “Híbridos animados. Video animaciones desde la periferia”, teniendo como tema la influencia avasallante de la cultura foránea en nuestro medio y la constante lucha por alcanzar una identidad nacional. Esta muestra, presentada en el Centro Cultural Ricardo Palma de Miraflores, reuniría sus cortos

⁴⁵⁹ Animagyc 2006. Catálogo del Festival.

⁴⁶⁰ *Ibíd.*

⁴⁶¹ *Ibíd.*

⁴⁶² *Ibíd.*

*Cuy-rata ataca a Mickey Mouse, Hibri. Hamleteando en la retórica occidental, Robocuy (...Engendro del neoliberalismo y la globalización) y El regreso de los Cuy-ratas muertos vivientes.*⁴⁶³

Difundida generalmente en el circuito de las galerías de arte, la obra del artista ha sido reconocida en diversos festivales de cortos, como el Animagyc 2006, donde ocuparía el segundo lugar; en el Festival de Cortometrajes del Cuzco del 2006, en el que se haría del galardón al mejor cortometraje en animación y en el Festianima 2008, donde alcanzaría uno de los premios principales. Alarcón ha expuesto, asimismo, en tres bienales: la de Valencia en el 2007, la bienal de arte del BID en sus versiones del 2002, 2004 y 2006 (en cada una de las cuales resultaría finalista) y la Videonale de Bonn, en el 2007.⁴⁶⁴

Desde el 2003, realiza publicidad para una empresa de marketing, así como encargos en video y animación para clientes particulares. Ha hecho, además, publicidad interna y BTL (o Bellow the line, desligada de los medios de comunicación masiva) consistente en eventos, conciertos o demostraciones en la calle.⁴⁶⁵

A la fecha, enseña dibujo al natural en la PUCP, dictando en el último mes del semestre un taller de animación tradicional.

El Colectivo Santos Media ha incluido también animaciones dentro de sus audaces iniciativas artísticas. Creado en el 2001 por un grupo de exponentes de nuevos medios, este grupo, que ha eliminado en sus obras la idea de autoría personalizada (la firma del artista es reemplazada por la marca del producto), ha incursionado en áreas como el video, el diseño sonoro, la música electrónica, la instalación, el net art y la multimedia interactiva.⁴⁶⁶

Dentro de su línea intervencionista de la institucionalidad artística y de los mensajes de comunicación masiva, ha utilizado, entre otros, formatos como el videoclip, el comercial y el anime, para mostrar una visión crítica hacia nuestra realidad, atrapada en los excesos vinculados al manejo de la imagen.⁴⁶⁷ Un ejemplo de ello es *Eléctrica Ciudad*, una video animación de 3 minutos, producida en el 2006, cuyas escenas nos presentan los fragmentos

⁴⁶³ Cristian Alarcón Ismodes. Blog oficial [En línea].

⁴⁶⁴ Alarcón, entrevista presencial.

⁴⁶⁵ *Ibíd.*

⁴⁶⁶ “Santos Media / Perú” [En línea].

⁴⁶⁷ Alvarado [En línea].

reconstruidos de una Lima que aparece de manera intermitente, al igual que los originales personajes que se muestran paseándose en ella.⁴⁶⁸

Integrado por Eduardo Menéndez, Carlos Pariente, Gloria Arteaga, José Luis Sánchez, Sofía Uyen, Lotty Kong, Iván Santos y Josué Santos, Santos Media es creador de piezas de arte exhibidas habitualmente en diferentes festivales y exposiciones, habiéndose encargado también de la organización de diversos eventos artísticos de carácter independiente.⁴⁶⁹

Ganador del concurso de animación organizado por la Fundación Telefónica, Gianmarco Magnani (Lima, 1981) es, por último, otro artista de nuestro medio que ha incorporado al diseño animado como eficaz recurso creativo. Egresado de la especialidad de Diseño Gráfico en la PUCP, tiene a *Silence Television* (Figura 250) como su trabajo artístico más representativo.⁴⁷⁰

Este proyecto de diseño contemporáneo comenzaría en el 2003 como un boceto de portafolio personal del artista, que sería luego más desarrollado, al punto de motivar la creación de una website y, más adelante, de una línea de personajes denominados “pilotos”, que serían elementos fundamentales de diversas ilustraciones y animaciones que formarían parte de la obra.⁴⁷¹

Los diseños irían definiendo, paulatinamente, el concepto central de la propuesta de Magnani, que plantea el vacío del significado de la imagen, despojada de la idea de mercancía.⁴⁷²

El personaje principal de las animaciones, realizadas en 2D, es W, un autorretrato del artista nacido a raíz de una autocrítica personal, una suerte de espejo suyo (W es la inversión de la letra M, de Magnani) en el que se proyectan diversas actitudes personales propias, surgidas en el entorno cotidiano. W se basa también en otros referentes, como Wile E. Coyote, personaje animado de la Warner Brothers, con el cual Magnani siente una especial identificación.⁴⁷³

Silence Television continúa aún vigente entre los proyectos personales de Gianmarco

⁴⁶⁸ Animagyc 2006. Catálogo del Festival.

⁴⁶⁹ “Santos Media / Perú” [En línea].

⁴⁷⁰ Magnani, entrevista virtual.

⁴⁷¹ *Ibid.*

⁴⁷² “Silence TV” [En línea].

⁴⁷³ Magnani, entrevista virtual.

Magnani, quien planea continuarlo a través de la ilustración (incluyendo piezas en gran formato impresas sobre lona) y los habituales cortos de animación con W realizados en 2D, su técnica preferida.⁴⁷⁴

2.6.19. La enseñanza del cine animado en el país

Aunque no se dispone de información alguna sobre los alcances reales que tuvieron como modalidad pedagógica, se sabe de cursos por correspondencia de Dibujos Animados a los que, ya en 1946, era posible acceder en nuestro país por iniciativa de las Escuelas Latinoamericanas, entidad académica especializada en carreras técnicas con sede en la ciudad de Buenos Aires.

Sin contar experiencias como la de Rafael Seminario, quien se formara de manera autodidacta; la de Félix Nakamura, quien recibiera instrucción en el extranjero y las de aquellos que aprenderían en la práctica constante en el estudio (Figura 251); la educación por correspondencia, de hecho, se convertiría en una de las principales opciones que tuvieron, para aprender de manera básica su oficio, nuestros primeros animadores.

Hablamos de los años 50 y 60 del siglo anterior, tiempos en que se difundirían, a través de los medios de prensa locales, los anuncios promocionales de los cursos de animación a distancia de Continental Schools, institución educativa internacional gracias a la cual llegarían a capacitarse entre nosotros no pocos especialistas, algunos de los cuales (como Sadi Robles, por ejemplo) lograrían hacerse de un rol protagónico en el contexto de la producción animada nacional (Figuras 252-253).

Recién a mitad de la década de 1970, Rafael Seminario abriría en la avenida Arenales el primer instituto dedicado seriamente a la tarea de formar profesionales en animación a través de sus variadas especialidades, cuyos mejores elementos, preparados ya para proyectos de mayor envergadura (series y largometrajes, no llegados a concretar por Seminario), llegarían, finalmente, a formar parte activa de sus equipos de producción animada publicitaria (Figura 254).

Con Procesca, a fines de la década, se daría otro gran paso con miras a la profesionalización

⁴⁷⁴ Magnani, entrevista virtual.

de la animación en nuestro país, llegando también a participar, con grandes proyecciones, de la experiencia de la realización cinematográfica y forjando una nueva y prometedora generación de animadores que obtendrían figuración desde la década de 1980 (Figura 255). La empresa Anivisa, de Pedro Vivas y Antonio Otayza, por su parte, luego de incursionar con éxito, durante los años ochenta, en las áreas de producción y capacitación en nuestro medio (Figura 256), llegaría posteriormente a expandir sus actividades a nivel internacional, logrando establecer una filial en la ciudad de La Paz, Bolivia, la misma que se mantendría activa por algún tiempo.

Pero junto estas importantes iniciativas en el campo de la enseñanza de la animación en el país, por lo demás ya reseñadas en su momento, figura también el gran trabajo desempeñado durante mucho tiempo, a través de cursos o talleres en instituciones no especializadas en el área, por una serie de conocidos personajes del medio local. Tal sería el caso de Pepe San Martín, Carlos Morán y, principalmente, Benicio Vicente.

Mientras que Pepe San Martín se ocuparía, durante varios años, de los talleres de animación en el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica (así como de su curso de animación digital en 2D, dictado desde 1996 en el Toulouse-Lautrec)⁴⁷⁵ (Figura 257), Carlos Morán estaría constantemente activo en el medio a través de cursos como el que tuviera a su cargo, entre 1997 y el año 2000, en el Instituto Superior Montessori (allí se produciría una animación con Federico Salazar y Sol Carreño, conductores del noticiero matutino del canal 4 *Primera Edición*, que sería mostrada vía microondas) y el impartido en el Instituto Superior Master Data, entre el 2000 y el 2003 (aquí se haría con los alumnos otra animación, esta vez con las caricaturas de figuras del canal 5 como Bruno Pinasco, Luis Trisano, Valia Barack y Enrique Vidal, difundida también por televisión).⁴⁷⁶

En ambos proyectos de Morán participaría Yolanda Fonseca Velásquez, una egresada de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega, quien, en el Montessori, llegara a enseñar por primera vez el curso de animación, aplicando una metodología especial, a niños de cinco años. Encargada de la capacitación en la parte de informática y del dictado del curso de técnicas de animación junto a Morán, Fonseca produciría también trabajos animados diversos, como los spots comerciales de Procter &

⁴⁷⁵ San Martín, entrevista presencial.

⁴⁷⁶ Morán, entrevista virtual.

Gamble para el programa *Entre Caseros*, de Panamericana y la característica del programa *Atrévete con Andrés*, del desaparecido Austral TV (Canal 11), entre otros.⁴⁷⁷

Benicio Vicente, a su vez, tendría una amplia y fructífera experiencia docente. Al lado de sus conocidos y concurridos talleres particulares, organizados periódicamente, el animador llegaría a abarcar, durante años, múltiples actividades dentro de la enseñanza, como (entre otras) el curso de Dibujos Animados, dentro de la carrera de Diseño Publicitario, en el IPP-Instituto Peruano de Publicidad (1988-1994); el Taller de Cine Animado para la formación de Animadores en Educación audiovisual, organizado por Antarki y Concytec-Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (1990) (Figura 258); el curso Narración en Animación audiovisual, en la Universidad Inca Garcilaso de la Vega (1990-2007); los cursos Dibujos Animados para niños y Arte del Manga y el Anime para jóvenes, en el Museo de Arte de Lima (1994-) y el curso Cine de Animación, en el Instituto Toulouse-Lautrec (2001).⁴⁷⁸

Con la vasta difusión de los sistemas de animación digital en nuestro país, producida desde la década de los noventa, habrían de actualizarse las técnicas de animación tradicional y, por ende, las metodologías para su enseñanza. Esto vendría a complementar la aparición de métodos diversos para el aprendizaje de los cada vez más variados y novedosos programas computarizados, tanto en 2D como en 3D.

A la iniciativa de diversos establecimientos de educación técnica superior de incluir a los cursos de animación digital en la categoría de libres, seguiría, ya más adelante, la decisión de incorporarlos bajo la modalidad de cursos de carrera. Esto último se daría en centros de enseñanza como el Instituto Peruano de Publicidad – IPP (carreras de Diseño Publicitario y Comunicación Audiovisual), el Instituto Toulouse-Lautrec (carrera de Diseño Web y Multimedia), el Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL (carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Diseño y Comunicación), Cibertec (carrera técnica de Diseño Gráfico, de la Escuela de Diseño y Comunicaciones), Sise (carrera de Periodismo Audiovisual y extensión profesional de Técnico en Diseño Digital), el Instituto Peruano de Arte y Diseño - IPAD (carrera corta de Diseño Gráfico Digital), Matrix (carrera profesional de Diseño Gráfico y Publicitario, de la Facultad de Diseño), Leo Design (carrera profesional de Diseño Gráfico Publicitario y carrera técnica de Diseño Gráfico, Web y Multimedia), Cesca

⁴⁷⁷ Morán, entrevista virtual.

⁴⁷⁸ Vicente, entrevista presencial.

(extensión profesional de Diseño Web y Diseño Gráfico), Computronic (carrera técnica de Diseño Gráfico Web) y Cima's (carrera de extensión de Diseño Gráfico por Computadora); de igual modo que en universidades, como la Universidad Católica (carreras de Artes Escénicas, Comunicación Audiovisual, Comunicación para el Desarrollo, Periodismo y Publicidad, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación), la Universidad de Lima (Facultad de Comunicación, de la Escuela de Humanidades), la Universidad San Ignacio de Loyola – USIL (carrera de Arte y Diseño Empresarial, de la Facultad de Humanidades), la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas – UPC (carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, de la Facultad de Comunicaciones), la Universidad Alas Peruanas (carrera de Ciencias de la Comunicación, de la Facultad de Ciencias de la Comunicación) y la Universidad Tecnológica del Perú – UTP (carrera de Ciencias de la Comunicación, de la Facultad de Humanidades).⁴⁷⁹

Ya desde los primeros años del presente siglo, con el renovado auge de la producción animada comercial por computadora, surgirían las primeras escuelas de arte digital propiamente dichas (cuya vigencia abarca hasta nuestros días), que ofrecerían, entre otras, la carrera de animación digital. Entre ellas, se pueden contar a Master Group Perú, la Escuela de Arte Digital, Fx & Animation School y, últimamente, Lion Film School y la Escuela de Artes Visuales Imagen.

Master Group Perú se formó en el 2004 como institución especializada en tecnología digital, teniendo como finalidad entrenar personal para cine en 3D, animación digital, post-producción y diseño de páginas Web. En un período de ocho meses, prepara técnicos en Diseño y Animación 3D, cuya formación es perfeccionada a través de especializaciones como Reactor, Hair and Fur, Particle Flor, Iluminación avanzada o Z brush.⁴⁸⁰

La Escuela de Arte Digital (Figura 259), por su parte, abriría sus puertas en octubre de ese mismo año, constituyéndose en la actualidad en una institución de nivel internacional, que brinda instrucción en arte digital a ser aplicado en Animación 2D y 3D, Efectos Especiales, Video Juegos, CAD, Aplicaciones Web, Creación Gráfica Digital e Internet. En siete meses, forma técnicos en 3D y Efectos Especiales, capaces de desenvolverse en áreas como diseño gráfico, diseño industrial, ingeniería civil, arquitectura, publicidad, producciones

⁴⁷⁹ Información obtenida de las páginas Web de las instituciones citadas.

⁴⁸⁰ Master Group Perú. Portal oficial de Internet [En línea].

multimedia, video juegos, simulación y películas animadas. Entre los módulos que conforman la carrera de Animación 3D y efectos especiales figuran Max Fundamentals, Max Advanced, Modelamiento Avanzado, Iluminación avanzada y Texturización, Character Studio, Reactor, Cloth y Hair and Fur, así como Combustion.⁴⁸¹

La escuela cuenta con una productora, Studio EAD, que realiza video juegos, publicidad, post-producción, animación de personajes, visualización arquitectónica y efectos especiales.⁴⁸²

Fx & Animation School (Figura 260) sería creada en el 2006 por Eduardo Schuldt, exitoso director de los dos primeros largometrajes animados en 3D producidos en el Perú. Es una de las instituciones que se halla a la vanguardia en la instrucción en nuevas tecnologías dentro de las áreas de animación y efectos especiales. Brinda, comprendida en 20 módulos, la carrera de Animación 3D & Cine Digital, ofreciendo, tras concluir cada nivel de aprendizaje, los siguientes diplomados: Diplomado en Animación y Modelado 3D, Diplomado en Texturizado y Animación Avanzada de Personajes, Diplomado en Efectos Especiales y Post-producción y Proyecto de Cortometraje.⁴⁸³

Fx, que cuenta con su propia productora (donde se desarrollan proyectos comerciales y de entretenimiento), dispone de un moderno equipo de captura de movimiento, un estudio de audio sistema Icon, biblioteca y videoteca, ofreciendo, paralelamente, conferencias, seminarios y talleres sobre temas avanzados de animación.⁴⁸⁴

La institución ha firmado, finalmente, diferentes convenios de producción con City Interactive (empresa polaca de video juegos), Dolphin Films (productora del reciente largometraje animado *El Delfín*), *Habacilar* (programa televisivo para el que han creado la serie animada en 3D *La Pandilla Haba*), *Día D* (programa periodístico para el que realizan animaciones en 3D), la Guay (cursos y deportes varios) y Wagner producciones (productora audiovisual).⁴⁸⁵

Más recientemente, en el 2008, ha comenzado a funcionar Lion Film School (Figura 261),

⁴⁸¹ Escuela de Arte Digital. Portal oficial de Internet [En línea].

⁴⁸² *Ibíd.*

⁴⁸³ Fx & Animation School. Portal oficial de Internet [En línea].

⁴⁸⁴ *Ibíd.*

⁴⁸⁵ *Ibíd.*

centro de estudios de cine animado 3D y efectos especiales creado con el objetivo de formar expertos que dominen no sólo la base tecnológica, sino también criterios técnicos y artísticos tradicionales, que han de ser tomados en cuenta al producir proyectos tanto en corto como en largometraje. La carrera que ofrece, Cinematografía Digital 3D, tiene una duración de 18 meses, distribuidos en seis módulos, cada uno de los cuales, una vez completados, hace acreedor al alumno, progresivamente, de las certificaciones de Modelador de Logotipos en 3D, Visualizador Arquitectónico 3D, Diseñador Industrial 3D, Modelador de Humanoides, Animador de Personajes y de Post-Productor & Efectos FX.⁴⁸⁶ Abarcando la enseñanza, como parte de la carrera, de técnicas como dibujo, escultura en arcilla, creación de guiones y storyboards, la institución cuenta con las herramientas más actualizadas en Software y Hardware, habiendo establecido, por lo demás, alianzas estratégicas con Autodesk, Adobe, Microsoft, Viewsonic, Logitech y AMD.⁴⁸⁷ Con poco tiempo de fundada, la Escuela de Artes Visuales Imagen, por último, tiene como principal objetivo capacitar al alumno para realizar todas las labores de animación de un corto 3D profesional. Contando con docentes procedentes de Alpamayo, la UNMSM y la ENSABAP (Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú), imparte, en 12 módulos, el curso de Realización y Producción de Animación Digital en 3D.⁴⁸⁸ Con un convenio firmado con el estudio de animación Keyframe (animación 3D), incluye, entre sus proyectos, la realización del cortometraje *Las abejitas en los Andes*.

2.6.20. Festivales y concursos nacionales de animación

Constituyendo un género cinematográfico tan importante, la animación ha gozado frecuentemente de una presencia de gran interés dentro de los festivales nacionales de cine, que, desde hace años, han venido promoviéndose en nuestro país. De entre estos eventos, las producciones animadas han figurado, principalmente, en los dedicados a premiar cortometrajes en sus diversas categorías.

⁴⁸⁶ Lion Film School. Escuela de Cine Animado 3D. Portal oficial de Internet [En línea].

⁴⁸⁷ *Ibíd.*

⁴⁸⁸ Escuela de Artes Visuales Imagen / Digital Animation Film. Portal oficial de Internet [En línea].

Se cuentan, dentro de los más relevantes en esta área, certámenes tales como el Festival del CETUC, organizado entre 1975 y 1982 por el Centro de Tele Educación de la PUCP (con *Facundo*, de Fernando Gagliuffi, como primera película animada premiada); el Premio KUKULI (luego llamado “Cardenal Juan Landázuri”), instituido en 1979 por el Consejo Nacional de Medios de Comunicación Social (CONAMCOS), de la Conferencia Episcopal Peruana (siendo *El cóndor y el zorro*, de Walter Tournier, el primer trabajo de animación en recibirlo, en 1981); el Festival A.C.D.P., promovido por la Asociación de Cineastas del Perú entre 1983 e inicios de los noventa (que premiaría en su primera versión, con el primer lugar en animación, a *Nuestro Pequeño Paraíso*, de Walter Tournier) o el Premio Fimoteca de Lima, otorgado desde 1988 por la Fimoteca de Lima (hoy adquirida por la PUCP) y la institución del Banco Continental (hoy BBVA) Edubanco (que en 1991 distinguiría por primera vez, con una mención honrosa, a un corto animado, *Al toque de queda*, de Roberto Bonilla).⁴⁸⁹

Junto a estos certámenes, habría que mencionar también, ya más cercanos en el tiempo, a “La Noche de los cortos”, muestra permanente de cortometrajes peruanos e internacionales impulsada desde el 2003 por el Centro Cultural La Noche, de Barranco (habiendo sido el video clip del grupo “Arcana” el primer corto animado presentado allí, aquel mismo año)⁴⁹⁰; el Festival Internacional de Cortometrajes del Cuzco, organizado desde el 2004 (entre otros) por la Asociación Cultural Delluc (premiando ese mismo año, con mención honrosa, a *Una semana de viaje*, de Mauricio y Luis Esparza Santa María)⁴⁹¹ y el Filmocorto, convocado desde el 2007, como parte del Festival de Lima, por la Fimoteca de la PUCP (que galardonara en su primera edición, como mejor corto de animación, a *Memorias de Salmo Trutta*, de Cayetana Carrión y Camila Valdeavellano).

Sin embargo, los eventos en los que la animación nacional ha ganado, por primera vez, un verdadero gran espacio en el ámbito cinematográfico han sido los festivales consagrados exclusivamente al género, que, además de distinguir a las mejores obras, tanto nacionales como extranjeras, han servido de inmejorable vitrina, no sólo de la variada producción animada local, sino de los referentes foráneos, indispensables en la instructiva tarea de

⁴⁸⁹ “Festivales nacionales de cortometrajes”, 1993: 8-19.

⁴⁹⁰ Barba, entrevista virtual.

⁴⁹¹ Fenaco. Portales oficiales de Internet [En línea].

acercar a nuestros productores con los estándares de realización imperantes a nivel internacional.

El primero (y más importante hasta la fecha) de aquellos festivales ha sido el Animagyc.⁴⁹² Según Carlos Solano, cabeza de Imagyc, empresa de producción audiovisual organizadora del evento, hacia el 2005 se planteaba con insistencia la necesidad de reunir y difundir la obra dispersa de los numerosos animadores nacionales en vigencia. Por entonces, Alpamayo estaba por estrenar sus primeras, y bastante promocionadas, películas y el reinante clima de auge de la animación digital nacional terminaría por convencerlos de lanzar el proyecto.

Contando con la colaboración de la embajada del Brasil, Alpamayo Entertainment, Digital Dreams Group y la revista *Butaca*, el I Festival Animagyc (Figura 262) se realizó entre el 21 y el 24 de abril del 2005, teniendo como sede el Centro Cultural de la PUCP. Entre sus principales atracciones figuró una retrospectiva de Cine Animado en el Perú, que comprendió la proyección de cintas como *En la Selva hay mucho por hacer*, de Walter Tournier; *El Chicle*, de Nelson García; *Nuestro pequeño paraíso*, también de Tournier; *El mito de Cuniraya Viracocha*, de Benicio Vicente y *Animatógrafo*, del mismo Vicente.

Otro de los actos programados fue la muestra del Animamundi, prestigioso festival de animación del Brasil, que incluyó 31 cortometrajes, distribuidos en 3 programas, y una exhibición especial para niños, compuesta de 14 cortos.

La nueva animación peruana, por su parte, estuvo presente con 15 cintas, distribuidas en 2 programas, abarcando películas como *Nasato*, de Hernán Sotomayor; *El mago - Los trucos más asombrosos del mundo*, de Martín Aramburú y José Félix Pinto; *El próximo pasajero*, de Martín Aramburú y José Félix Pinto; *Mundos extraños*, de Luis Domínguez; *Un minuto en la vida de un hombre*, de Mauricio y Luis Esparza Santa María; *La casa verde*, de Gean Carloo Delgado; *Robotombo 01: El inicio*, de Perú Cartoon; *Robotombo 02: Robotombo en primera erección*, de Perú Cartoon; *Robotombo 03: Las combis contra-atacan*, de Perú Cartoon; *Entrevista*, de César Rosas y Gean Carloo Delgado; *Chicken Factory*, de César

⁴⁹² El punto referido a los concursos de animación Animagyc ha sido elaborado en base a información extraída de las siguientes fuentes: Solano, entrevista virtual; Quispe, 2005: 36-37; Animagyc 2005, 2006 y 2007. Catálogos de la Muestras; “Animagyc 2006: Clausura del Festival” [En línea]; “Animagyc 2007, la muestra animada arranca hoy” [En línea]; “Última semana del Festival Animagyc 2007” [En línea]; Clausura del III Festival Internacional de Animación Animagyc 2007 [En línea].

Rosas y Gean Carloo Delgado; *Acero inoxidable*, de Mauricio y Luis Esparza Santa María; *A/D*, de Manuel Ibáñez; *Cara*, de Martín Aramburú y José Félix Pinto y *Sabrosura*, de los mismos autores.

Adicionalmente, se programaron otros dos cortos nacionales para adultos *El hijo del esquilme*, de Martín Aramburú y José Félix Pinto y *La Farándula*, de Cristian Cancho; así como el primer largometraje animado peruano, *Piratas en el Callao*, de Eduardo Schuldt.

El primer Animagyc presentó también dos exposiciones permanentes en el Centro Cultural PUCP, “Animamundi en la pared / Exposición de Afiches”, gracias a Animamundi y “Cómo se hizo Piratas en el Callao”, con el apoyo de Alpamayo Entertainment.

A ello se agregarían otras actividades, como los talleres “Aprendiendo a hacer dibujos animados”, con el peruano Benicio Vicente y “Animación en 3D para profesionales”, con el brasileño Ricardo Biriba; las conferencias “El Cine Animado en el Perú 1972-1992”, a cargo de Nelson García y “Técnicas de composición para animación 3D”, por Rommel Comeca; así como diálogos con diversos exponentes de la animación peruana actual.

Recién en la segunda edición del Animagyc (Figura 263) se lanzarían dos secciones competitivas, el Concurso Nacional de Viñetas y, fundamentalmente, el I Concurso Andino de Animación, que reunirían 37 cortos, en diferentes técnicas, de Perú, Colombia y Venezuela.

Presentado por Imagyc, Autodesk Media and Entertainment, la PUCP y el Centro Cultural de España, en co-producción con Media Solutions, el II Festival Animagyc se realizó entre el 27 de junio y el 2 de julio del 2006.

Con un número de actividades y participantes mucho mayor que el de la edición anterior, el festival fue programado esta vez en diferentes sedes, que comprendieron el Centro Cultural PUCP, el Centro Cultural Peruano Británico, el Centro Cultural de España, la Sala Alzedo del Teatro Segura, el Centro Cultural de la Municipalidad de San Isidro y la Casa Teatro Vichama de Villa El Salvador.

El I Concurso Andino de Animación reuniría una amplia serie de cortos distribuidos en tres bloques, participando, en su mayoría, producciones nacionales como *Nasato*, de Hernán Sotomayor; *Sabrosura*, de José Félix Pinto y Bazurco; *Maravillosamente distintos*, de Mauricio y Luis Esparza; *Un minuto en la vida de un hombre*, de los mismos autores; *El regreso de los Cuy-Ratas muertos vivientes*, de Cristian Alarcón; *Robocuy (...Engendro del*

neoliberalismo y la globalización), del mismo creador; *Super Cholita*, de Magali Parodi; *Casa en penas*, de Alfredo Ponce; *Aorcadito*, de José Félix Pinto y Bazurco; *Acero inoxidable*, de Mauricio y Luis Esparza; *Una semana de viaje*, de los mismos autores; *Desde la cordillera*, de Cristian Alarcón; *Desplazados. Aproximación primera: Pucayacu*, del mismo creador; *Escuela Militar*, del mismo creador; *Descabellada Historia*, de Milton Miranda; *En la caja*, de Sofía Zuleta; *El sacrificio de la Ñusta*, de Gian Marco Montes; *Lazo natural*, de Antonio Ruso; *Destino final*, de Angie Zúñiga; *Origen desconocido*, de Alfredo García; *Tradiciones peruanas*, de Jorge Montalvo; *Las Tabas*, de Roberto de la Puente; *Cuy-Rata ataca a Mickey Mouse*, de Cristian Alarcón; *Hibryd: hamleteando en la retórica occidental*, del mismo director; *La gallina sin huevos*, de Silvana García; *Kill Bear*, de Gian Marco Montes y *Eléctrica ciudad*, del Colectivo Santos Media.

Mientras, entre las producciones extranjeras figurarían las venezolanas *La máquina de Chuíto: "Cabilla"*, de Richard Torres; *Los pastores y los lobos*, de Jorge Domínguez; *La máquina de Chuíto: "La Palangana"*, de Richard Torres; *El gallo y el gallito*, de Jorge Domínguez y *La máquina de Chuíto: "A mover el esqueleto"*, de Richard Torres; así como las colombianas *Ciudad destino*, de Yngrid Ruiz y Yenny Santamaría y *Luff Dufp*, de las mismas autoras.

El jurado calificador de las obras participantes en esta edición estaría compuesto por figuras renombradas, como el catedrático y cineasta español Pedro Eugenio Delgado, el animador brasileño Ricardo Biriba y el colombiano Jimmy Martínez, certificador oficial de 3dsMax y Combustion, quienes también dictarían en el marco del evento, respectivamente, talleres de guión de animación, modelado y animación de personajes 3dsMax y un conjunto de conferencias y cursos de certificaciones internacionales.

Los premios del Concurso Andino consistirían en diferentes paquetes de software de Autodesk M&E y cursos de capacitación en animación digital, los mismos a los que se harían acreedores los realizadores Mauricio y Luis Esparza Santa María, que alcanzarían el primer lugar con *Maravillosamente distintos*; Cristian Alarcón Ismodes, que ocuparía el segundo lugar con *Escuela Militar* y Roberto de la Puente, que, además del tercer lugar, obtendría el premio del público con *Las Tabas*.

El Concurso Nacional de Viñetas que, por su parte, tendría como competidores a Alberto Lama, por *Lima la bella*; a Percy Rodas y Jorge Tribeño, por *Hormiguitas* y a Raúl Bustíos

por *Buscando Animagyc*, otorgaría el Premio Trofeo Ciudad de Lima y un paquete de capacitación de Media Solutions a Percy Rodas y Jorge Tribeño, autores de *Hormiguitas*.

Otra de las atracciones de este Animagyc fue la muestra de Animadrid (el más importante festival de animación español), que comprendería “Lo mejor de Animadrid 05”, selección de animaciones de España, Argentina, Australia y Reino Unido; la sección “Sólo para niños”, con ocho cortos españoles realizados entre 1989 y 2005 y la “Retrospectiva de la Animación Española (1990-2005)”. Al lado de Animadrid, la animación española tomaría parte de este encuentro internacional con una selección de trabajos del período 2000-2006 de alumnos de la especialidad de Cine de Animación de la Escuela de Cinematografía y el Audiovisual de Madrid (ECAM).

Entre las demás actividades resaltantes en este festival estarían los seminarios “La animación en la publicidad”, “El anime en el Perú” y “Los retos de la animación peruana”, expuestos por diferentes especialistas; una nueva versión del taller “Aprendiendo a hacer Dibujos Animados”, con el realizador nacional Benicio Vicente; la selección de animes para adultos y niños, preparada por el Club Sugoi; las conferencias y talleres de “Animagyc World”, a propósito del tema de las nuevas tecnologías en animación y las diversas reuniones de diálogo sostenidas por el público asistente con animadores nacionales y extranjeros del momento.

El tercer (y último, hasta nuevo aviso) Festival Anymagic (Figura 264) abarcaría un espacio temporal más extenso, entre el 14 de noviembre y el 8 de diciembre del 2007, distribuyéndose el programa en una serie de sedes locales como la Alianza Francesa, la Casa Teatro Vichama, el Centro Cultural de España, el Centro Cultural Ricardo Palma, el Centro Cultural Ccori Wasi, el Cafae, el Centro Cultural de la PUCP y, por primera vez, en una sede de provincia, la Asociación Pukllasunchis, en la ciudad del Cuzco.

Presentado por Imagyc, Autodesk Media and Entertainment y Media Solutions, la actividad central en esta edición fue, nuevamente, el Concurso Andino de Animación, ahora en su segunda versión.

Entre los cortos peruanos en competencia se contarían *After Oz*, de Percy Kiyabu; *At seven minus thirty*, de Gustavo de la Torre; *B & W*, de Gustavo de la Torre; *Caos*, de Susana del Río Kuroiwa; *Correr o morir*, de Cristhian Fernández; *El elegido de la oscuridad*, de Haeckel Huauya; *La guerra de las naves*, de Pablo Pimentel; *Maíz*, de Alfredo Velarde;

Mecanocracia, de Ali Escalante; *Media naranja*, de Catherine Cárdenas; *Sueños*, de Susana del Río Kuroiwa; *Turn On*, de Henry Gates; *Vacío*, de Gustavo de la Torre; *¿Ve viendo?*, de Enrique Higuera; *Viridis*, de César Amílcar Espinoza y *Yawarpampa, campo de sangre*, de Roberto de la Puente.

Dentro de los cortos extranjeros, por su parte, figurarían los venezolanos *El reformador*, de Héctor Puche; *Titiri-we, el canto de la noche*, de Viveca Rose Vaiz y el colombiano *Sinapsis*, de Camilo Mojica.

De entre todas estas producciones, el primer premio del II Concurso Andino de Animación recaería, por decisión unánime, sobre *After Oz*, de Percy Kiyabu; mereciendo el segundo lugar *Titiri-we, el canto de la noche*, de la venezolana Viveca Rose Vaiz y el tercero *Turn On*, de Henry Gates.

Adicionalmente a estos galardones, se otorgaría el premio del público, que correspondería a *Yawarpampa, campo de sangre*, de Roberto de la Puente; recibiendo, además, sendas menciones honrosas los cortos *Viridis*, de César Espinoza y *Sinapsis*, del colombiano Camilo Mojica.

Otro de los atractivos de este evento fue la selección de animación francesa, conformada por 17 cortos, comprendidos en las muestras “La Noche de los Duendes de Cortometraje”, “Cortos de recreo” y “Extrañamente cortos”; además de dos largometrajes, *Las trillizas de Belleville* (2003), de Sylvain Chomet y *La isla de Black Mor* (2005), de Jean-François Laguionie.

A esta actividad se sumarían una presentación de anime japonés, dividida en dos bloques infantiles y dos adolescentes; las conferencias tecnológicas “After Effects CS3 en Mac Pro”, “Combustion 4.0”, “El 3D en la Publicidad” y “Final Cut Studio y Motion 3”, a cargo de destacados especialistas; el habitual Taller Infantil de Dibujos Animados, conducido por Benicio Vicente y el “Animagyc Mundo”, una muestra internacional de doce cortos, divididos en dos bloques, procedentes de países como Perú, Colombia, Brasil, España y Australia. Ya centrado específicamente en el sector competitivo, fue lanzado hacia el 2005 el I Concurso de Animación Web Perucultural⁴⁹³, organizado por el centro cultural virtual del mismo nombre (ya desaparecido) y auspiciado por la Fundación Telefónica del Perú.

⁴⁹³ El presente tema ha sido desarrollado a partir de las siguientes fuentes: Maribel Martínez, entrevista virtual; Cárdenas [En línea]; “Bases Segundo Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica...” [En

Teniendo, como primordial objetivo, promover la utilidad de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje en nuestro país, el concurso estuvo abierto a todos los peruanos residentes dentro o fuera del territorio nacional, así como a los extranjeros residentes en el país (sin límite de edad y/o experiencia), dando plena libertad a los participantes en la elección del tema.

El certamen tendría un sitio web como único espacio para la inscripción de los participantes y el anuncio de los trabajos premiados.

A diferencia del Animagyc, cuyos ganadores gozaban del derecho a conservar la propiedad intelectual de sus obras, el concurso de Perucultural comprometería a los ganadores, de acuerdo a sus bases, a entregar la propiedad sobre los contenidos de sus animaciones a la Fundación Telefónica del Perú, debiendo ceder además, por espacio de dos años, los derechos y licencias de dichas animaciones.

En la primera edición, resultaría acreedor al primer puesto Jossie Malis, con su trabajo *Pacha*, recibiendo un premio de 1,000 dólares y un diploma; correspondiendo el segundo lugar a Alexander Sunción, con su *Después del colapso*, siendo premiado con 600 dólares y un diploma y el tercer lugar a Luis Valle Sánchez, con su *16 AM*, obteniendo un premio de 400 dólares y un diploma (Figuras 265-267).

Ya en la segunda y última versión del concurso, realizada en el 2006, se otorgarían a los ganadores, al lado de los estímulos económicos, premios consistentes en residencias creativas (clases en técnicas de animación digital).

En esta ocasión, el primer lugar sería para Gianmarco Magnani, con su animación *Refrigerado*, ganador de 1,000 dólares y una residencia creativa; mientras que el segundo lugar recaería sobre Juan Carlos Alegre Herrera, con su obra *La Carrera*, merecedor de un premio de 600 dólares y una residencia creativa (Figuras 268-270).

Este año, se otorgarían, además, cuatro menciones honrosas, acompañadas también de residencias creativas, a Omar Gonzáles Figueroa, por su trabajo *Cirugía*; a Daniel Collazos Bermúdez⁴⁹⁴, Christian Pretell Núñez del Prado y Santiago Álvarez Dal Pont, por *Diablos*

línea]; “Concurso de Animación Flash en Perú” [En línea]; Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica. Galería...” [En línea].

⁴⁹⁴ Recientemente, Collazos, docente del instituto Toulouse-Lautrec, resultó ganador del segundo lugar en el “Festival de Cine Fantástico de Bilbao” con su corto *Cholita* (2009), cuyo personaje central está inspirado en

Azules; a Sandro de la Riva Agüero Fuentes, por *Historia de un lápiz* y a Mariella Mujica Roggero, por *Yo vivo acá*.

Aunque el Concurso de Perucultural y Telefónica no volvería a convocarse desde entonces, no se descarta del todo la realización de una nueva edición en un futuro cercano.

El tercero, y último, de los principales certámenes de animación organizados en el país, ha sido el Festianima⁴⁹⁵ (Figura 271). La primera edición de este festival se llevó a cabo en Lima, entre el 19 y el 21 de setiembre del 2008.

Convocado por la Asociación Cultural Delluc (responsable del exitoso Festival Internacional de Cortos del Cuzco - FENACO) y patrocinado por el Centro Cultural de España, los Multicines UVK, CONACINE y Media Solutions, el Festianima 2008 reunió 105 cortometrajes animados y dos largometrajes, en variadas técnicas, procedentes de doce países: Argentina, Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, España, Francia, Italia, México, Perú, Portugal, Singapur y Venezuela.

Programadas en las mismas salas UVK de Larcomar donde se exhibirían las películas, se ofrecería también, como parte del encuentro, una serie de conferencias especializadas sobre animación: “Z brush”, a cargo de Alfredo Silva (Fx & Animation School); “Maya Workflow”, por Eduardo Chávez (Media Solutions); “Fume Fx”, a cargo de Daniel Silva (Fx & Animation School) y “Captura de movimiento”, por Eduardo Schuldt (Fx & Animation School).

Al lado de la exhibición de las obras, los organizadores proyectarían tres áreas para competencia: la nacional, la internacional y la estudiantil.

Como participantes en la competencia nacional estarían incluidos *Azulejos vacíos*, de Gustavo de la Torre; *Los califas*, de Enrique Mayorga; *Prototipo*, de Tomás Béjar; *B&W*, de Gustavo de la Torre; *El sueño de Alicia*, de Vanessa de la Torre; *Lobo gris - Howl No 3*, de Gustavo de la Torre; *Ceda el paso*, de María Gracia Bisso; *Ponemos huevos*, de Enrique Mayorga; *Pisaca pankaritampi tayca tiwulampi*, de Joseph Lora; *Pupo en la vida y obra de Ernestito Cromañón*, de Vanessa de la Torre; *Escuela Militar*, de Cristian Alarcón;

las campesinas serranas, de diseño geometrizado, habituales en la pintura de tipo cubista andina. [“Corto peruano premiado en Festival de Bilbao. Cineasta peruano...” / En línea].

⁴⁹⁵ La información referida a este punto procede de: Festianima 2008. Catálogo de la Muestra; Piscocoya [En línea].

Quismique y el mar, de Fernando Boluarte; *Memorias de Salmo Trutta*, de Cayetana Carrión y Camila Valdeavellano y *V.S. (Violenta Suerte)*, de Jorge Luis Gonzáles.

Como concursantes en el área estudiantil estarían, a su vez, *Navegante* y *A Margarita Debayle*, de Jasanía Velásquez (PUCP) y *¿Ve viendo?*, de Enrique Higuera (I.S. Toulouse-Lautrec).

Los trabajos ganadores de las competencias internacional y estudiantil se escogerían con los votos del público asistente, al tiempo que los ganadores de la nacional serían elegidos por un Jurado integrado por el conductor de televisión Bruno Pinasco, el director del Centro Cultural de España Ricardo Ramón, los realizadores de animación nacionales Eduardo Schuldt y Javier Prado y la gerente administrativa de los Multicines UVK de Larcomar Mónica Ubillus.

Además del Trofeo Festianima, otorgado en todas las categorías, los premios principales serían becas de capacitación diversas en animación.

En el área nacional, saldrían premiadas las animaciones *Ceda el paso*, de María Gracia Bisso; *Escuela Militar*, de Cristian Alarcón y *Memorias de Salmo Trutta*, de Camila Valdeavellano y Cayetana Carrión (Figura 272).

Por su parte, *Navegante*, de Jasanía Velásquez (PUCP) conseguiría el primer lugar como Mejor Cortometraje Estudiantil Nacional, mientras que *Pisaca pankaritampi tayca tiwulampi*, de Joseph Lora, se haría del premio del público como Mejor Cortometraje Nacional.

En la competición internacional, finalmente, los galardones se los llevarían *Voodoo Bayou*, de Javier Gutiérrez (México), premio al Mejor Cortometraje; *Lúmen*, de William Salvador (Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Minas Gerais - Brasil), premio al Mejor Cortometraje Estudiantil; *Cabeza de Velociraptor*, de Gonzalo de la Osa (España), premio al Mejor Video Clip; *Salió en el diario*, de Yanko del Pino (Brasil), premio a la Mejor Animación para Adultos y *El cuento de la C*, de Carlos Navarro (España), premio a la Mejor Animación para Niños.

CONCLUSIONES

CONCLUSIÓN 1:

En nuestro medio existe material informativo de primera mano, fuentes contenidas en documentos orales, escritos, virtuales, gráficos, cinematográficos etc. y materiales suficientes para establecer criterios que puedan orientar los diferentes contenidos para una historia de la animación peruana en sus distintos períodos, por lo que se propone una clasificación por décadas.

1.1. Del período inicial, circunscrito a las primeras experiencias de Rafael Seminario desde 1952, no existen documentos fílmicos, limitándose las fuentes a testimonios del realizador e información de procedencia hemerográfica. En este campo, destaca principalmente el diario *Última Hora*, de lectura obligada para quienes deseen introducirse en el estudio de los primeros años de la animación local.

De Jorge Caro, animador publicitario argentino activo en Lima desde mediados de los años cincuenta, no se conserva material fílmico local, aunque sí trabajos previos realizados por él en Argentina. Se cuenta, entre otras fuentes, con el testimonio de Seminario y de Manuel Jiménez, uno de los colaboradores de Caro, así como los relatos escritos del animador Félix Nakamura.

1.2. Para el estudio de la animación para televisión en los años sesenta, es fuente fundamental el testimonio personal de los empleados de las compañías productoras y de los animadores independientes activos en el período. Mención aparte merece el importante archivo fílmico del animador Sadi Robles, que conserva las muestras más antiguas de animación nacional, cortos publicitarios televisivos de la época.

1.3. Para investigar el ciclo histórico iniciado con la dación de la Ley de Cine 19327 de 1972, además del testimonio oral de los realizadores, se cuenta con abundante material fílmico del período en sus diferentes modalidades y con los archivos fílmicos de Sadi Robles o de la productora Industria Andina del Cine entre los más antiguos.

Igualmente, constituyen referencia básica los escritos periodísticos del cineasta y crítico local Nelson García, especialista en el tema del cine animado de la ley 19327.

- 1.4. De los años ochenta, son muchas las cintas animadas que todavía se conservan, en archivos de cine como los de Sadi Robles, Benicio Vicente o Nelson García. Siempre junto a los testimonios de los productores, valioso material de trabajo de esta etapa es también aún accesible, como es el caso, por ejemplo, de la colección de acetatos que guarda el animador de Anivisa Manuel Olivera Lewis. Se úne a ello, información hemerográfica como la referida a animación publicitaria, contenida en el boletín tarifario *17.65%* (editado por la organización *17.65%*) y variados testimonios personales con los que se puede contar para trabajar este período.
- 1.5. Las mejoras tecnológicas y la consecuente mayor disponibilidad de soportes (CDs o DVDs) ha posibilitado la conservación de considerable material de cine animado de los años noventa.
- 1.6. Tal como ocurre con la década anterior, se dispone para investigar la animación desde comienzos del siglo actual, al lado de los testimonios personales, de documentos fílmicos abundantes por la mejor disponibilidad de los soportes y, además, por la difusión de Internet, a través de la cual se puede acceder a datos de gran interés. Como muestra, el importante, y único en su género, blog *La Nuez*, que contiene en sus archivos recuerdos personales y artículos sobre historia de la animación nacional del realizador Javier Prado.

CONCLUSIÓN 2:

La información recogida en nuestra investigación señala el derrotero de una serie de campos o modalidades de cine animado que se dieron en el país desde los años cincuenta. Estas modalidades son la publicitaria, la de entretenimiento, la educativa y la artística, que han sido sucesivamente difundidas al público a través de medios de comunicación de masas como el cinematográfico, el televisivo y el virtual (Internet).

Desde la inicial técnica de animación de dibujos, muchas son las cultivadas por los productores locales de animación, contándose, entre las principales: animación en stop motion (muñecos en diferentes materiales y acabados), animación de papel recortado, rotoscopía o animación en programas computarizados en 2D (como Adobe Flash) y 3D (3d max, por ejemplo), etc.

Ya entre las posibles líneas de investigación a considerarse, a futuro, en el estudio de la historia de la animación peruana pueden plantearse las referidas a puntos como los que siguen: caracteres técnicos y artísticos de la obra publicitaria de Jorge Caro y Rafael Seminario en los años cincuenta, el desarrollo de la animación publicitaria en los inicios de la televisión (tema centrado en la obra de Seminario), la ingerencia del Estado en la realización de animaciones durante la dictadura militar (1968-1980), constantes en la evolución artística de Walter Tournier en Lima, aspectos organizativos del área productiva del estudio Antarki, génesis y desarrollo de la animación digital en nuestro medio (incidiendo en un mayor conocimiento de las tecnologías digitales), la multiplicación de estudios de animación digital a partir de inicios del siglo XXI y perspectivas sobre la producción animada nacional de entretenimiento actual.

En relación a los caracteres técnicos y artísticos que han definido a la animación nacional, los cerca de sesenta años de historia en este campo han permitido asistir a un progresivo proceso de especialización técnica, en función de la aparición de nuevas tecnologías. Dentro de este punto, puede mencionarse, como representativo, el tema de registro de la imagen. Desde las primitivas cámaras adaptadas para la filmación cuadro por cuadro usadas desde los años cincuenta, pasando por cámaras (de cine o video) especialmente creadas para el trabajo de trucaje, hasta llegar a la digitalización de dibujos manuales o generación de gráficos por ordenador, se ha dado una permanente evolución en beneficio de una mejora considerable en las condiciones de producción.

El tema artístico está en función de la capacidad creativa del realizador, siendo, por tal razón, un tanto complejo. La infinidad de técnicas artísticas se enriquecen con la aparición de nuevos recursos tecnológicos, entre los cuales se cuentan máquinas (como los diversos tipos de ordenadores) y materiales nuevos incorporados por la industria (como pinturas y productos sintéticos utilizados en el stop motion, por ejemplo). Desde la inicial modalidad de animación en dibujo sobre acetato hasta las actuales técnicas de animación por

ordenador, la calidad artística promedio de la animación nacional ha ido progresando, llegando a estándares altos que han permitido una gran competitividad a nivel internacional, como es el caso de la realización de cintas animadas como *El Delfín* (Eduardo Schuldt, 2009), película distribuida por la prestigiosa compañía cinematográfica norteamericana Fox.

CONCLUSIÓN 3:

Junto al conocimiento de información obtenida en fuentes de otro tipo, el tomar contacto con testimonios personales nos ha permitido descubrir aspectos desconocidos vinculados a la labor profesional de los principales realizadores de animación en nuestro país y de sus directos colaboradores (en sus diversas especialidades), permitiéndonos hacer esbozos biográficos, de carácter referencial, sobre ellos, pudiéndose contar, entre los más significativos, a los siguientes:

Nombre del realizador	Especialidades y/o labor profesional
Rafael Seminario	Productor y animador
Jorge Caro	Productor y animador
Félix Nakamura	Productor y animador
Carlos Valle	Productor y animador
Raymundo Medina	Camarógrafo y animador
Pedro Vivas	Productor y animador
Sadi Robles	Productor y animador
Hugo Guevara	Productor y animador
Fernando Gagliuffi	Director y animador
Walter Tournier	Productor y animador
Nelson García	Director
Benicio Vicente	Productor y animador
Marco Segura	Productor y animador
Guillermo Pin	Productor

Orlando Dancourt	Productor y animador
Javier Prado	Productor y animador
Pepe San Martín	Productor y animador
Diego López Mobilia	Productor y animador
Eduardo Schuldt	Director
Jossie Malis	Productor y animador

CONCLUSIÓN 4:

Existe un proceso histórico del cine de animación en el Perú que se inicia concretamente en 1952, a través de la actividad publicitaria del primer creador, el artista Rafael Seminario Quiroga.

4.1 La producción de dibujo animado nacional se da, desde un primer momento, exclusivamente en el sector cinematográfico. Diversas empresas, con el fin de promover la venta de sus productos o servicios, encargan la realización de cortos animados para cine a realizadores especializados como Seminario o, desde mediados de la década del 50, el argentino Jorge Caro (quien marcará la primera influencia foránea directa sobre la animación nacional), que trabajan, con frecuencia, de la mano con las agencias de publicidad.

4.2 Hay también un desarrollo continuado de la animación en la televisión nacional en los años sesenta. En dicha época, la abundante animación publicitaria televisiva (bajo el formato de la “cuña”) producida en el país responde a la gran demanda de los anunciantes por promover sus actividades comerciales a través de un nuevo y exitoso medio audiovisual. Al trabajo del animador Carlos Valle, en su empresa Valle y Asociados, se uniría la activa labor de realización, siempre en publicidad, de personajes como Seminario, Hugo Guevara, Pedro Vivas o el italiano Gianfranco Annichini. Audiovisual Productions, de Jorge Cohata (con Félix Nakamura como encargado de producción) y Telecine, del francés Henri Aisner y Manuel Valdivieso,

son las compañías audiovisuales que más impulso dieron al campo de la animación comercial en el período.

4.3 El apoyo del Estado, a través de una ley de promoción cinematográfica (la Ley N° 19327, promulgada en 1972), posibilitaría desde 1976, con *Pacto Andino* (de Rafael Seminario), la realización de trabajos de animación más extensos y elaborados, por primera vez de carácter no publicitario.

En todo el tiempo de vigencia de la citada ley se rodarían únicamente cortometrajes (tanto de corte educativo como institucional, de entretenimiento o publicitario) llevándose a cabo, asimismo, los primeros intentos por promover seriamente la enseñanza y crear una industria de la animación a través de productores como Rafael Seminario o el Instituto Procesca. Al lado de la figura del realizador Félix Nakamura, importante en la producción y difusión de la animación tanto en el Perú como en Venezuela (Nakamura fue el primer animador peruano en emigrar y ejercer su influencia en un país extranjero), destacan creadores como Fernando Gagliuffi, renombrado cultor del cine animado de entretenimiento; así como Sadi Robles Falcón o Edmundo Vilca, quienes adquieren gran prestigio en el sector de la animación publicitaria.

4.4. Veinte años después de promulgada la Ley 19327, las condiciones serían distintas, al reemplazársele por otra (la Ley 26370, que crea CONACINE) que financiaría únicamente las obras ganadoras de un concurso y que no dio los resultados esperados de estimular adecuadamente la actividad cinematográfica. Desde entonces hasta la actualidad sólo se vería beneficiada con la norma una cinta animada: el corto *Tradiciones peruanas* (1998), de Jorge Montalvo, Alfredo Arana y Miguel Bernal.

4.5 Los años 80 marcan una renovación en la realización de animación en el país, filmando sus primeras películas el uruguayo afincado en Lima Walter Tournier, que establece una mayor diversificación en las áreas técnica y artística.

Al lado de la labor creativa y de crítica comprendida en la obra del nacional Nelson García, destaca la actividad de dos estudios que marcan época en la producción animada, principalmente publicitaria, local: Anivisa, de Pedro Vivas y Antonio Otayza (esta empresa sería luego la primera en ampliar su radio de acción al extranjero abriendo Vivas una sucursal en Bolivia) y Antarki, del notable animador Benicio Vicente Kou.

4.6 La gran renovación tecnológica en el área de producción, ocurre en los años 90 en que se consolidan progresivamente, los sistemas digitales, empleados desde los años ochenta por empresas como Chroma, de Hugo Guevara.

Aparece una cantidad considerable de empresas audiovisuales que se dedican a elaborar productos tanto en los sistemas de animación en 2D como en los de 3D.

En esta etapa (aún no estudiada del todo), la publicidad continúa siendo el campo en el que más se mueven los productores de animación.

4.7 El mayor desarrollo de los recursos de animación por computadora se da con el advenimiento del nuevo siglo. La propagación de Internet y la creación de programas más avanzados simplificaría el trabajo de la animación, dando paso a una etapa de auge en los rubros comercial y de entretenimiento, gracias al dedicado esfuerzo de pequeños y grandes productores.

Esta etapa, que se extiende hasta nuestros días, alcanza su momento culminante en el año 2004, luego de haberse lanzado el primer largometraje de animación tradicional *Al encuentro con Jesús*, de Javier Prado y el primer largometraje animado en 3D, *Piratas en el Callao*, de Eduardo Schuldt, producida por Alpamayo Entertainment. Siguiendo los pasos de esta empresa, responsable de dos cintas animadas más, aparece luego Dolphin Films, de Sergio Bambarén, artífice del último film en animación 3D producido en el país, *El Delfín* (Eduardo Schuldt, 2009) la cinta animada peruana más ambiciosa de la historia.

CONCLUSIÓN 5:

Dos son las leyes que han determinado todo el marco legal de la producción de animación en nuestro país: la N° 19327 y la N° 26370. La primera propiciaría, al lado de un gran auge de la actividad fílmica nacional en general, una floreciente producción nacional de animación debido a sus grandes incentivos económicos, generando un espíritu competitivo que llevaría, desde entonces, a obtener para nuestro país premios y distinciones diversos, a nivel nacional e internacional. La segunda ley no resultaría igual de beneficiosa para el trabajo de los productores, al ser demasiado restringida en los estímulos económicos que ofrece y al carecer CONACINE (Consejo Nacional de Cinematografía), institución encargada de convocar al concurso anual en el que participan los realizadores (que compiten por un premio que consiste en el financiamiento de su obra), de suficiente presupuesto.

CONCLUSIÓN 6:

Para finalizar, debemos añadir que la existencia del copioso material filmográfico animado aún rescatable vuelve necesario su acopio, sistematización, conservación (en sus diferentes soportes) y estudio, sugiriéndose la fundación de una Cinemateca Nacional de Animación, un proyecto de gran importancia en el campo de la preservación de nuestra memoria fílmica que deberá ser confiado a los respectivos especialistas y que, esperemos, contribuya a facilitar la labor de investigación de futuros estudiosos en la materia.

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEDOYA WILSON, Ricardo.

(1992) *100 años de cine en el Perú: Una historia crítica*. Lima. Universidad de Lima. Centro de investigación en comunicación social - Instituto de cooperación iberoamericana.

(1997) *Un cine reencontrado. Diccionario ilustrado de las películas peruanas*. Lima. Universidad de Lima. Fondo de desarrollo editorial.

BENDAZZI, Giannalberto.

(1994) *Cartoons. One hundred years of cinema animation*. China. Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd.

CARBONE DE MORA, Giancarlo.

(2007) *El cine en el Perú. El cortometraje: 1972-1992*. Lima. Universidad de Lima. Fondo de desarrollo editorial.

CARDICH, Augusto.

(1985) "Origen del hombre y la cultura andinos". En *Historia del Perú*. Barcelona. Editorial Juan Mejía Baca. Tomo I.

COPELLO, Fiorella, et. al.

(2002) *Animación nacional. Proyecto de empresa especializada*. Tesis para optar el Título Profesional en Diseño Publicitario. Lima. IPP (Instituto Peruano de Publicidad).

CHICÓN, Victoria.

(S/F) *Detrás de la pantalla*. Texto inédito.

GARGUREVICH REGAL, Juan.

(1987) *Prensa, Radio y TV. Historia Crítica*. Lima. Editorial Horizonte.

GUFFROY, Jean.

(1999) *El arte rupestre del antiguo Perú*. Lima. IFEA (Instituto francés de estudios andinos) / IRD (Institut de recherche pour le développement).

HALAS, John y Roger MANVELL.

(1963) *Técnica del cine animado*. Madrid. Taurus ediciones.

Historia de la Publicidad en el Perú.

(2003). Lima. Empresa Editora "El Comercio".

Historia universal del cine.

(1982). Madrid. Editorial Planeta.

HOCQUENHEM, Anne Marie.
(1987) *Iconografía Mochica*. Lima. Fondo Editorial PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú).

“Imágenes televisivas cruzan el Atlántico”.
(2000) En *El Siglo XX de El Comercio*. Lima. Diario “El Comercio”- Editorial Plaza y Janés. Tomo III.

MAC GOWAN, Kenneth.
(1965) *Behind the screen*. Nueva York. Delacort Press Book.

NAKAMURA MUROI, Félix.
(S/F) *Historia de los dibujos animados en el Perú (1957)*. Lima. Apuntes inéditos.

NOWELL SMITH, Geoffrey. (Editor).
(1996) *The Oxford History of World Cinema*. Londres. Oxford University Press.

RIVERA ESCOBAR, Raúl.
(2006) *Humor Gráfico. Teoría y Método*. Lima. Texto inédito.
(2007) *La era silente del dibujo animado*. Lima. Fondo Editorial UNMSM.

TRAUGOTT, Moris y Fernando MÁLAGA.
(2006) *Libro de oro de la publicidad peruana*. Lima. APAP.

VIVAS SABROSO, Fernando.
(2001) *En vivo y en directo. Una historia de la televisión peruana*. Lima. Universidad de Lima - Fondo de desarrollo editorial.

REFERENCIAS HEMEROGRÁFICAS

“Animagen. Servicio integral de efectos y animación por computadora”
(1992) Publireportaje. En *17.65%*. Lima. 17.65%. Año 5. No 47. Agosto de 1992.

“Anime hecho en Perú”
(2005) En *Comic Xtreme*. Lima. Editor: César Chávez Martínez. Año 2. No 18. Julio del 2005.

“Art Toons. Un nuevo concepto en animación”
(1992) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Noviembre de 1992.

BOZA, Héctor.
(1981) “El Clavel desobediente”. En *El Comercio*. Lima, octubre 25 de 1981.

“Cada rostro, una noticia”

(1957) En *Última Hora*. Lima, mayo 4 de 1957.

“Calidad de nuestra industria publicitaria puesta a prueba en el nuevo cine peruano. Corporación Elías Ponce contribuye al éxito de *Piratas en el Callao*”

(2005) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Año 17. No II.

CASTRO ARENAS, Mario.

(1957) “Cortina de Humo”. Columna periodística en *El Comercio*. Lima, mayo 3 de 1957.

“Cine animado, una lucha constante”

(1990) En *Última Hora*. Lima, abril 9 de 1990.

COMECA, Rommel.

(2005) “Animación Tridimensional”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM (Universidad Nacional Mayor de San Marcos). No 25. Agosto del 2005.

“Con Walt Disney & Co”

(1941) En *El Comercio* (edición de la tarde). Lima, octubre 9 de 1941.

“Crónica de un comercial. Los clasificados de *La República*”

(1990) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Agosto de 1990.

“Directorio de Empresas de Comunicación”

(2006) En Boletín APAP (Asociación Peruana de Agencias de Publicidad). Lima. APAP. No 95. Edición I.

“Directorio de Proveedores de Servicios Publicitarios”

(2002) En Boletín APAP. Lima. APAP. No 74. Diciembre-enero del 2002.

“Directorio del Mercado Publicitario Peruano”

(2004) En Boletín APAP. Lima. APAP. No 88-89. Edición V.

“Dos Walt Disneys criollos harán pelis de dibujos animados en Lima, pronto”

(1953) En *Última Hora*. Lima, setiembre 9 de 1953.

“El Perú ante el mundo”

(1924) Anuncio periodístico en *La Prensa*. Lima, noviembre 6 de 1924.

ESPARZA SANTA MARÍA, Mauricio y Luis Ángel.

(2005) “Animar de a dos”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 25. Agosto del 2005.

“Factoría de ideas creativas”

(2008) En *El Comercio*. Suplemento *Mi Negocio*. Lima, octubre 19 del 2008.

“Festivales nacionales de cortometrajes”

(1993) En *Guía de Medios Audiovisuales*. Lima. Editor: Nelson García Miranda.

“Gamma estudios. Caminando hacia un servicio integral”

(1993) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Agosto de 1993.

“Gamma estudios. Creciendo con fuerza”

(1993) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Marzo de 1993.

“Gamma estudios. Servicio integral en audio y video”

(1991) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Setiembre de 1991.

GARCÍA MIRANDA, Nelson.

(1993, 1994, 1995, 1997, 2004) *Guía de Medios Audiovisuales* (Editor). Lima.

(2000) “El cortometraje peruano. Un espacio perdido”. En *Butaca sanmarquina*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 15. Marzo del 2000.

(2005) “El cine animado peruano durante la vigencia de la ley 19327”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 25.

GUEVARA, Hugo.

(1989) “Por la ruta de las 3D”. En *17.65%*. Lima. 17.65%. Año 1. No 8. Marzo de 1989.

“Hoy estrenan peli de dibujos animados hecha en casa: Metro”

(1957) En *Última Hora*. Lima, mayo 3 de 1957.

JIMÉNEZ, Manuel.

(1993) “Loquillo Bobby”. En Boletín APAP. Lima. APAP. No 29. Julio de 1993.

KATO, Alfredo.

(1976) “Rafael Seminario hace serie de cortos para prevenir peligros para los niños”. En *La Prensa*. Lima, setiembre 22 de 1976.

“Las agrupaciones en la U.N.M.S.M. Inicios estudiantiles”

(2007) En *Comic Xtreme*. Lima. Editor: César Chávez Martínez. Año 4. No 41. Junio del 2007.

“Las primeras exhibiciones de T.V. en Lima ”

(1959) En *El Comercio*. Suplemento por la inauguración de Canal 9 - Televisión El Sol. Lima, agosto 2 de 1959.

“La TV cumple hoy 50 años”

(1976) En *La Prensa*. Lima, enero 27 de 1976.

MARTÍNEZ G., Javier.

(1997) “Surrealismo animado. Exposiciones sobre animación japonesa en el IPP”. En Boletín Publicitario IPP. Lima. IPP. Año VI. No 23. Diciembre de 1997.

MEGO, Andrés.

(2005) “Piratas en el Callao. Primera aventura”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 24. Abril del 2005.

MONTEVERDE, Guido.

(1953, 1954, 1957) “¿Qué pasa en radio?”. Columna en *Última Hora*. Lima, marzo 10 de 1953/ agosto 26 de 1953/ setiembre 16 de 1954 / mayo 4 de 1957 / setiembre 17 de 1957.

“Multimedia. Un nuevo estudio de animación 2D y 3D entra en escena”

(1994) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Año 5. No 69. Junio de 1994.

“Película de dibujos animados exhibió ayer artista peruano”

(1957) En *La Prensa*. Lima, mayo 4 de 1957.

PICHIHUA, Sofía.

(2007) “El reto de la animación en el Perú”. En *Impresión*. Lima. Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP. Año 8. No 19. Junio del 2007.

“Por los caminos del agua”

(1993) En *17.65%*. Lima. 17.65%. Diciembre de 1993.

PRADO BEDOYA, Javier.

(1995) “La animación”. En *17.65%*. Lima. 17.65%. Enero de 1995.

(1996) “Sobre el 3D y el 2D”. En *17.65%*. Lima. 17.65%. No 86. Febrero de 1996.

(1996) “Dibujos animados y publicidad”. En *17.65%*. Lima. 17.65%. Setiembre de 1996.

(1998) “Animación”. En Boletín APAP. Lima. APAP. No 52. Abril-mayo de 1998.

(1998) “De la Animación y animadores...”. En Boletín APAP. Lima. APAP. No 53. Junio-julio de 1998.

Producción audiovisual, Relación de compañías de.

(1989, 1990, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1998, 1999) En *17.65%*. Lima, 17.65%. Noviembre de 1989 / febrero de 1990 / abril de 1992 / julio de 1992 / setiembre de 1993 / setiembre de 1994 / enero de 1995 / julio de 1995 / marzo de 1996 / mayo de 1996 / julio de 1996 / agosto de 1996/ setiembre de 1996 / octubre-noviembre de 1998 / enero de 1999 / noviembre de 1999.

QUISPE MEDINA, Gabriel.

(2005) “Animagyc. Laboratorio de imágenes”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. Año 7. No 25. Agosto del 2005.

QUISPE MEDINA, Gabriel y Miguel ROSAS BAES.

(2005) “Eduardo Schuldt y Hernán Garrido Lecca. Animadores de piratas”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. Año 6. No 23. Febrero del 2005.

RIVERA ESCOBAR, Raúl.

(2006) “Los primeros días del cine en el Perú”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. Año 8. Número 29. Setiembre del 2006.

ROBLES, Sadi.

(1989) “20 dibujos por segundo”. En *17.65%*. Lima. 17.65%. Año 1. No 7. Febrero de 1989.

ROSAS BAES, Miguel.

(2006) “Dragones, destino de fuego. Presente de Cenizas”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 29. Setiembre del 2006.

“Se amarra Walt Disney de acanga”

(1957) En *Última Hora*. Lima, junio 13 de 1957.

TORERO V. , Diana.

(1976) “Hacen dibujos animados sobre el *Pacto Andino*”. En *La Prensa*. Lima, marzo 4 de 1976.

“Un universo de plastilina pura”

(2007) En *La República*. Lima, mayo 1 del 2007.

VÉRTIZ, Pamela.

(1992) “30 años dándole vida a lo inanimado”. En *17.65%*. Lima. 17.65%. Agosto de 1992.

VICENTE, Benicio.

(2005) “La técnica del dibujo animado”. En *Butaca*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 25. Agosto del 2005.

VICENTE, Benicio y Oscar PAZ SOLDÁN.

(2000) “Del dibujo animado...en el Perú”. En *Butaca sanmarquina*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 6. Abril del 2000.

“Visita a esta imprenta”

(1941) En *El Comercio*. Lima, octubre 10 de 1941.

“Walt Disney, el creador de los dibujos animados, llegó ayer”

(1941) En *El Comercio* (edición de la mañana). Lima, octubre 9 de 1941.

WEBER, René.

(2000) “¿Hacia una nueva ley de cine en el Perú?”. En *Butaca sanmarquina*. Lima. Cine Arte UNMSM. No 7. Setiembre del 2000.

REFERENCIAS VIRTUALES (INTERNET)

Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet.
Enlace Web: <http://www.alpamayoentertainment.com>
Consulta: marzo 6 de 2008 (17:23 h).

Alvarado, Luis.
“Desplazamientos e integraciones”. En *Editora Perú.com*.
Enlace Web: <http://www.editoraperu.com.pe/Identidades/78/Actuales.asp>
Consulta: setiembre 30 de 2008 (15:05 h).

“Animación en Trujillo” (2006). En *La Nuez.com*. Junio 20 del 2006.
Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>
Consulta: abril 13 de 2008 (19:20 h).

“Animagyc 2006: Clausura del Festival” (2006). En *Cinencuentro.com*. Julio 4 del 2006.
Enlace Web: <http://www.cinencuentro.com/2006/07/04/animagyc-2006-clausura-del-festival/>
Consulta: marzo 4 de 2008 (20:45 h).

“Animagyc 2007, la muestra animada arranca hoy” (2007). En *Cinencuentro.com*.
Enlace Web: <http://www.cinencuentro.com/categorias/animacion/>
Consulta: marzo 16 de 2008 (18:55 h).

Animal Fx. Portal oficial de Internet.
Enlace Web: <http://www.animalfx.com.pe>
Consulta: diciembre 19 de 2008 (21:10 h).

“Bases Segundo Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica. Del 30 de marzo al 31 de agosto (año 2006)”.
Enlace Web: <http://www.centro.fundaciontelefonica.org.pe/concurso/index.htm>
Consulta: marzo 28 de 2008 (18:12 h).

“Buenas y malas noticias de *Up*: fecha de estreno y cast de doblaje”. En *Cinespacio*.
Enlace Web: <http://www.cinespacio.pe/recomendada/buenas-y-malas-noticias-de-up-fecha-de-estreno-y-cast-de-doblaje/>
Consulta: julio 7 de 2009 (18:11 h).

Cárdenas, Julio.
“I Concurso de Animación Perucultural (2005)”. Reseña de las bases. En *Animazine.net*.
Enlace Web: <http://www.animazine.net>
Consulta: marzo 28 de 2008 (19:00 h).

Carletti, Eduardo J.
“La búsqueda del diente mágico, producción de animación del cine peruano” (2006). En *Axxon Line*. Diciembre 26 del 2006.

Enlace Web: <http://www.axxon.com.ar/not/169/c-1690124.htm>

Consulta: marzo 26 de 2008 (14:45 h).

Cartoon Producciones. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.cartoonproducciones.com>

Consulta: marzo 26 de 2008 (17:00 h).

“Ceda el Paso (a María Gracia Bisso)” (2008). En *El Comercio.com.pe - La Nuez / Javier Prado*. Julio 17 del 2008.

Enlace Web: <http://www.blogs.elcomercio.com.pe/lanuez/2008/07/ceda-el-paso-a-maria-gracia-bi.html>

Consulta: agosto 20 de 2008 (17:49 h).

“Ciclo de Anime *Anime Xtreme*, Funciones gratuitas” (2007). En *La Nuez.com*. Febrero 26 del 2007.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: marzo 6 de 2008 (20:00 h).

Clausura del III Festival Internacional de Animación Animagyc 2007. Nota periodística. En *Animagyc.net*.

Enlace Web: http://www.animagyc.net/detalle_noticias.php?cod_noticia=14

Consulta: abril 13 de 2008 (21:30 h).

Club Sugoi. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.sugoi.com.pe>

Consulta: setiembre 12 de 2008 (21:20 h).

Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica. Galería de ganadores del 2005 y del 2006.

Enlace Web: <http://www.centro.fundaciontelefonica.org.pe/concurso/galeria>

Consulta: febrero 12 de 2008 (22:20 h).

“Concurso de Animación Flash en Perú”. En *Maestros del Web*.

Enlace Web: <http://www.maestrosdelweb.com/actualidad/2070/>

Consulta: junio 23 de 2008 (20:10 h).

Contreras M., Daniel.

“Espacios desconocidos de la naturaleza. Fantasmagorías de Rafael Besaccia” (2005). En *El Peruano.com*.

Enlace Web: <http://www.elperuano.com.pe/edc/2005/11/13/cul1.asp>

Consulta: junio 23 de 2008 (19:20 h).

“Corto peruano ganador del Festival de Animación Animagyc 2007”. En *Latamcinema.com*. Diciembre 10 del 2007.

Enlace Web: <http://www.latamcinema.com/noticia.php?id=1094>

Consulta: junio 22 de 2008 (16:20 h).

“Corto peruano premiado en Festival de Bilbao. Cineasta peruano Daniel Collazos gana premio de Cine Fantástico”. En *La Nuez.com*. Junio 7 del 2009.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: agosto 14 de 2009 (22:20 h).

Cristian Alarcón Ismodes. Blog oficial.

Enlace Web: <http://www.cristianalarconismodes.blogspot.com>

Consulta: abril 12 de 2008 (18:50 h).

“Cristian Cancho Llamocca”. En *Inkart Digital* (2008).

Enlace Web: <http://www.inkartdigital.wordpress.com/2008/08/01/cristian-cancho-llamocca/>

Consulta: setiembre 13 de 2008 (19:00 h).

“Daigami, el primer dibujo animado de estilo japonés del Perú” (2006). En *La Nuez.com*. Junio 22 del 2006.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: abril 11 de 2008 (18:43 h).

De la Hoz, Pedro.

“Walter Tournier o la constancia de una iluminación”. En *Granma.com*.

Enlace Web: <http://www.granma.co.cu/2004/08/09/cultura/articulo02.html>

Consulta: abril 13 de 2008 (15:44 h).

“Del modernismo a la caligrafía. Jaime de Albarracín.” (2007). En *Objetual.com*. Noviembre del 2007.

Enlace

Web:

http://www.objetual.com/graf/articulos/jacinto/entrev_albaracin/albaracim.htm

Consulta: mayo 22 de 2008 (19:06 h).

Del Río, Joel.

“Momentos importantes de la Historia de la Animación”. En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de la EICTV (Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, Cuba).

Enlace Web: <http://www.eictv.co.cu/miradas/>

Consulta: setiembre 13 de 2008 (22:46 h).

“Directorio del Medio Publicitario Peruano (DMP)”. Años 2008-2009. En *FilmsPerú.com*.

Enlace Web: <http://www.filmsperu.com>

Consulta: agosto 22 de 2009 (19:13 h).

Dolphin Films. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.dolphin-films.com>

Consulta: agosto 22 de 2009 (19:56 h).

“Dos Cortos animados: *Bendito Machine* de Jossie Malis” (2008). En *Miski-Igla.blogspot.com*. Setiembre 30 del 2008.

Enlace Web: <http://www.miski-igla.blogspot.com/2008/05/dos-cortos-animados-bendito-machine-de.html>

Consulta: mayo 12 de 2009 (19:15 h).

“Dragones, destino de fuego”. En *Andesfilms.cl*.

Enlace Web: http://www.andesfilms.cl/index.php?option=com_content&task=view&id=80&Itemid=52

Consulta: mayo 12 de 2008 (18:10 h).

Escuela de Arte Digital. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.eadperu.com/index.php>

Consulta: mayo 12 de 2008 (18:46 h).

Escuela de Artes Visuales Imagen / Digital Animation Film. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.imagen.com.pe>

Consulta: agosto 12 de 2009 (19:35 h).

“Estrellas de TV Azteca en nueva cinta de Alpamayo Entertainment” (2006). En *RPP Noticias.com*. Diciembre 19 del 2006.

Enlace Web: http://www.rpp.com.pe/portada/entretenimiento/59096_1.php

Consulta: abril 22 de 2008 (18:00 h).

“Félix Nakamura”. En *Wikipedia, la enciclopedia libre*.

Enlace Web: http://www.es.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9lix_Nakamura

Consulta: mayo 14 de 2008 (14:15 h).

Fenaco (Festival Internacional de Cortometrajes del Cusco). Portales oficiales de Internet.

Enlaces Web: <http://www.festivalcinecusco.com> / www.festivalcinecusco.wordpress.com/

Consulta: octubre 27 de 2008 (15:17 h).

Fernando Florez-Estrada, Entrevista a. En *Briefing Plus*. Revista virtual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación - Especialidad Publicidad. PUCP.

Enlace Web: http://www.pucp.edu.pe/revista/briefing_plus/b07causaa.htm

Consulta: enero 11 de 2008 (17:44 h).

Fx & Animation School. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.fxanima.net/>

Consulta: noviembre 18 de 2008 (15:33 h).

Gabriel Sado. Portal oficial Internet.

Enlace Web: <http://www.gabrielsado.com>

Consulta: abril 27 de 2008 (13:47 h).

González, Alejandro R.

“La animación en Argentina”. En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de la EICTV.

Enlace Web: <http://www.eictv.co.cu/miradas>. Pp. 3-4.

Consulta: enero 17 de 2008 (16:17 h).

“Historia de la Asociación”. En Portal oficial de Internet APAP.

Enlace Web: http://www.apap.org.pe/historia_cont.php

Consulta: abril 21 de 2008 (15:57 h).

“Homenaje a Walter Tournier” (2007). En *FLIP Segundo Festival Internacional de Cine de Animación Año 2007. PUCVALPARAISO. Chile*.

Enlace Web: <http://www.flipfestival.org/flip2007.htm>

Consulta: marzo 3 de 2008 (14:49 h).

“Invitados al Primer Festival Internacional de Historieta de Morón”. Año 2005. Datos biográficos de Marco Descalzi.

Enlace Web: <http://www.axxon.com.ar/not/155/c-1550000.htm>

Consulta: julio 27 de 2008 (17:56 h).

Jossie Malis. Biografía y Filmografía. En *Independentexposure.com*

Enlace Web: <http://www.independentexposure.com/filmmaker/944/JossieMalis.html>

Consulta: setiembre 30 de 2008 (20:05 h).

“Jossie Malis”. En *Certamen Nacional Fernando Quiñones - España*.

Enlace Web: http://www.certamenfernandoquinones.com/septimo/conte_animacion.htm

Consulta: setiembre 30 de 2008 (21:17 h).

“Juan Acevedo regresa a través de Perú 21” (2005). En *La Nuez.com*. Junio 20 del 2005.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: julio 27 de 2008 (15:55 h).

“La Farándula”. En *Inkart Digital* (2008). Agosto 8 del 2008.

Enlace Web: <http://www.inkartdigital.wordpress.com/2008/08/08/largometrajes/>

Consulta: octubre 27 de 2008 (19:18 h).

La Farándula. Presentación en el auditorio del Centro Cultural CAFAE-SE. Nota periodística (2007). En *Tuturum.com*.

Enlace Web: <http://www.tuturum.com/2007/11/02/cristian-cancho-presenta-la-farandula/>

Consulta: julio 26 de 2008 (15:19 h).

La Farándula. Sinopsis (2007). En *Cinencuentro.com*.

Enlace Web: <http://www.cinencuentro.com/2007/10/26/la-farandula-largometraje-de-cristian-cancho-hoy-en-el-cafae/>

Consulta: julio 26 de 2008 (16:07 h).

“*La Gran Sangre*, detrás del lápiz de Alex Sunción” (2006). En *La Nuez.com*. Setiembre 7 del 2006.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: julio 27 de 2008 (18:27 h).

“*La Gran Sangre*, el Game” (2007). En *La Nuez.com*. Mayo 14 del 2007.

Enlace web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: junio 24 de 2008 (14:18 h).

“*La Gran Sangre* (primera temporada)”. En *Blog Perú Animation*.

EnlaceWeb:<http://www.peruanimation.blogspot.com/search?updated-min=2007-01-01T00%3A00%3A00-08%3A00&updated-max=2008-01-01T00%3A00%3A00-08%3A00&max-results=13>

Consulta: febrero 27 de 2008 (16:57 h).

“La obra de Walter Tournier”. En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de La EICTV.

EnlaceWeb:http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=402&Itemid=81

Consulta: enero 17 de 2008 (20:17 h).

Li Liza, Walter.

“En el paradero de Javier Prado” (2007). En *El Comercio Peru.com*. Marzo 26 del 2007.

Enlace Web: <http://www.elcomerciooperu.com.pe>

Consulta: enero 17 de 2008 (17:44 h).

“Lineage Miniserie Proyecto Flash” (capítulos 1, 2, 3 y avances del capítulo 4).

Enlace Web: <http://www.lineageflash.blogspot.com/>

Consulta: junio 17 de 2009 (16:24 h).

Lion Film School. Escuela de Cine Animado 3D. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.lionfilmschool.com>

Consulta: agosto 17 de 2009 (14:37 h).

Loayza Guzmán, Manuel.

“Animados para TV de los 80’s” (2009). Marzo 16 del 2009.

Enlace Web: <http://www.manueloayza.blogspot.com>.

Consulta: junio 27 de 2009 (14:11 h).

“Los dibujos animados en pro de los derechos del niño”. En Portal Internet Unicef.

Enlace Web: <http://www.unicef.org/spanish/crcartoonssp/main.htm>

Consulta: junio 27 de 2009 (15:33 h).

Magma Creations. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.magma-creations.com>

Consulta: noviembre 13 de 2008 (14:46 h).

Magus ex Machina. Portal oficial de Internet.
Enlace Web: <http://www.magusexmachina.com>
Consulta: junio 27 de 2008 (19:11 h).

“*Maravillosamente Distintos* en Festival de Animación Animagyc 2006”. En *DEPERU.COM*. Junio 28 del 2006.
Enlace Web: http://www.deperu.com/notasdeprensa/index.php?subaction=showfull&id=1151545093&archive=&start_from=&ucat=15
Consulta: junio 27 de 2008 (17:42 h).

“María Gracia Bisso. Datos personales”.
Enlace Web: <http://www.givewayfilm.blogspot.com/>
Consulta: octubre 3 de 2008 (17:14 h).

Master Group Perú. Portal oficial de Internet.
Enlace Web: <http://www.mgp-peru.com/index.php>
Consulta: marzo 17 de 2008 (14:18 h).

“Memorias de Salmo Trutta”. En *Dailymotion.com*.
Enlace Web: http://www.dailymotion.com/KamilKayetana/video/x6ngmf_memoriasdesalmo_truttavf_shortfilms
Consulta: junio 27 de 2009 (14:41 h).

Méndez Chang, Blanca.
“El Anime: más que un Dibujo Animado”. En *riie* (Red Interactiva de Estudiantes).
Enlace Web: <http://www.riie.com.pe/?a=39825>
Consulta: febrero 13 de 2008 (18:11 h).

Minguetti, Claudio D.
“Animación 3D para chicos, hecha en Perú. Llega *Dragones: destino de fuego*” (2007). En *La Nación.com*. Enero 31 del 2007.
Enlace Web: http://www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=879487
Consulta: abril 22 de 2008 (14:17 h).

“Nelson García presenta documentales en El Cinematógrafo” (2006). En *El Blog del Cinematógrafo*. Setiembre 18 del 2006.
Enlace Web: <http://www.blogdelcinematografo.blogspot.com/2006/09/nelson-garca-presenta-documentales-en.html>
Consulta: abril 27 de 2008 (15:19 h).

“Noticieros de la Radio y Televisión”. En *Arkivperu.com*.
Enlace Web: <http://www.arkivperu.com/noticierosperu.htm>
Consulta: setiembre 27 de 2009 (18:58 h).

“Otakufest 2008. Primera Convención Nacional de Manga y Anime”.

Enlace Web: <http://www.proyecto-otaku.com/OtakuFest>

Consulta: enero 7 de 2009 (17:11 h).

Panta, Maru.

“Roger Acosta Escobar” (2007). En *Cine Perú - Enlaces de Interés*. Diciembre 29 del 2007.

EnlaceWeb:<http://www.cineperu.wordpress.com/category/directores-de-largometrajes/roger-acosta/>

Consulta: marzo 13 de 2008 (20:33 h).

“Película animada peruana *El Delfín* se estrenará en febrero del 2009”. En *Cuscoinca.net*. Marzo 14 del 2008.

EnlaceWeb:<http://www.cuscoinca.net/2008/03/14/pelicula-animada-el-delfin-se-estrenara-en-febrero-del-2009/>

Consulta: noviembre 25 de 2008 (16:27 h).

PERU 3D. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.peru3d.com/compania.php>

Consulta: febrero 27 de 2008 (19:43 h).

“Piratas en el Callao”. En *ISLAS PALOMINO.COM*.

EnlaceWeb:<http://www.islaspalomino.com/gallery/P2010238.jpg/view?lz=aiden&postanswer=1&comm=COM1181136467>

Consulta: febrero 27 de 2008 (13:13 h).

“Piratas en el Callao: la revolución 3D triunfa en Latinoamérica”. En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de la EICTV.

EnlaceWeb:http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=402&Itemid=81

Consulta: junio 3 de 2008 (14:03 h).

Piscoya, Miguel.

“Ganadores del 1er Festianima Perú 2008”. En *Cinencuentro.com*. Setiembre 23 del 2008.

Enlace Web: <http://www.cinencuentro.com/2008/09/23/ganadores-1er-festianima-peru-2008/>

Consulta: noviembre 3 de 2008 (14:55 h).

“Ceda el paso. Cortometraje animado de María Gracia Bisso”. En *Cinencuentro.com*. Setiembre 24 del 2008.

EnlaceWeb:<http://www.cinencuentro.com/2008/09/24/ceda-el-paso-cortometraje-animado-de-maria-gracia-bisso/>

Consulta: noviembre 3 de 2008 (18:15 h).

Prado, Javier.

Artículos y notas para *La Nuez.com*: “El toque de queda” y “La Historia del Fin”. Enero 14 del 2005 / “Al encuentro con Jesús - Telefilm”. Enero 17 del 2005 / “Perucha”. Enero 23

del 2005 / “Casino Sheraton”. Febrero 11 del 2005 / “El toque y las torres”. Febrero 18 del 2005 / “Cine animado” y “Qapac Qeuña”. Abril 21 del 2005 / “Manuel Loayza en La Nuez”. Junio 8 del 2005/ “The Flintstone”. Junio 10 del 2005.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: agosto 23 de 2008 (18:29 h).

Premio al Valor y Puños de Campeón, de Jorge Caro (Fichas técnicas) . En *Difilm. Archivo filmico de Cine y Televisión en 35 mm y 16 mm, Fotográfico, Hemeroteca, Radio y Posters*. Buenos Aires, Argentina.

Enlace Web: <http://www.difilm.com.ar/films/dibujos/>

Consulta: noviembre 22 de 2008 (17:00 h).

“Presentan primer avance comercial de cinta animada *Dragones: destino de fuego*” (2007). En *RPP Noticias.com*. Enero 3 del 2007.

Enlace Web: http://www.images.rpp.com.pe/portada/entretenimiento/28353_1.php

Consulta: mayo 3 de 2008 (14:19 h).

“Proyecto de animación *Skyblue in your eyes*”. En *Otakufest peru 2008*.

Enlace Web: <http://www.proyecto-otaku.com/OtakuFest/Conferencias.htm>

Consulta: octubre 30 de 2008 (15:15 h).

Qilqax. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.qilqax.com>

Consulta: abril 17 de 2008 (15:34 h).

República Animation Studio - www.facebook.com

Consulta: octubre 3 de 2009 (17:00 h).

Rojas, Laslo.

“Gastón Acurio presta su voz para *Ratatouille*” (2007). En *Cinencuentro.com*. Julio 3 del 2007.

EnlaceWeb:<http://www.cinencuentro.com/2007/07/03/gaston-acurio-presta-su-voz-para-ratatouille/>

Consulta: enero 23 de 2008 (19:15 h).

“Bruno Pinasco será un mono en *Kung Fu Panda*” (2007). En *Cinencuentro.com*. Abril 25 del 2008.

EnlaceWeb:<http://www.cinencuentro.com/2008/04/25/bruno-pinasco-sera-un-mono-en-kung-fu-panda/>

Consulta: junio 23 de 2008 (19:25 h).

“Saint Seiya made in Perú Parte II” (2006). En *Agente99.blogspot.com*. Enero 24 del 2006.

Enlace Web: http://www.agente99.blogspot.com/2006_01_01_archive.html

Consulta: enero 3 de 2008 (18:38 h).

“Santos Media / Perú”. En *9no Festival Internacional de Video / Arte / Electrónica. Arequipa, Cuzco, Lima, Puerto Maldonado, Trujillo. 5 de agosto - 25 de setiembre del 2005. Invitados.*

Enlace Web: <http://www.realidadvisual.org/vae/9/invitados.html>

Consulta: enero 3 de 2008 (19:35 h).

“Se cumplen 20 años de Saint Seiya. Entrevista a los creadores de la Saga Kronos” (2006). En *Agente99.blogspot.com*. Enero 21 del 2006.

Enlace Web: http://www.agente99.blogspot.com/2006_01_01_archive.html

Consulta: enero 3 de 2008 (16:33 h).

“Se desata polémica: Piratas del Callao tendrá estampilla” (2007). En *La Nuez.com*. Enero 5 del 2007.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: enero 13 de 2008 (19:05 h).

“Segundo Trailer de *Valentino*” (2008). En *La Nuez.com*. Febrero del 2008.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: enero 18 de 2009 (18:32 h).

“Serie de TV *La Gran Sangre* empleará secuencias animadas”. En *La Nuez.com*. Mayo 8 del 2006.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: enero 14 de 2008 (15:32 h).

“Silence TV”. Nota periodística.

Enlace Web: <http://www.bellasartesperu.tripod.com/id18.html>

Consulta: abril 16 de 2008 (17:37 h).

Solórzano, Edwing.

“Javier Prado. Con un motion capture en el alma”. En *Loop Home*.

Enlace Web: http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=48

Consulta: enero 2 de 2008 (17:56 h).

Suna. Sinopsis del video-clip.

Enlace Web: <http://www.groups.msn.com/WebdeAmigosdePerSeo/videosmdc.msnw>

Consulta: setiembre 27 de 2008 (18:30 h).

Sunci3n, Alex. “Tercera temporada de *La Gran Sangre* tambi3n se anima” (2006). En *La Nuez.com*. Octubre 6 del 2006.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: enero 5 de 2008 (19:36 h).

“Última semana del Festival Animagyc 2007” (2007). En *Cinencuentro.com*. Diciembre 6 del 2007.

EnlaceWeb:<http://www.cinencuentro.com/2007/12/06/ultima-semana-del-festival-animagyc-2007/>

Consulta: febrero 7 de 2008 (17:35 h).

“Valentino y el clan del can se estrenará el 21 de febrero”. En *El Comercio.com.pe*.

EnlaceWeb:<http://www.elcomercioperu.com.pe/edicionimpresa/Html/2007-12-13/valentino-y-clan-can-estrenara-21-febrero.html>

Consulta: enero 17 de 2008 (16:30 h).

Valenzuela, Ana.

“Bruno Pinasco cuenta su experiencia en el doblaje de películas de animación” (2009). En *El Comercio.com.pe*. Febrero 12 del 2009.

EnlaceWeb:<http://www.elcomercio.com.pe/noticia/245322/bruno-pinasco-cuenta-su-experiencia-doblaje-peliculas-animacion>

Consulta: abril 17 de 2009 (19:39 h).

Vilca, José Antonio.

“Entrevista al animador de *La Gran Sangre*: Alex Sunción” (2006). En *La Nuez.com*. Junio 16 del 2006.

Enlace Web: <http://www.lanuez.blogspot.com>

Consulta: enero 17 de 2008 (14:34 h).

“Walter Tournier, el arte de la animación en plastilina” (2008). En *Tuturum.com*. Julio 19 del 2008.

EnlaceWeb:<http://www.tuturum.com/2008/07/19/walter-tournier-el-arte-de-la-animacion-en-plastilina/>

Consulta: noviembre 17 de 2008 (13:30 h).

Zumbakamera. Portal oficial de Internet.

Enlace Web: <http://www.zumbakamera.com>

Consulta: enero 17 de 2008 (20:45 h).

ENTREVISTAS PRESENCIALES

Alarcón Ismodes, Cristian.

Alegre Herrera, Juan Carlos (Cinesetenta).

Álvarez, Javier (Estudio República).

Arias, Juan José (Canal Uno).

Asmat, Juan.

Asto, Segundo.

Bedoya Wilson, Ricardo.

Bonilla Herold, Roberto.

Brocca Chávez, Luis.

Cáceres Gutiérrez, Luis (“Lucho”).

Calderón, Sandy (Post Café).

Cárdenas Menacho, Luis (“Luchín”).
Carrión Julio (“Karry”).
Comeca, Rommel.
Dancourt Masías, Orlando.
Díaz, Francisco (Magma Creations).
Domínguez, Luis.
Escobedo C., Luis (Phantasia Digital).
Esparza Santa María, Luis Ángel.
Esparza Santa María, Mauricio.
Gagliuffi Kolich, Fernando.
García Miranda, Nelson.
Jiménez Sologuren, Manuel.
Kiyabu, Percy.
Koch, Cristian (Zeppelin Estudios).
López Mobilia, Diego (eXfera).
Malpica, Guillermo.
Medina, Raymundo.
Meza, Walter.
Morán Euribe, Carlos.
Nuñovero, José.
Olivera Lewis, Manuel.
Otayza, Antonio.
Pflücker, Gonzalo.
Piaggio, Santiago (Magma Creations).
Pino Jordán, Adela.
Robles Falcón, Sadi.
Sado, Gabriel.
San Martín Escobar, José (“Pepe”).
Segura Klepatzky, Marco Antonio.
Seminario, Caterina.
Seminario Quiroga, Rafael.
Solano, Carlos (Animagyc).
Sotomayor, Hernán.
Valdeavellano, Camila.
Vicente Kou, Benicio.
Vilca Cornejo, Edmundo.
Vivas Francia, Pedro.

ENTREVISTAS VIRTUALES (VÍA CORREO ELECTRÓNICO)

Bravo, Christian.
Brown Gutiérrez, Mónica.
Carrión, Cayetana.
Chicón, Victoria.
Descalzi Isla, Marcos (“Markus”).

Gates, Henry (Zeppelin Estudios).
Loayza Guzmán, Manuel.
Magnani, Gianmarco.
Malis, Jossie.
Martínez N., Maribel (Fundación Telefónica).
Morán Euribe, Carlos.
Nakamura Makino, Rosa.
Peña Flores, Alfredo.
Seminario, Caterina.
Silva Bocanegra, Juan Carlos.
Tournier, Walter.
Vicente Kou, Benicio.
Wissar, Nelson (Zeppelin Estudios).

CORRESPONDENCIA FÍSICA

García Miranda, Nelson. Carta enviada desde el Perú a Félix Nakamura Muroi, residente en Venezuela. Lima, marzo 13 de 1985.

Nakamura Muroi, Félix. Respuesta a la carta precedente de Nelson García. Caracas, abril 22 de 1985.

CATÁLOGOS, FOLLETOS, ENCARTES, FICHAS

Animagyc 2005. Muestra Internacional de Animación (Lima, 21 al 24 de abril). Catálogo de la Muestra (2005). Lima, Imagyc.

Animagyc 2006. Festival Internacional de Animación (Lima, 27 de junio al 2 de julio). Catálogo del Festival (2006). Lima, Imagyc.

Animagyc 2007. Festival Internacional de Animación (Lima y Cuzco, 14 de noviembre al 8 de diciembre). Catálogo del Festival (2007). Lima, Imagyc.

Festianima 2008. Festival Internacional de Animación (Lima, 19 al 21 de setiembre). Catálogo del Festival (2008). Lima, Fenaco.

Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327 (1976 - 1990). Trabajo recopilatorio por Nelson García Miranda.

Gonzalo Pflücker - Pinturas. Exposición 16 - 30 de junio de 1999. Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores - Lima. Catálogo de Exposición (1999). Lima.

Industria Andina del Cine S.A. Catálogo de películas (1971-2001).

Lion Film School. Escuela de Cine Animado 3D. Encarte publicitario (2008). Lima.

Museo del Banco Central de Reserva del Perú. Cine Club. Programa del Ciclo *Cine Peruano. Cortometrajes de Dibujos animados* (1995). Lima, agosto 23 de 1995.

Tangram, Estudio de Diseño. Encarte publicitario (2008). Lima, Tangram.

LISTA DE ILUSTRACIONES

	ENTRE PÁGS.
1. Franz Von Uchatius.....	16 y 17
2. Cartel del Teatro Óptico de Reynaud (1892).....	16 y 17
3. <i>Humorous phases of funny faces</i> (Stuart Blackton, 1906).....	17 y 18
4. <i>Fantasmagoria</i> (Emile Cohl, 1908).....	17 y 18
5. Gertie, el dinosaurio (Winsor McCay, 1914).....	18 y 19
6. Koko, el payaso (Max y Dave Fleischer, 1918).....	18 y 19
7. <i>Steamboat Willie</i> (Walt Disney, 1928).....	18 y 19
8. Cartel de <i>Flores y Árboles</i> (Walt Disney, 1932).....	18 y 19
9. Popeye, el marino (Max y Dave Fleischer).....	19 y 20
10. <i>Blancanieves y los siete enanos</i> (Walt Disney, 1937).....	19 y 20
11. Walt Disney (1901-1966).....	19 y 20
12. Tom y Jerry (William Hanna y Joseph Barbera / Metro Goldwin Mayer).....	19 y 20
13. Bugs Bunny (Warner Brothers).....	20 y 21
14. Huckleberry Hound (Hanna-Barbera, 1958).....	20 y 21
15. <i>Los Picapiedras</i> (Hanna-Barbera, 1960).....	20 y 21
16. <i>Astroboy</i> (Osamu Tezuka, 1963).....	20 y 21
17. <i>Meteoro</i> (Tatsunoko Productions, 1967).....	21 y 22
18. <i>Fantasmagórico</i> (Daichi Doga, 1967).....	21 y 22
19. <i>Mazinger Z</i> (Toei Animation, 1972).....	22 y 23
20. <i>Tron</i> (Steven Lisberger / Estudios Disney, 1982).....	22 y 23
21. <i>¿Quién engañó a Roger Rabbit?</i> (Robert Zemeckis, 1988).....	22 y 23
22. <i>La Bella y la Bestia</i> (Gary Trousdale y Kirk Wise / Estudios Disney, 1991).....	22 y 23
23. <i>Toy Story</i> (John Lasseter / Estudios Disney, 1995).....	23 y 24
24. <i>Shrek</i> (Andrew Adamson y Vicky Jenson / DreamWorks, 2001).....	23 y 24
25. <i>La era del hielo</i> (Chris Wedge / 20th Century Fox, 2002).....	24 y 25
26. <i>Up</i> (Pete Docter y Bob Petersen / Estudios Pixar, 2009).....	24 y 25
27. Storyboard de la serie <i>Huckleberry Hound</i> , de la Hanna-Barbera.....	29 y 30
28. Hoja modelo de Tom, personaje de la serie <i>Tom y Jerry</i> , de la MGM.....	29 y 30

29. Equipo de animación de la Disney, en 1931.....	30 y 31
30. Dibujos en línea rudimentaria y en línea limpia para una secuencia animada.....	30 y 31
31. El movimiento en el arte prehistórico peruano. Cueva número 3 de Chaclarragra. Lauricocha, Huánuco.....	34 y 35
32. Sucesión progresiva de dibujos procedente de un ceramio Moche.....	34 y 35
33. Primera función de dibujos animados en el Perú.....	37 y 38
34. Aviso promocional del proyecto cinematográfico <i>El Perú ante el mundo</i> , del diario <i>La Prensa</i>	37 y 38
35, 36. Anuncio del primer programa de cine hablado en el Perú.....	39 y 40
37. Mickey Mouse, protagonista del corto <i>La pesadilla de Mickey</i>	39 y 40
38. Anuncio de la casa Klinge ofreciendo los pañuelos bordados “Mickey the Mouse”. Temprana expresión del merchandising disneyano en nuestro medio.....	39 y 40
39. Titular sobre la llegada de Walt Disney a Lima.....	39 y 40
40. Disney, con amigos y periodistas en Lima.....	39 y 40
41. Walt Disney en las instalaciones del diario <i>El Comercio</i> , de Lima.....	39 y 40
42. Disney y el pintor nacional José Sabogal en su taller del jirón Carabaya.....	39 y 40
43. Rafael Seminario en 1953.....	42 y 43
44. “Periquito”, de Rafael Seminario, uno de los primeros personajes del dibujo animado nacional.....	42 y 43
45, 46, 47. Algunas escenas del corto animado nacional <i>Sorpresas limeñas</i> (Rafael Seminario, 1957).....	43 y 44
48. Reseña periodística sobre el estreno de <i>Sorpresas limeñas</i>	47 y 48
49. Arte humorístico de Jorge Caro para portada de semanario <i>Pedrin Chispa</i> . Lima, 1956.....	47 y 48
50. Exhibiciones de televisión por circuito cerrado en “Todos”, de San Isidro.....	52 y 53
51. Primer programa de televisión comercial en el recién creado Canal 7.....	52 y 53
52. Comercial televisivo de los 60’s para chicha morada “Royal”. Audiovisual Productions.....	57 y 58
53. “La gota” de Esso. Personaje animado en los 60’s por Audiovisual Productions.....	57 y 58
54. Félix Nakamura en un alto a su trabajo.....	57 y 58

55. Félix Nakamura en la mesa de dibujo.....	57 y 58
56. Personal de Telecine durante un almuerzo en el restaurante “Rosita Ríos”, en 1965.....	59 y 60
57. Comercial televisivo de los 60’s para manteca “Porky”. Organización Cinematográfica Telecine.....	59 y 60
58. Comercial televisivo de los 60’s para preparado “Ricacao”. Organización Cinematográfica Telecine.....	59 y 60
59. “La Choposa”, de la bebida gaseosa “Kola Inglesa”, personaje animado por Telecine.....	59 y 60
60. Fotografía del personal del estudio de Rafael Seminario en el jirón Ica, en 1968.....	61 y 62
61. “Bimbo”, de Rafael Seminario, personaje-imagen de la bebida del mismo nombre creado para Corporación Lindley.....	61 y 62
62. Presentación animada del noticiero de Canal Cuatro <i>Telecuatro</i> (Félix Nakamura, 1970).....	64 y 65
63. Anuncio de prensa presentando el <i>Show de Huckleberry Hound</i>	64 y 65
64. Comercial televisivo de los 70’s para caldos “Knorr”. Producciones Creativas, de Sadi Robles.....	71 y 72
65. Comercial televisivo de los 70’s para café “Don Lucho”. Producciones Creativas, de Sadi Robles.....	71 y 72
66. Comercial televisivo de los 70’s para chocolate “Mugui”, de Motta. Producciones Creativas, de Sadi Robles.....	71 y 72
67. Comercial televisivo de los 70’s para postres “Royal”. Producciones Creativas, de Sadi Robles.....	71 y 72
68. Comercial televisivo de los 70’s para galletas “Ricuritas”. Producciones Creativas, de Sadi Robles.....	71 y 72
69. Comercial televisivo de los 70’s para caramelos “Bionics”. Producciones Creativas, de Sadi Robles.....	71 y 72
70. 1970: Sadi Robles en la mesa de animación.....	71 y 72
71. 1970: Sadi Robles en su estudio, discutiendo ideas con el editor y un animador.....	71 y 72

72. Comercial animado de los ochenta del “Capitán Adams”. Producciones Creativas.....	71 y 72
73. Dibujo de Edmundo Vilca para animación publicitaria de Lotería del Cuzco.....	71 y 72
74. Pedro Vivas en el estudio de animación de canal 7.....	74 y 75
75. Félix Nakamura en Caracas. Año 1976.....	74 y 75
76. Félix Nakamura junto a algunos de los colaboradores de su estudio de animación en Caracas.....	74 y 75
77. Comercial televisivo de mediados de los setenta de “Pepe el vivo”, por Hugo Guevara.....	74 y 75
78, 79. Dos escenas de <i>Pacto Andino</i> (Rafael Seminario, 1976).....	75 y 76
80. Otra escena de <i>Pacto Andino</i> (Rafael Seminario, 1976).....	75 y 76
81. Una escena de <i>Un país sin desarrollo</i> (Rafael Seminario, 1983).....	75 y 76
82, 83. Otras dos escenas de <i>Un país sin desarrollo</i> (Rafael Seminario, 1983).....	75 y 76
84. Escena de uno de los cortos de <i>Prevención en el hogar</i> (Rafael Seminario, 1976).....	77 y 78
85. Rafael Seminario en 1976.....	77 y 78
86. <i>Yurak</i> , proyecto animado de Rafael Seminario de mediados de los setenta.....	77 y 78
87. Galería de personajes de <i>Zifrido</i> , de Rafael Seminario.....	77 y 78
88, 89. Dos secuencias del avance de <i>Zifrido</i> , de Rafael Seminario.....	77 y 78
90. Acetato original para <i>Zifrido</i> , de Seminario.....	77 y 78
91. Boceto preparatorio para la presentación de <i>El Robachicos</i> , corto de Rafael Seminario de mediados de los ochenta.....	77 y 78
92, 93. Dibujos de Edmundo Vilca para dos comerciales animados de los ochenta, producidos por Cáceres Ghibellini.....	78 y 79
94, 95. Acetato y fondo originales de Edmundo Vilca para comercial animado de los ochenta del restaurante “El Pabellón de Caza” (Productora Cáceres- Ghibellini).....	78 y 79
96. <i>Facundo</i> (Fernando Gagliuffi, 1976).....	81 y 82
97. <i>La misma vaina</i> (Fernando Gagliuffi, 1983).....	81 y 82
98. Fernando Gagliuffi.....	82 y 83
99. Pedro Vivas dictando una clase en PROCESCA a fines de los setenta.....	82 y 83
100. Promoción de animadores de PROCESCA FILMS (Lima,1979).....	83 y 84

101. Uno de los ambientes de trabajo en PROCESCA FILMS.....	83 y 84
102. Otro de los ambientes de trabajo en PROCESCA FILMS.....	83 y 84
103. Raymundo Medina ante el stand de rodaje de Pukara Cine (1978).....	88 y 89
104. <i>El cóndor y el zorro</i> (Walter Tournier, 1980).....	91 y 92
105. Walter Tournier.....	91 y 92
106. <i>El clavel desobediente</i> (Walter Tournier, 1981).....	91 y 92
107. <i>Nuestro pequeño paraíso</i> (Walter Tournier, 1983).....	94 y 95
108. Una escena de <i>El Chicle</i> (Nelson García, 1982).....	94 y 95
109. Otra escena de <i>El Chicle</i> (Nelson García, 1982).....	94 y 95
110. Pedro Vivas en Machu Picchu Films.....	96 y 97
111. Personaje de la serie animada <i>El Cumpa</i> , producida por Machu Picchu Films.....	99 y 100
112. Acetato original de Anivisa para comercial de “Nescao”.....	99 y 100
113. Acetato original de Anivisa para comercial de Fideos “Don Vittorio”.....	99 y 100
114. Acetato original de Anivisa con personajes protagónicos de proyecto de serie <i>Leonauta y Sapiroide</i>	99 y 100
115. Acetato original de Anivisa para comercial de la Cooperativa CCC.....	99 y 100
116. Acetato original de Anivisa para comercial del “Capitán Colgate”.....	99 y 100
117. Acetato original de Anivisa para presentación de programa cultural en Canal 7.....	99 y 100
118. Storyboard para comercial de yogurt “Milkito”.....	99 y 100
119. Galería de personajes publicitarios creados por Antonio Otayza.....	99 y 100
120. Dibujo de la nube, uno de los personajes de la serie MAYCO - Medio Ambiente y Comunicación. (Pedro Vivas, 1988).....	99 y 100
121. Benicio Vicente animando en Caracas, a fines de los años setenta.....	101 y 102
122. Animadores del primer estudio de Vicente en Lima, a inicios de los ochenta..	101 y 102
123. Comercial televisivo de los ochenta para “Chocopresto”, de Winter’s. Antarki, Taller de Cine Animado.....	102 y 103
124. Comercial televisivo de los ochenta para el Banco de Lima. Antarki, Taller de Cine Animado.....	102 y 103
125. Comercial televisivo de los ochenta para “Chocopunch”, de Winter’s. Antarki,	

Taller de Cine Animado.....	102 y 103
126. Comercial televisivo de los ochenta para pasta dental “Crest”. Antarki, Taller de Cine Animado.....	102 y 103
127. Comercial televisivo de los ochenta para la gaseosa “Seven Up”. Antarki, Taller de Cine Animado.....	102 y 103
128. Comercial televisivo de los ochenta para “Kentucky Fried Chicken”. Antarki, Taller de Cine Animado.....	102 y 103
129. Acetatos originales con algunos personajes trabajados en comerciales de Antarki.....	102 y 103
130. <i>Cuniraya Viracocha</i> (Benicio Vicente, 1984).....	102 y 103
131, 132. Dos páginas del storyboard original de <i>Cuniraya Viracocha</i>	102 y 103
133. Fondo original para un escena de <i>Cuniraya Viracocha</i>	102 y 103
134. <i>El fabuloso mundo de la fábula</i> (Benicio Vicente, 1986).....	102 y 103
135, 136. Dos secuencias de <i>Animatógrafo</i> (Benicio Vicente, 1989).....	102 y 103
137. Certificado de registro en la Coproci para Animatógrafo, de Vicente.....	102 y 103
138. Art concept de J. Jáuregui para uno de los personajes de <i>La oscuridad colorida</i> (Víctor Sarmiento, 1981).....	105 y 106
139. Layout del largometraje animado <i>Al toque de queda</i> (Javier Prado y Roberto Bonilla, 1990).....	105 y 106
140. <i>Pedro Paulet Mostajo</i> (Augusto Cabada y Carlos Valle, 1989).....	108 y 109
141, 142, 143. Algunos personajes del comercial “Los Clasificados de La República”, animado por Alfredo Peña.....	108 y 109
144, 145, 146. Algunos personajes del comercial “Los Clasificados de La República”, animado por Alfredo Peña.....	108 y 109
147. Secuencia del comercial “Los Clasificados de La República”, animado por Alfredo Peña.....	108 y 109
148, 149. Visiones distintas en la dirección de arte de dos producciones Animadas.....	113 y 114
150. Voces - Vocal traces.....	115 y 116
151. Modelado de un personaje animado en 3D.....	115 y 116
152, 153, 154. Texturizado para el rostro de un personaje en 3D.....	115 y 116

155. Character Setup para animación en 3D.....	115 y 116
156. Animación de personajes en 3D.....	115 y 116
157, 158. Dos tipos de iluminación para un personaje animado en 3D.....	115 y 116
159, 160, 161. Superposición de capas en un escenario 3D y composición final....	115 y 116
162. Anuncio publicitario de Chroma.....	118 y 119
163. Hugo Guevara y uno de sus primeros trabajos en animación 3D: el logotipo del Banco de Crédito.....	118 y 119
164. Uno de los primeros trabajos de Hugo Guevara en animación 3D: el logotipo del Banco de Crédito.....	121 y 122
165. Anuncio publicitario de Digital Effects.....	121 y 122
166. Anuncio publicitario de Gamma Estudios.....	122 y 123
167. Personal de Gamma Estudios hacia 1993.....	122 y 123
168, 169. Comerciales de la Feria del Hogar y del Relanzamiento de RTP (Personajes Check y Chock), por Gamma Estudios.....	122 y 123
170. Anuncio publicitario de Animagen.....	122 y 123
171. Dibujo de animación por Juan Carlos Silva para el corto <i>Por los caminos del agua</i> (Benicio Vicente, 1992).....	124 y 125
172. Anuncio publicitario de Multimedia Studio.....	124 y 125
173. Personal de Multimedia hacia 1994.....	126 y 127
174. Dibujo de Oscar D'León, realizado por Juan Carlos Silva, para el piloto animado de Radio Panamericana, producido por Audioimagen (2001).....	126 y 127
175. Anuncio publicitario de Flamingo Producciones.....	126 y 127
176. Dibujo de Juan Carlos Silva para corto de SUNAT <i>Historia Pre-Incaica</i> (Benicio Vicente, 1997), producido por Flamingo.....	126 y 127
177. Cortometraje <i>Ir por lana</i> (Javier Prado, 1983).....	128 y 129
178. Anuncio publicitario de Javier Prado.....	128 y 129
179. Corto para la campaña de apertura del Casino del Hotel Sheraton (Javier Prado, 1995), producido por Incafilms.....	128 y 129
180. Comercial de los “Looney Tunes” para Pronaca (Ecuador), por Javier Prado.....	128 y 129
181. <i>Pintando nuestros derechos</i> (Pepe San Martín, 1994).....	130 y 131

182. Anuncio publicitario de Sadi Robles.....	130 y 131
183. Comercial de “Pedro el untado”, realizado por Sadi Robles hacia los años noventa.....	130 y 131
184. Comercial de caramelos “Chubi”, realizado por Sadi Robles hacia los años noventa.....	130 y 131
185. Dibujo de Juan Carlos Silva para comercial de helados “Supercampeones”, de D’Onofrio (Benicio Vicente, 1994), producido por Chroma.....	131 y 132
186. Benicio Vicente.....	131 y 132
187. Presentación animada del programa televisivo de humor <i>Carita de Atún</i> (Benicio Vicente, 2002).....	131 y 132
188. Presentación animada del proyecto <i>Alicia en el mundo EPP</i> (Benicio Vicente, 2002), para la productora EPP.....	131 y 132
189. Spot sobre los derechos del niño (Juan Acevedo y Pepe San Martín, 1999), auspiciado por UNICEF.....	134 y 135
190. Dibujo de Juan Carlos Silva para spot de gelatina “3 Ositos”(Edmundo Vilca, 1996), producido por Canal Uno.....	134 y 135
191. “Robotombo”, personaje estrella de Cartoon Producciones.....	137 y 138
192. Intro animado de Cartoon Producciones para el programa televisivo <i>Sueltos en casa</i> , con Mónica Zevallos (2007).....	137 y 138
193. Logotipo de la productora eXfera.....	138 y 139
194. Logotipo del consorcio Qilqax, promotor del proyecto <i>Magus ex Machina</i>	138 y 139
195. <i>Magus ex Machina</i> , proyecto de Qilqax.....	138 y 139
196. <i>Pogo</i> , otro de los proyectos de animación de Qilqax.....	141 y 142
197. Miembros fundadores de la productora República.....	141 y 142
198. Presentación animada de la cadena de cines Cine Planet, por República.....	141 y 142
199. <i>Al encuentro con Jesús</i> . Primer largometraje animado nacional en 2D (Javier Prado, 2004).....	143 y 144
200. <i>Piratas en el Callao</i> . Primer largometraje animado nacional en 3D (Eduardo Schuldt, 2005).....	143 y 144

201. Otra escena de <i>Piratas en el Callao</i> . (Eduardo Schuldt, 2005).....	144 y 145
202, 203. Durante el proceso de caracterización de voces de <i>Piratas en el Callao</i> ..	144 y 145
204. <i>Dragones: Destino de fuego</i> (Eduardo Schuldt, 2006).....	145 y 146
205, 206. Eduardo Schuldt, al lado de uno de los personajes de <i>Dragones: Destino de fuego</i> y cartel del film.....	145 y 146
207. <i>Valentino y el Clan del Can</i> (David Bisbano, 2008).....	147 y 148
208, 209. La actriz mexicana Mariana Ochoa y el actor nacional Christian Meier, voces de los protagonistas de <i>Valentino y el Clan del Can</i>	147 y 148
210. Comercial animado de chocolates “Cua Cua”, por Magma Creations.....	148 y 149
211. Personal de Magma Creations.....	148 y 149
212. Escena de <i>El Delfín. La historia de un soñador</i> (Eduardo Schuldt, 2009).....	150 y 151
213. Poster de <i>El Delfín</i>	150 y 151
214, 215. Algunas escenas de los segmentos animados de <i>La Gran Sangre</i> (Alex Sunción , 2006- 2007).....	151 y 152
216. Alex Sunción y Leslie Rodríguez, jóvenes animadores de <i>La Gran Sangre</i> ...	151 y 152
217. Personal de Zeppelin Estudios.....	152 y 153
218. Logotipo de Zeppelin Estudios.....	152 y 153
219. Personaje del comercial para leche evaporada Laive (2009), de Zeppelin Estudios.....	156 y 157
220. Comercial para el producto “Chocopunch”, de Winter’s, por Animal Fx.....	156 y 157
221. <i>Pacha</i> (Jossie Malis, 2005).....	156 y 157
222. <i>Bendito Machine II</i> (Jossie Malis, 2007).....	156 y 157
223. El Sapo de “Sapolio”, personaje animado por Gabriel Sado.....	158 y 159
224. Comercial para calmantes “Doloflam”, por Gabriel Sado.....	158 y 159
225. Comercial de Post Café para Banco BBVA (2009).....	159 y 160
226. Comercial de Phantasia Digital para galletas “Mini Ritz” (2009).....	159 y 160
227. <i>Las Tabas</i> (Roberto de la Puente, 2005).....	163 y 164
228. Cartel de <i>Maravillosamente Distintos</i> (Luis y Mauricio Esparza Santa María, 2006).....	163 y 164
229. Cartel de <i>Alter Oz</i> (Percy Kiyabu, 2006).....	165 y 166
230. <i>Ceda el paso</i> (María Gracia Bisso, 2008).....	165 y 166

231. Gastón Acurio interpretando a su personaje en <i>Ratatouille</i> (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007).....	166 y 167
232. Bruno Pinasco, seleccionado para el doblaje en español de <i>Kung Fu Panda</i> (Mark Osborne y John Stevenson, 2008) y de <i>Coraline y la puerta secreta</i> (Henry Selick, 2009).....	166 y 167
233. Gianmarco Zignago, una de las voces en <i>Up</i> (Pete Doctor y Bob Petersen, 2009).....	166 y 167
234. Revista <i>Sugoi</i>	169 y 170
235. Cartel promocional de una de las ediciones de <i>Anime Xtreme</i>	169 y 170
236. <i>Daigami</i> (José Luis del Castillo, 1999), primer anime realizado en el Perú....	171 y 172
237. <i>Nasato</i> (Hernán Sotomayor, 2004).....	171 y 172
238. <i>Lineage</i> (Jehú Llerena, 2006).....	171 y 172
239. Anuncio promocional de <i>El mundo perdido</i> (Harry O. Hoyt, 1925), primer film stop motion exhibido en nuestro medio.....	173 y 174
240. Comercial en stop motion de los años noventa, realizado por Sadi Robles, para salsa de tomate “Malloa”.....	173 y 174
241. Secuencia en stop motion de <i>Pintando nuestros derechos</i> (Pepe San Martín, 1994).....	173 y 174
242. <i>Memento Mori</i> (Jossie Malis, 2004).....	173 y 174
243. Cartel de <i>La Farándula</i> , de Cristian Cancho.....	175 y 176
244. Corto en clay animation, realizado por la productora One, mostrando una escena de lucha entre los periodistas Magaly Medina y César Hildebrandt (2007).....	175 y 176
245. <i>Turn On</i> (Henry Gates, 2007).....	175 y 176
246. <i>Las Memorias de Salmo Trutta</i> (Camila Valdeavellano y Cayetana Carrión, 2007).....	176 y 177
247. Cayetana Carrión y Camila Valdeavellano.....	176 y 177
248. Algunos de los cortos animados creados por Cristian Alarcón.....	181 y 182
249. <i>Escuela Militar</i> (Cristian Alarcón, 2005).....	184 y 185
250. <i>Silence Television</i> , proyecto artístico de Gianmarco Magnani.....	184 y 185
251. Diploma de graduación de Benicio Vicente. Antarki, taller de cine animado (1978).....	186 y 187

252. Diploma de graduación de Sadi Robles. Continental Schools, Inc. (1958)....	186 y 187
253. Anuncio de prensa de cursos por correspondencia de Continental Schools....	186 y 187
254. Esquema del plan de estudios de la academia de animación de Rafael Seminario.....	186 y 187
255. Aviso periodístico de los cursos de animación de Cesca.....	186 y 187
256. Aviso periodístico de los cursos de animación de Anivisa.....	186 y 187
257. Anuncio del taller de dibujos animados de Pepe San Martín en el Centro Cultural PUCP (1999).....	187 y 188
258. Anuncio del taller de cine animado Antarki / Concytec (1990).....	187 y 188
259. Logotipo del Centro de Entrenamiento Profesional de la Escuela de Arte Digital.....	189 y 190
260. Uno de los ambientes de estudio de Fx & Animation School.....	189 y 190
261. Logotipo de Lion Film School.....	189 y 190
262. Portada del Catálogo de la I Muestra Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2005.....	195 y 196
263. II Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2006.....	195 y 196
264. III Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2007.....	195 y 196
265, 266, 267. Ganadores del Concurso de Animación Web Perucultural y Fundación Telefónica del Perú - Edición 2005.....	197 y 198
268, 269, 270. Ganadores del Concurso de Animación Web Perucultural y Fundación Telefónica del Perú - Edición 2006.....	197 y 198
271. Publicidad del Festianima – Edición 2008.....	199 y 200
272. Ganadores del Festianima 2008.....	199 y 200

Anexo 1

**Fichas técnicas de cortos animados
peruanos exhibidos bajo la ley 19327**

(1976 - 1990)

Trabajo recopilatorio por Nelson García Miranda

CEO (Certificado de Exhibición Obligatoria):

226

Fecha: 5 de mayo 1976

Título: PACTO ANDINO

Dirección: Rafael Seminario

Empresa productora: Industria Andina del Cine

Técnica: Dibujo animado, color, cortometraje

Tiempo: 9 minutos - 35 mm

Resumen: Los países de Sudamérica firman tratado para eliminar las fronteras comerciales

CEO:

246

Fecha: 14 de setiembre 1976

Título: FACUNDO

Dirección: Fernando Gagliuffi

Producción: Fernando Gagliuffi

Guión: Fernando Gagliuffi

Técnica: Dibujo animado, color, cortometraje

Tiempo: 10 minutos, 16 mm.

Resumen: Visión risueña de la ciudad de Lima a través del recorrido de un personaje marginal, que viaja desde su barriada de esteras hasta el centro de la ciudad

CEO:

275

Fecha: 1 de marzo 1977

Título: EL MITO DE INKARRI

Producción: Sullana Producciones

Dirección: Mario Acha Kutscher

Guión: Mario Acha Kutscher

Técnica: Animación de dibujos del cronista Guamán Poma

Tiempo: 8 minutos 30 segundos - 35 mm - B/N

Laboratorio: Arturo Sinclair

Edición: Mario Acha

Fotografía: Kurt Rosenthal

Sonido: No tiene locución, sólo títulos intermedios

Sinopsis: Investigación visual sobre los dibujos de Guamán Poma de Ayala, cronista indio del siglo XVII. Con ellos, se ilustra, en forma de gráficos animados, el mito de Inkarrí, según versión de José María Arguedas

CEO:

300

Fecha: 25 de mayo 1977

Título: MI DULCE AMIGA (Cine poema)

Producción: Sullana Producciones

Dirección: Mario Acha Kutscher

Técnica: Animación de fotografías antiguas

Laboratorio: AFI (Artes Fílmicas Internacionales) Perú

Producción ejecutiva: Mario Acha

Guión: Mario Acha

Autor del texto de locución: Antonio Cisneros

Cámara y edición: Mario Acha

Locución: Nicolás Yerovi - Eduardo Cesti

Sinopsis: Cine poema. Atmósfera melancólica de la Lima del 900 a través de fotografías antiguas y un fotógrafo minuterero contemporáneo. El tiempo como protagonista.

Tiempo: 8 minutos 30 segundos - B/N - 16 mm ampliado a 35 mm

CEO:

454

Fecha: 9 de abril 1979

Título: CÓMO SE HACEN DIBUJOS ANIMADOS

Producción: Panorama Producciones

Dirección: Jorge Castro

Duración: 10 minutos - 35 mm - B/N

Laboratorio: Teleslide S.A. (Extranjero)

Producción ejecutiva: Arnold Baumann

Guión: Kurt Rosenthal

Fotografía y cámara: Raymundo Medina

Dibujante: Edmundo Vilca

Animación: Raymundo Medina

Edición: Ricardo Fleiss

Locutor: Fernando Farrés

Sinopsis: Sobre el proceso por el cual se logra en el cine el movimiento de animación de dibujos por la filmación de cuadro por cuadro

CEO:

532

Fecha: 5 de junio 1980

Título: EL CÓNDOR Y EL ZORRO

Producción: Caracol Producciones

Dirección: Walter Tournier

Duración: 10 minutos - 35 mm - color

Guión: Nelson García Miranda

Producción ejecutiva: Victoria de Tournier

Fotografía: Walter Tournier

Camarógrafo: Enrique Bedos

Sonido y locutor: Fernando Espinoza

Edición: Ricardo Fleiss

Música: Walter Mesa

Sinopsis: Cuento extraído de mitos andinos antiguos sobre las peleas del cóndor y el zorro, por cuyas contiendas tienen desordenada la naturaleza. En castigo, el dios Sol los convierte en piedras de un bosque de rocas

CEO:

640

Fecha: 26 de noviembre 1981

Título: EL CAPITÁN JUSTICIERO EN COMBATE CONTRA KOATÁN

Producción: Cesca Films S.A.

Dirección: Pedro Vivas Francia

Duración: 10 minutos - 16 mm - B/N

Laboratorio: Duart Films. N.Y. USA

Guión: Julio Cáceda

Edición: Jorge Pazos

Música: Julio Larrea

Locución: Daniel Romero

Animación: Carlos Valle

Sinopsis: Combate naval del capitán justiciero contra el pirata Koatán

CEO:

653

Fecha: 15 de febrero 1982

Título: EL CHICLE

Producción: Cronos Producciones Cinematográficas

Dirección: Nelson García Miranda

Duración: 9 minutos - 16 mm - color y B/N - ficción y animación

Laboratorio: Movielab USA

Producción: Alicia Pozzi Escot

Guión: Nelson García Miranda (adaptación de un cuento de Scott Fitzgerald)

Fotografía y cámara de ficción: Pedro Novak

Foquista: Juan Durán

Sonido: Edgar Lostanau

Edición: Gianfranco Annichini

Iluminación: Francisco Angulo

Script: Gianna Torringhi

Animación de plastilina: Walter Tournier

Cámara de animación: Enrique Bedos

Escenografía: Alicia Pozzi

Actores: José Antonio Bermeo, Ethel Mendoza, Daniel Britto

Sinopsis: Persecución de un chicle a un niño

CEO:

660

Fecha: 4 de diciembre 1982

Título: AYAR VENCE LA CARIES

Producción: Cesca Films S.R.L.

Dirección: Pedro Vivas Francia

Duración: 10 minutos - 16 mm

Sinopsis: Atención profiláctica de la dentadura

CEO:

668

Fecha: 26 de abril 1982

Título: EL ENEMIGO NUESTRO DE CADA DÍA

Producción: Panorama Producciones

Dirección: Edmundo Vilca

Duración: 6 minutos - 16 mm - color

Laboratorio: Hadeko (Alemania)

Cámara: Edmundo Vilca

Sonido: Mario Jacob

Sinopsis: Dibujos animados que ilustran y educan sobre la contaminación ambiental producida por el humo

CEO:

726

Fecha: 21 de abril 1983

Título: HAZAÑAS EN ALTAMAR

Producción: Cesca Films

Dirección: Pedro Vivas Francia

Sinopsis: Hazañas del capitán justiciero en altamar

CEO:

747

Fecha: 23 de junio 1983

Título: UN MUNDO PARA DOS

Producción: Industria Andina del Cine

Dirección: Víctor Sarmiento Castro

Duración: 10 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Movielab

Producción ejecutiva: Mónica Brown

Guión: Víctor Sarmiento

Fotografía y animación: Walter Tournier

Sonido: Guillermo Moreno

Edición: Mónica Brown

Creación de personajes: Julio Jáuregui

Dibujos: Máximo Geldres, Alfredo Peña

Locución: Aurora Colina, Margot López, Fernando Zevallos, Luis Felipe Ormeño, Fernando Montalvo

Sinopsis: A un mundo sin luz, inerte y solitario, llega un dios con una carga de amor

CEO:

773

Fecha: 10 de noviembre 1983

Título: UN PAÍS SIN DESARROLLO

Producción: Industria Andina del Cine

Dirección: Rafael Seminario

Duración: 8 minutos - 16 mm - color

Laboratorio: Bolívar Films (Venezuela)

Producción ejecutiva: Mónica Brown, Fortunato Brown

Animación y cámara: Rafael Seminario

Sonido: Guillermo Moreno

Locución: Ronald Portocarrero, Fernando Espinoza

Síntesis: Motivación al pago de impuestos, ya que equivale a contribuir con el desarrollo y bienestar del país

CEO:

807

Fecha: 27 de junio 1984

Título: EL SEÑOR GALLINAZO VUELVE A LIMA

Producción: Mundo Nuevo Films

Dirección: Ubaldo Ramos

Duración: 10 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Guión: Ubaldo Ramos (adaptación del cuento homónimo de Sebastián Salazar Bondy)

Animación y fotografía: Walter Tournier

Creación de personajes: Walter Tournier

Iluminación: Enrique Bedos

Locución: Fernando, Jorge Moscoso, Martín Moscoso, Cecilia Alegría

Síntesis: Un gallinazo recoge a un niño del jardín de su casa y lo lleva volando en su lomo, recorriendo los diversos barrios de su país

CEO:

826

Fecha: 6 de diciembre 1984

Título: LA MISMA VAINA

Producción: Inca Films y Fernando Gagliuffi

Dirección: Fernando Gagliuffi

Duración: 10 minutos - 16 mm - color

Guión y producción: Fernando Gagliuffi

Musicalización: Augusto Tamayo San Román

Sinopsis: Descripción humorística de la capital, su arquitectura y sus habitantes

CEO:

890

Fecha: 12 de setiembre 1985

Título: LA OSCURIDAD COLORIDA

Producción: Industria Andina del Cine

Dirección: Víctor Sarmiento Castro

Duración: 9 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Producción ejecutiva: Mónica Brown

Guión: Víctor Sarmiento Castro

Fotografía y animación: Walter Tournier

Creación de personajes: Julio Jáuregui

Dibujos: Javier Prado y Julio Jáuregui

Música: Jimmy Martínez, Saúl Cornejo

Locución (voces de): Aurora Colina, Antonio Aguinaga

Sinopsis: Verbosel pone luz y color a un mundo oscuro, se enamora de la bella Dubel

CEO:

898

Fecha: 7 de noviembre 1985

Título: PRE NATAL

Producido por: Juan Aranibar

Dirección: Juan Aranibar y Benicio Vicente Kou

Duración: 6 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Producción: Juan Aranibar

Guión: Juan Aranibar

Animación: Benicio Vicente Kou

Cámara: Benicio Vicente Kou

Sonido: Juan Aranibar

Sinopsis: Proceso de gestación y cuidados antes del parto, en pro del buen nacimiento del ser humano

CEO:

939

Fecha: 9 de octubre 1986

Título: OMAGUA EL NIÑO AMAZÓNICO

Producida por: Chimú Producciones Fílmicas

Dirección: Augusto Cabada Alarco

Duración: 7 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Producción: Augusto Cabada Alarco

Guión: Augusto Cabada Alarco (adaptación del cuento "Omagua")

Fotografía y animación: Carlos Valle

Música: David Aguilar

Calco y color: Ruth Chávez, Mozy Pinchiloti

Animación: Javier Prado, Máximo Geldres

Sinopsis: Un niño indio de una tribu amazónica, apoyado por elementos de la naturaleza, se enfrenta a fantasmas

CEO:

957

Fecha: 29 de enero 1987

Título: EL PERFIL DE LO INVISIBLE

Producción: Telecine y Gonzalo Pflücker

Dirección: Gonzalo Pflücker

Duración: 8 minutos - 16 mm - B/N

Laboratorio: Telecine

Guión: Gonzalo Pflücker

Fotografía: Javier Zapata

Animación: Gonzalo Pflücker

Cámara: Javier Zapata

Música original: Arturo Ruiz, Juan Luis Pereyra, Belisa Salazar

Dibujos: Gonzalo Pflücker

Sinopsis: Un personaje andrógino se escinde y da lugar a la dualidad del mundo: día y noche, bien y mal, amor y odio, etc.

CEO:

999

Fecha: 5 de noviembre 1987

Título: EL CAMELLO SIN JOROBA

Producción: Cesca Films

Dirección: Carlos Valle Lora

Duración: 7 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films

Producción ejecutiva: Jorge Pazos, Julio Larrea

Guión: Carlos Valle Lora

Fotografía: Carlos Valle Lora

Creación de personajes: Carlos Valle Lora

Animación e intermedios: Jorge Chiang, Héctor Pachauri

Calco: Ruth Chávez

Color: Mary Carmen Yuncor

Sinopsis: Un jeque árabe, desde su avión, ve que un campesino camina con su llama por los desiertos del Perú. Aterriza y le propone darle su avión, a cambio de su camello sin joroba. El trueque dura poco

CEO:

1040

Fecha: 21 de abril 1988

Título: LOS PRIMEROS HOMBRES DE AMÉRICA

Producción: Panorama Producciones

Dirección: Edmundo Vilca

Duración: 6 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Guión: Juan Acevedo

Sonido: José Nuñovero

Dibujos: Edmundo Vilca

Sinopsis: La teoría de Max Uhle sobre la aparición del hombre en América

CEO:

1100

Fecha: 18 de mayo 1989

Título: PEQUEÑOS CONSEJOS PARA NIÑOS Y VIEJITOS

Producción: Procesca

Dirección: Javier Prado

Duración: 7 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films

Producción ejecutiva: Jorge Pazos - Julio Larrea

Guión: Javier Prado

Fotografía y cámara: Fernando Elorriaga

Música: David Aguilar

Animación: Javier Prado

Calco y color: Ruth Chávez, Mary Carmen Yuncor

Sinopsis: Recomendaciones humanitarias de solidaridad humana

CEO:

1117

Fecha: 8 de noviembre 1989

Título: ANIMATÓGRAFO

Producción: Antarki Films

Dirección: Benicio Vicente Kou

Duración: 10 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Bolívar Film (Venezuela)

Guión: Benicio Vicente - Nelson García M.

Fotografía: Guillermo Malpica

Edición: Victoria Chicón

Iluminación: Luciano Talledo

Locución: Lita Vargas

Sinopsis: De los juguetes ópticos (precursores del cine) a la recomposición del movimiento por el cine animado. Presentación del mito Cuniraya

CEO:

1125

Fecha: 28 de diciembre 1989

Título: MISCELÁNEAS INSTANTÁNEAS

Producción: Procesca

Dirección: Javier Prado

Duración: 7 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Producción ejecutiva: Jorge Pazos - Julio Larrea

Guión: Javier Prado

Fotografía: Fernando Elorriaga

Música: David Aguilar

Animación: Javier Prado

Calco y color: Ruth Chávez, Mary Carmen Yuncor

Sinopsis: No se halló

CEO:

1151

Fecha: 14 de junio 1990

Título: AL TOQUE DE QUEDA

Producción: Industria Andina del Cine

Dirección: Roberto Bonilla y Javier Prado

Duración: 8 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Producción ejecutiva: Mónica Brown

Guión: Roberto Bonilla

Fotografía: Fernando Elorriaga

Cámara: Fernando Elorriaga

Sonido: Guillermo Moreno

Edición: María Ruiz V.

Sinopsis: Sobre las aventuras y desventuras de un personaje durante el toque de queda decretado en la ciudad de Lima

CEO:

1154

Fecha: 9 de agosto 1990

Título: PEDRO RUIZ GALLO

Producción: Nazca Films

Dirección: Carlos Valle

Duración: 7 minutos - 35 mm - color

Laboratorio: Color Films (Perú)

Producción ejecutiva: Carlos Valle

Guión: Carlos Valle

Fotografía y cámara: Carlos Valle

Música: Alonso Zevallos

Calco y color: Ruth Chávez, Milagros Churín Santos, Alina Churín Santos, Caridad Rojas

Sinopsis: Biografía del científico y explicación de sus importantes inventos

CEO:

1201

Título: TESORO MAL HABIDO QUEDA ESCONDIDO

No se encontró información

Anexo 2

Fichas técnicas de largometrajes animados producidos en el Perú

Título: LA FARÁNDULA

Técnica: Ficción - Animación Stop Motion

Año de Realización: 1998

Producción: Cristian Cancho Llamocca

Dirección: Cristian Cancho Llamocca

Producción Ejecutiva: Vincenzo Rapizza

Duración: 63 minutos - color

Guión: Cristian Cancho Llamocca

Fotografía: Cristian Cancho Llamocca

Sonido: Vincenzo Rapizza

Arte: Vincenzo Rapizza y Cristian Cancho

Edición: Cristian Cancho Llamocca

Actores: Erick García, Fanny Labbé, Karla Aquije, Daniel Schoonenboom, Angie Ríos, Dorella Rapizza, Carla Montalvo, Graciela Temoche, Cynthia Zegarra, Miguel Villaseca, Antonio Orcal, Walter Gil, Ricardo Delgado, Edgar Benavente, Fernando Rodríguez, Gino Romero, Augusto Navarro, Gonzalo Hurtado, Hugo Sarmiento, Analucía Riveros, Manuel Carrillo, Alejandro Fuentes, Iván Huertas, Aldo Caligari, Josh Moody, Tamzen Howe, Cristian Cancho, Vincenzo Rapizza, Vanesa Cheel, Salomón Senepo, Sergio Burstein, Ricardo Mendoza, Sara Borbor y Jennifer Pacheco

Título: AL ENCUENTRO CON JESÚS

Técnica: Animación 2D - Telefilm

Año de Estreno: 2004

Producción: Luz Propia Estudios

Dirección: Javier Prado Bedoya

Duración: 74 minutos

Resumen: En medio de la simbólica búsqueda de las cuatro partes de un corazón, un niño descubre el valor del sacrificio de Cristo en la Tierra.

Título: PIRATAS EN EL CALLAO

Técnica: Animación 3D

Año de Estreno: 2005

Producción: H. Garrido-Lecca, Jaime Carbajal, José Antonio Chang y Shirley Svensson - Alpamayo Entertainment

Dirección: Eduardo Schuldt

Producción Ejecutiva: Jaime Carbajal

Duración: 78 minutos - color

Guión: Pipo Gallo y Hernán Garrido-Lecca (basado en el libro homónimo, por Hernán Garrido-Lecca)

Música: Grupo TK - Orquesta Sinfónica de Lima

Audio y Post-Producción: Estudios Elías Ponce

Voces: Stephanie Cayo (Alberto), Alberto Isola (Jacques L’Hermite), Magda Botteri (Ignacio), Javier Echevarría (Capitán del Avent), Enrique Victoria (Alberto de anciano), Carlos Alcántara (Jonathan), Miguel Iza (Capitán del Mack), Diego Bertie (Ghen Huigen), Natalia Parodi (Urpi), Gonzalo Torres (“Curro”), Katia Condos (Marianita), Mari Pili Barreda (Miss Carito), Denise Moscol (Mónica), Gianfranco Brero (Capitán del Mauritius), Ricardo Velásquez (Virrey Marqués de Guadalcázar), Bruno Ascenzo (“Apagón”), Salvador del Solar (Capitán del Windhont), Pipo Gallo (Loro Lorenzo), Augusto Casafranca, Amiel Cayo, Jorge Quiñe, Javier Valdez, Fabrizio Aguilar, Christian Ysla

Distribución: United International Pictures

Título: DRAGONES: DESTINO DE FUEGO

Técnica: Animación 3D

Año de Estreno: 2006

Producción: H. Garrido-Lecca, Jaime Carbajal, José Antonio Chang y Shirley Svensson - Alpamayo Entertainment

Dirección: Eduardo Schuldt

Duración: 80 minutos - color

Guión: Giovanna Pollarolo y Enrique Moncloa (basado en el cuento “John John, el dragón del Titicaca”, de Hernán Garrido-Lecca)

Música: Antonio Gervasoni

Tema musical : Gianmarco Zignago

Voces: Gianmarco Zignago (John John), Gianella Neyra (Marina), Silvia Navarro, Jesús Ochoa, Roberto Moll, Elva Alcandré, Ricardo Velásquez, Katia Condos, Javier Echevarría, Bruno Ascenzo, Rómulo Assereto, Saskia Bernaola

Distribución: Andes Films

Título: VALENTINO Y EL CLAN DEL CAN

Técnica: Animación 3D

Año de Estreno: 2008

Producción: Alpamayo Entertainment

Dirección: David Bisbano

Dirección de animación: Maykol Choque

Producción Ejecutiva: Jaime Carbajal

Duración: 80 minutos - color

Guión: Wendy Ramos (basado en una historia de Marcos Rujel)

Fotografía: Lucho Díaz

Música: Vali Cáceres

Sonido: Fernando Bedoya

Director de arte: David Bisbano

Voces: Christian Meier (Valentino), Mariana Ochoa (Bianca), Gisela Valcárcel (dueña de Bianca), Alberto Isola ("El innombrable"), Percy McKay (Duque), Marco Zunino (Bones), Bruno Ascenzo (Boti) y Jhovan Tomasevich (Bonzo), Ugo Plevisani, Pablo Saldarriaga, Mario Velásquez, Elva Alcandré, Gachi Rivero

Título: EL DELFÍN. LA HISTORIA DE UN SOÑADOR

Técnica: Animación 3D - color

Año de Estreno: 2009

Producción: Dolphin Films (Perú) - Passworld (Italia) - DDG (Alemania)

Dirección: Eduardo Schuldt

Dirección Artística: Flavio Caporali

Duración: 89 minutos

Guión: Michael Wogh, Judy Kelem y Sergio Bambarén (basado en el libro homónimo de Sergio Bambarén)

Tema musical: Gianmarco Zignago - Diego Torres

Musicalización y Sincronización: Jan Álvarez Guerra y Antonio Gervasoni

Voces: Alejandro Orozco, Moisés Iván Mora, Octavio Rojas, Ricardo Tejedo, Leyla Rangel, Luis Fernando Orozco

Distribución: 20th Century Fox



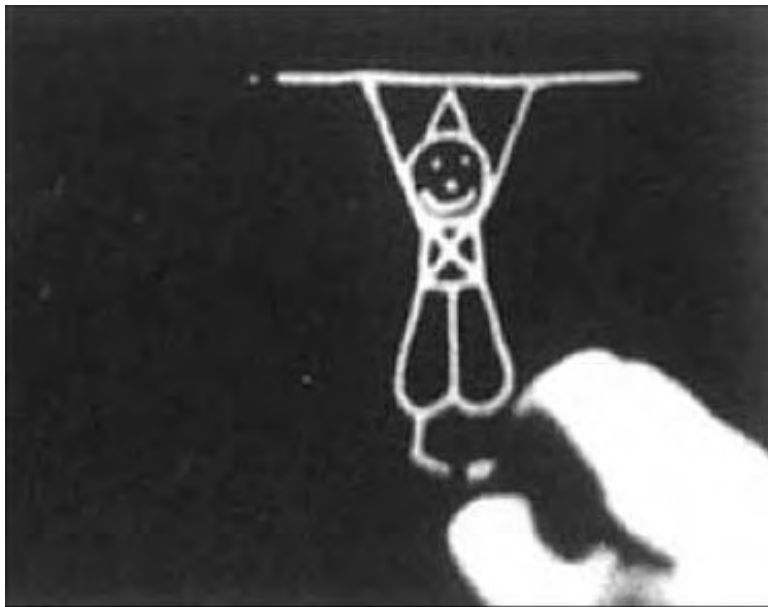
1. Franz Von Uchatius
(Fuente: www.aeiou.at)



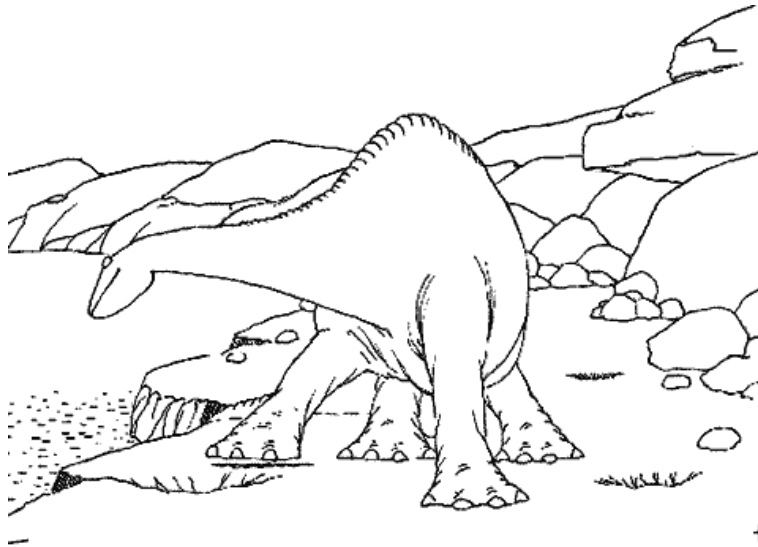
2. Cartel del Teatro Óptico de Reynaud (1892)
Fuente: www.kuratti.wordpress.com



3. *Humorous phases of funny faces* (Stuart Blackton, 1906)
Fuente: www.inkwellimagesink.com



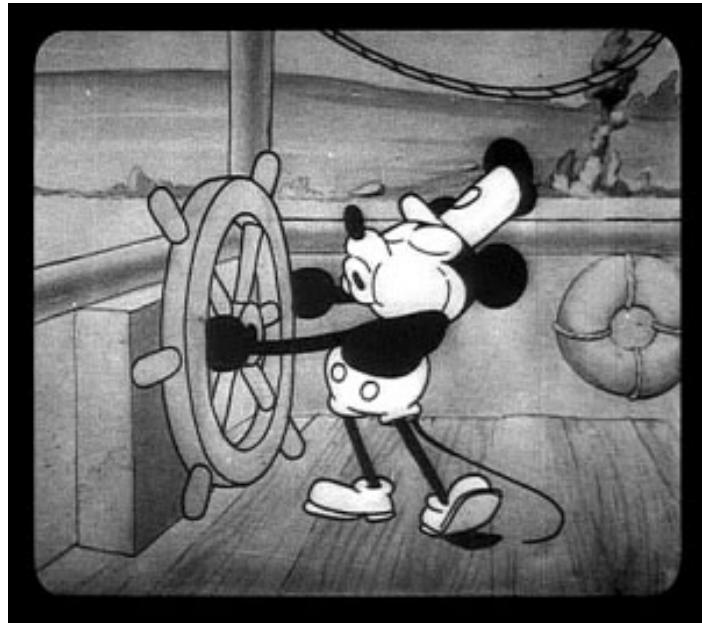
4. *Fantasmagoria* (Emile Cohl, 1908)
Fuente: www.diariodenavarra.es



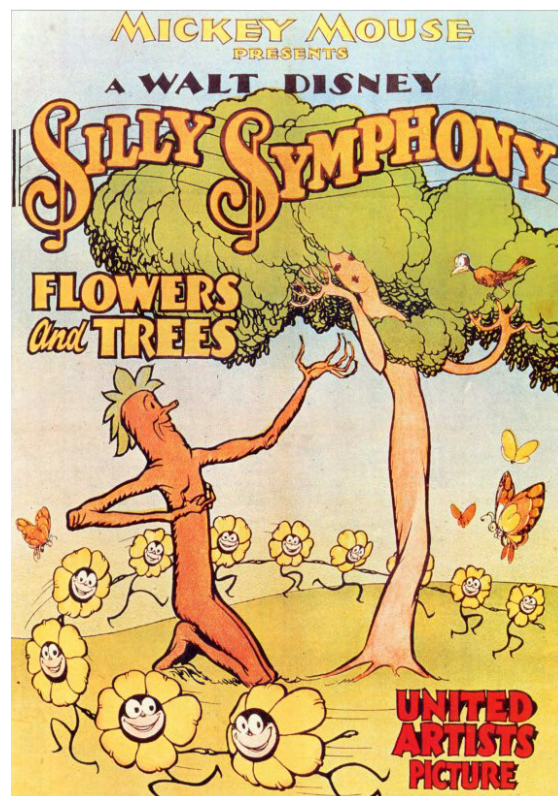
5. *Gertie, el dinosaurio* (Winsor McCay, 1914)
Fuente: www.bpib.com



6. *Koko, el payaso* (Max y Dave Fleischer, 1918)
Fuente: www.inkwellimagesink.com



7. *Steamboat Willie* (Walt Disney, 1928)
Fuente: www.eldiablenlosdetalles.net



8. Cartel de *Flores y Árboles* (Walt Disney, 1932)
Fuente: www.bcdb.com



9. Popeye, el marino (Max y Dave Fleischer)
Fuente: www.animated-views.com



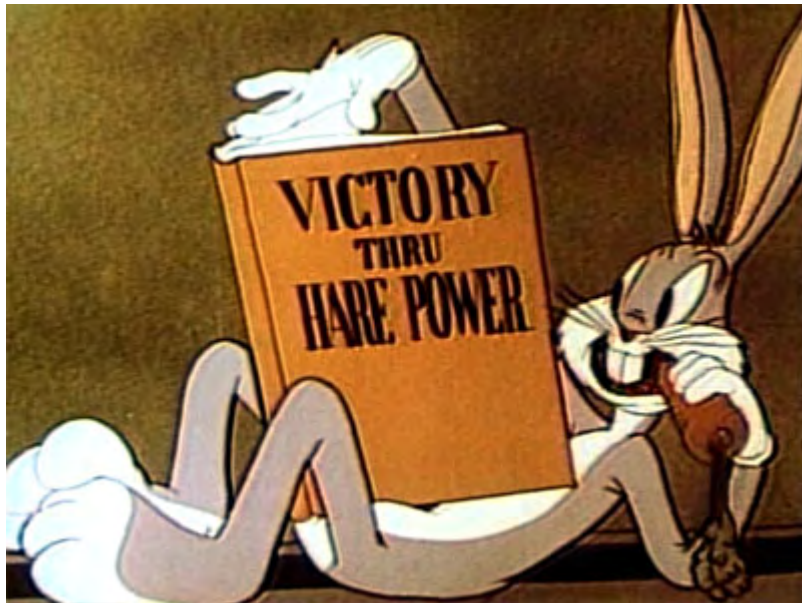
10. *Blancanieves y los siete enanos* (Walt Disney, 1937)
Fuente: www.noticiasdisney.blogspot.com



11. Walt Disney (1901-1966)
Fuente: www.siegelproductions.ca



12. Tom y Jerry (William Hanna y Joseph Barbera / Metro Goldwin Mayer)
Fuente: www.patxoescobar.com



13. Bugs Bunny (Warner Brothers)
Fuente: www.boston.com



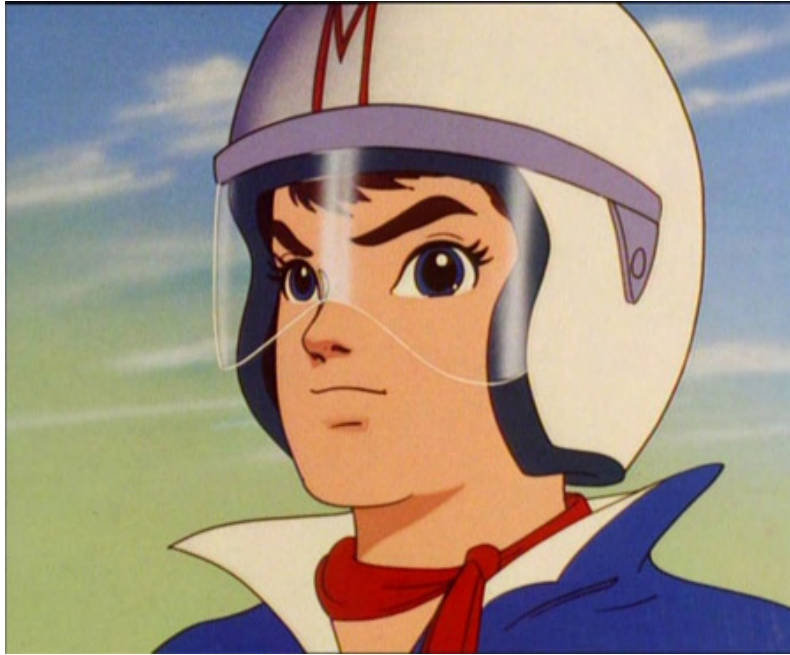
14. *Huckleberry Hound* (Hanna-Barbera, 1958)
Fuente: www.monjes.org



15. *Los Picapiedras* (Hanna-Barbera, 1960)
Fuente: www.nanuse.webcindario.com



16. *Astroboy* (Osamu Tezuka, 1963)
Fuente: www.aspergers.dasaku.net



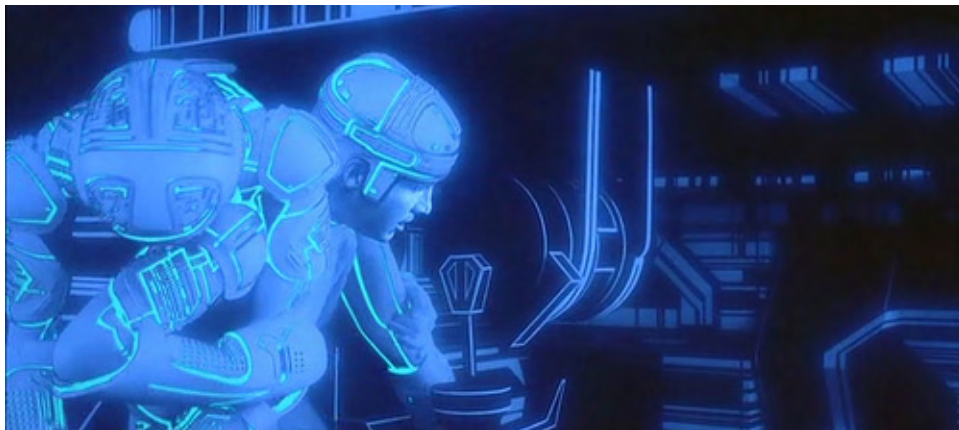
17. *Meteoro* (Tatsunoko Productions, 1967)
Fuente: www.taringa.net



18. *Fantasmagórico* (Daichi Doga, 1967)
Fuente: www.elfrilo.com



19. *Mazinger Z* (Toei Animation, 1972)
Fuente: www.kakuregaijin.blogspot.com



20. *Tron* (Steven Lisberger / Estudios Disney, 1982)
Fuente: www.aeromental.com



21. *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988)
Fuente: www.premiere.com



22. *La Bella y la Bestia* (Gary Trousdale y Kirk Wise / Estudios Disney, 1991)
Fuente: www.noticiasdisney.blogspot.com



23. *Toy Story* (John Lasseter / Estudios Disney, 1995)
Fuente: www.pillateunlinux.wordpress.com



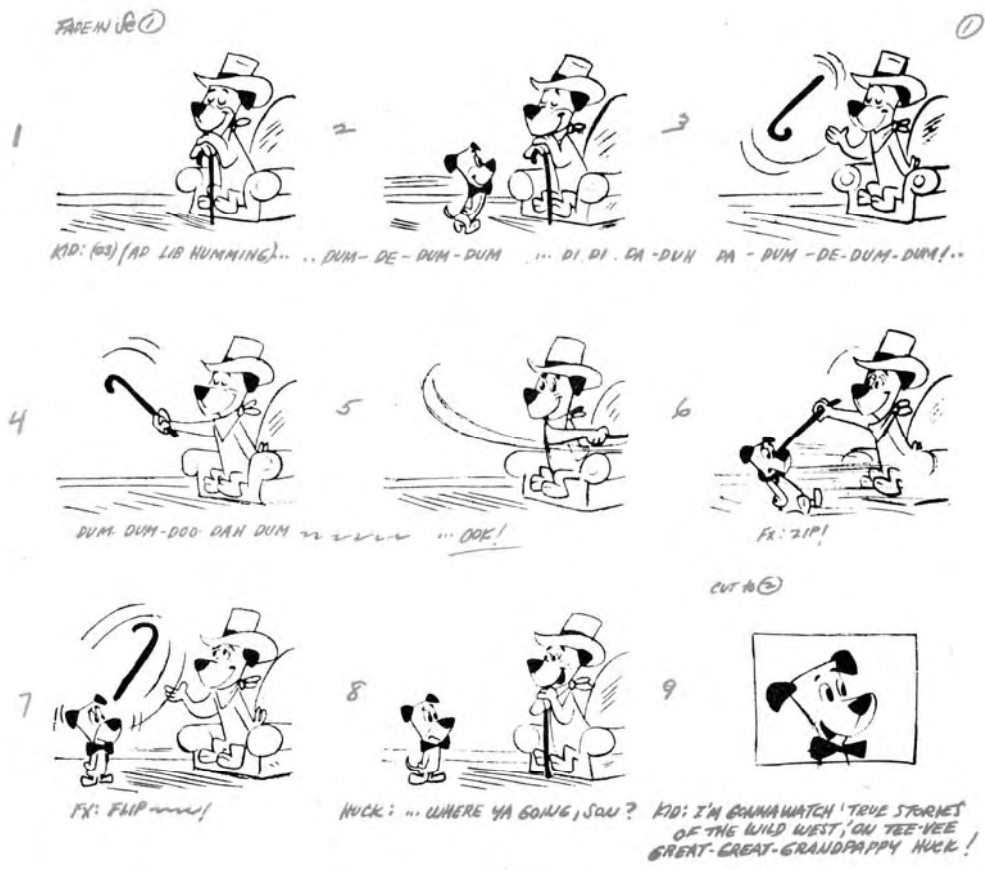
24. *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen / DreamWorks, 2001)
Fuente: www.entretizas.org



25. *La era del hielo* (Chris Wedge / 20th Century Fox, 2002)
Fuente: www.taringa.net



26. *Up* (Pete Docter y Bob Petersen / Estudios Pixar, 2009)
Fuente: www.blogdecine.com



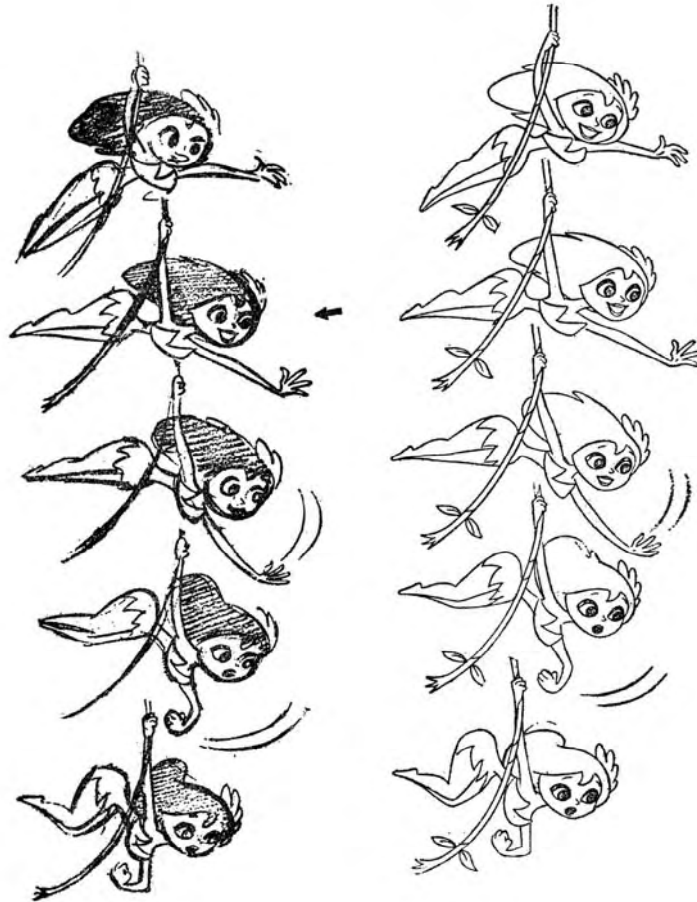
27. Storyboard de la serie *Huckleberry Hound*, de la Hanna-Barbera (Foto: Thomas E. Stimson, Jr. – Revista *Mecánica Popular*)



28. Hoja modelo de Tom, personaje de la serie *Tom y Jerry*, de la MGM (Fuente: www.lesharper.com)



29. Equipo de animación de la Disney, en 1931
(De *Maravillas de los Dibujos Animados*, por Bob Thomas)



30. Dibujos en línea rudimentaria y en línea limpia para una secuencia animada.
La flecha indica la posición clave, establecida por el animador principal.
(De *Técnica del cine animado*, por John Halas y Roger Manvell)



31. El movimiento en el arte prehistórico peruano.
Cueva número 3 de Chaclarragra. Lauricocha, Huánuco.
(De "Origen del hombre y la cultura andinos", por Augusto Cardich.
En *Historia del Perú*, de Juan Mejía Baca / Tomo I)



32. Sucesión progresiva de dibujos procedente de un ceramio Moche
(De *Iconografía Mochica*, de Anne Marie Hocquenhem)

Anna Pavlowa en la admirable obra cinematográfica «LA MUDA DE PORTICI» ha demostrado una vez más al público limeño sus inimitables dotes coreográficas y como actriz una verdadera estrella.

TEATRO ALHAMBRA Cinematográfica Sudamericana (S. A.)

Hoy Domingo—En Vermouth y Noche—Ruidoso éxito de la incomparable Anna Pavlowa y su famosa compañía en la obra "LA MUDA DE PORTICI"—Platea 0.60—En Matinée Familiar á las 3 y 30—Gran sorpresa "DIBUJOS MOVIBLES" y la magnífica obra "EL PIRATA DEL AIRE"—Niños 0.20—Platea 0.30.

¿Sabe Ud. lo que significa "LA MANCHA ROJA"?

1358

33. Primera función de dibujos animados en el Perú
(De *El Comercio*. Lima, 10 de marzo de 1918)

CELEBRACION DEL CENTENARIO DE AYACUCHO

EL FILM DE LA PRENSA DARA A CONOCER EN EL EXTRANJERO LA CULTURA Y EL PROGRESO PERUANOS

EL PERU ANTE EL MUNDO

Este "film" reflejará con exactitud y con un fondo sentimiento artístico, la vida del Perú, y ofrecerá reseñas gráficas numerosas, empinadas como elemento revelador, reportajes cinematográficos, descripciones y vistas, retratos, dibujos en movimiento, diagramas y estadísticas, sin que ninguno de estos hechos o de estos elementos disminuya el interés emotivo de la obra o sea una causa de abidez. El "film" constará de un Prólogo, una introducción geográfica e histórica y siete extensas partes, es decir tendrá el desarrollo de una obra escénica de pantalla, de largo metraje; esas siete partes no impedirán, claro está, su utilidad necesaria ni la orgánica de su concepción.

34. Aviso promocional del proyecto cinematográfico *El Perú ante el mundo*, del diario *La Prensa*.
(De *La Prensa*. Lima, 6 de noviembre de 1924)



COLON TO DAY for the First time in Lima you will hear a whole programme of Pictures all talking, all singing, all dancing. See programme below

HOY Por primera vez en Lima tendrá Ud. oportunidad de oír el Cine hablado. Es-
trenamos un variado programa totalmen-
te hablado en inglés, todo bailado y todo cantado.

Vea el orden del espectáculo

Vermouth 6.30 - Noche 9.30

PROGRAMA

- 1.— REVISTA DE ACTUALIDADES PATHE, 1 acto.
- 2.— POR EL RADIO, 1 acto. Dibujos animados musicales. Fábula de Aesop.
- 3.— A CIENTOS KILOMETROS DE BROADWAY, Comedia musical en 2 actos, totalmente hablada en Inglés, ballada y cantada, por Harry B. Watson, Reg Merville, Olga Woods y las muchachas de Pathé, con bellísimas canciones.
- 4.— COMO EL CRISTAL, Revista musical deportiva mostrando a los champions nadadores del mundo. Lo más bello en cinematografía bajo del agua y una maravillosa lección de natación. 1 acto.
- 5.— UN PROCESO ZARZUELESCO, comedia musical en 2 actos, totalmente hablada en Inglés, balles, cantos por las muchachas de Pathé.
- 6.— CUANDO EL GATO ESTA AUSENTE, cartón musical animado de maravillosa comioidad. 1 acto.

PIDA EN BOLETERIA LOS ARGUMENTOS EN ESPAÑOL.

(Películas aptas para adultos y menores)

PRECIOS

Palcos con 4 entradas	\$ 6.00
Platea numerada	" 1.50
Balcón y Niños a Balcón	" 1.00
Cazuela	" 0.40

Más el impuesto municipal



PROGRAMME 6.30 and 9.30 p. m.

- 1.— PATHE NEWS. 1 act.
- 2.— TUNNING IN—Aesop's cartoon Fable. 1 act.
- 3.— FIFTY MILES FROM BROADWAY—A Golden Rooster, Melody comedy, all talking with Harry B. Watson, Reg Merville, Olga Woods and Pathe Frolic Girls. 2 acts.
- 4.— CRISTAL CHAMPION—1 act. Swimming champions of the World. All sound. Learn How To Swim.
- 5.— SINGOPATED TRIAL, with Lew Seymore, Morgan Morley and Pathe's Girls. Melody comedy, 2 acts.
- 6.— WHEN THE CAT IS AWAY, 1 act. Sound cartoon Monkey Mouse.

PROGRAMA

- 1.— REVISTA DE ACTUALIDADES PATHE, 1 acto.
- 2.— POR EL RADIO, 1 acto. Dibujos animados musicales. Fábula de Aesop.
- 3.— A CIENTOS KILOMETROS DE BROADWAY, Comedia musical en 2 actos, totalmente hablada en Inglés, ballada y cantada, por Harry B. Watson, Reg Merville, Olga Woods y las muchachas de Pathé, con bellísimas canciones.
- 4.— COMO EL CRISTAL, Revista musical deportiva mostrando a los champions nadadores del mundo. Lo más bello en cinematografía bajo del agua y una maravillosa lección de natación. 1 acto.
- 5.— UN PROCESO ZARZUELESCO, comedia musical en 2 actos, totalmente hablada en Inglés, balles, cantos por las muchachas de Pathé.
- 6.— CUANDO EL GATO ESTA AUSENTE, cartón musical animado de maravillosa comioidad. 1 acto.

PIDA EN BOLETERIA LOS ARGUMENTOS EN ESPAÑOL.

(Películas aptas para adultos y menores)



37. Mickey Mouse, protagonista del corto *La pesadilla de Mickey*
(De *El Comercio*. Lima, 15 de diciembre de 1932)



38. Anuncio de la casa Klinge ofreciendo los pañuelos bordados "Mickey the Mouse". Temprana expresión del merchandising disneyano en nuestro medio.
(De *El Comercio*. Lima, 29 de junio de 1931)

Walt Disney, el creador de los dibujos animados, llegó ayer

Entrevista con el célebre artista norteamericano

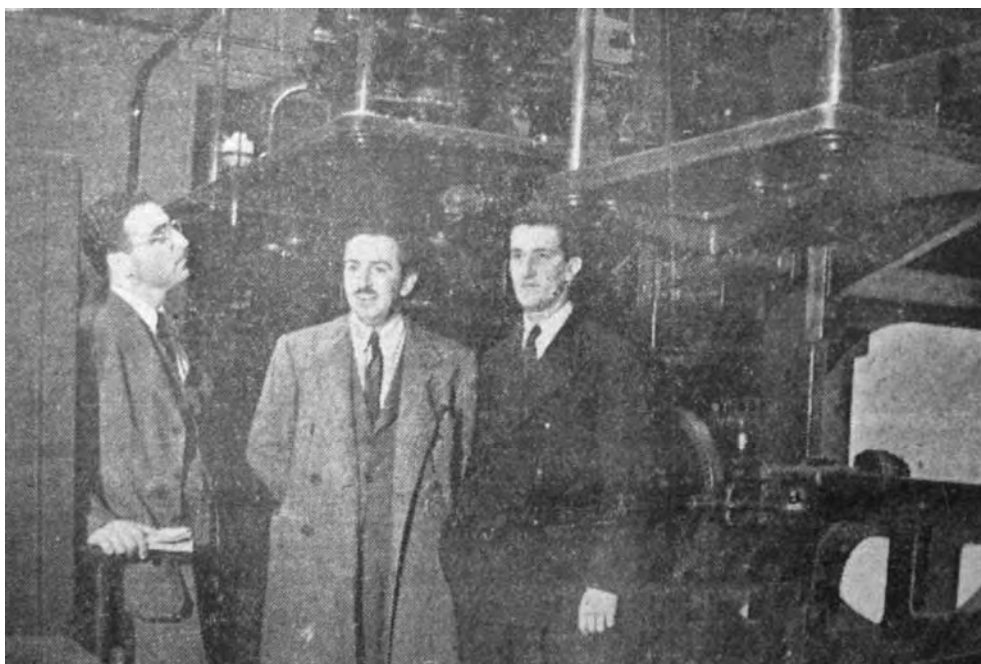
El «Mago» de la cinematografía, el creador de los dibujos animados, que es, sin duda alguna, la más grande realización artística del arte de la pantalla, uno de los hombres más populares y, al mismo tiempo, más queridos de nuestros días, Walt Disney, llegó ayer a Lima, procedente de Buenos Aires, y después de breve estancia en Santiago de Chile.

La vida de Walt Disney es, seguramente, hartó conocida, no obstante la modestia del gran artista, enteramente embebido en sus ideales artísticos y en sus sueños de creador, que le interesan mucho más que el renombre mundial que sus obras le han otorgado. Nació el 5 de diciembre de 1901, en la populosa ciudad de Chicago, capital del estado de Illinois de la República Fe-

39. Titular sobre la llegada de Walt Disney a Lima
(De *El Comercio*. Lima, 9 de octubre de 1941)



40. Disney, con amigos y periodistas en Lima
(Foto: Diario *El Comercio*)



41. Walt Disney en las instalaciones del diario *El Comercio*, de Lima
(Foto: Diario *El Comercio*)



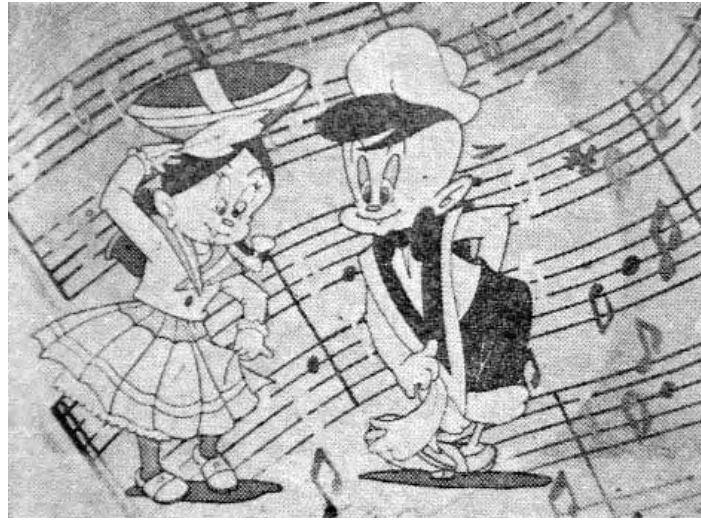
42. Disney y el pintor nacional José Sabogal en su taller del jirón Carabaya
(De *Fanal*, revista de la Internacional Petroleum Company / No 74 /Lima, 1965)



43. Rafael Seminario en 1953
(Foto: Diario *Última Hora*)



44. "Periquito", de Rafael Seminario, uno de los primeros personajes del dibujo animado nacional
(Foto: Diario *Última Hora*)



45, 46, 47. Algunas escenas del corto animado nacional
Sorpresas limeñas (Rafael Seminario, 1957)
Fotos: Diario *Última Hora*

Película de Dibujos Animados Exhibió Ayer Artista Peruano

La primera película de dibujos animados hecha por un artista peruano fue exhibida ayer en el Cine Metro, bajo los auspicios del Gerente de la Metro Goldwyn Mayer, Alberto Walker. A la presentación de "Producciones Rafael Seminario Q." concurrieron hombres de negocios, cinematografistas y publicistas.

El autor de esta película expresó que el éxito de muchos negocios depende únicamente de una publicidad bien hecha, y señaló que en este caso el dibujo animado abarca un amplio campo psicológico siendo factor principal en la propaganda moderna. Seminario fue aplaudido por esta presentación.

Entrevistado por los periodistas Rafael Seminario indicó que acababa de presentar al país una nueva industria cinematográfica capaz de competir con otras del mundo de la publicidad interna-

cional. "Procuraré hacer conocer en el exterior más vivamente nuestro folklore para despertar el interés turístico", agregó.

Habiendo de la cinematografía del dibujo animado manifestó que éste podía aplicarse con el mismo éxito en las universidades y colegios, porque así la enseñanza es más objetiva, tal como se hace en otros países. "El dibujo animado, no sólo interesa a los niños sino que también despierta la curiosidad de los adultos".

Tarros de Leche Colectan Mañana

Continuando con la campaña pública que durante el mes de mayo realiza la Cámara Junior Femenina de Lima, mañana domingo, el Banco-Móvil para las donaciones de leche estará situado en

48. Reseña periodística sobre el estreno de *Sorpresas limeñas* (De *La Prensa*. Lima, 4 de mayo de 1957)



49. Arte humorístico de Jorge Caro para portada de semanario *Pedrín Chispa*. Lima, 1956 (Fuente: Colección Fernando Franco Quiroz / Kingdom Comics)

**ESTRELLAS DEL "SOL"
POR TV**



HOY formidable programa,
en los estudios de TV
General Electric de IMACO
en el Centro Comercial
TODOS

7:30 Oscar Avilés y su conjunto
FIESTA CRIOLLA - Hit del mo-
mento en radio y teatros.

7:55 Presentación de **ELVIRA TRAVESI**
JUAN URETA Y **GLORIA URETA**
en un sketch - Artistas Peruanos
recién llegados de la TV, teatros
y radios de Buenos Aires.

8:05 Trio "**LOS ISLEÑOS**" los reves
del Merecumbé

Vea por TV y oiga por Radio "El Sol"
a sus estrellas favoritas.

**CUANDO LA TV ESTE EN EL
PERU SERA SU RECEPTOR**

IMACO
INTERNATIONAL MACHINERY CO.

50. Exhibiciones de televisión por circuito cerrado en "Todos", de San Isidro (De *Última Hora*. Lima, 24 de agosto de 1957)



TV
POR PRIMERA VEZ EN EL PERU
HOY

TELEVISION COMERCIAL
esta noche, a las 7.30

RCA Victor
TELEVISION

presenta su
GRAN DESFILE DE ESTRELLAS

los artistas que usted esperaba ver
y... sorpresas que usted no esperaba!

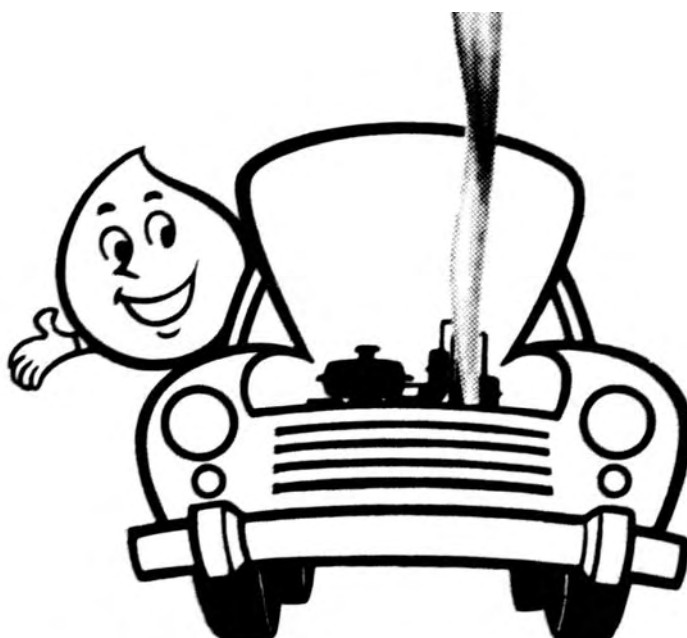
CANAL 7 Ministerio de Educación

Se ve mejor... se escucha mejor - RCA Victor. Televisión

51. Primer programa de televisión comercial en el recién creado Canal 7 (De *Última Hora*. Lima, 26 de julio de 1958)



52. Comercial televisivo de los 60's para chicha morada "Royal". Audiovisual Productions
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



53. "La gota" de Esso. Personaje animado en los 60's
por Audiovisual Productions



54. Félix Nakamura (derecha) en un alto a su trabajo
(Foto: Archivo Rosa Nakamura Makino)



55. Félix Nakamura en la mesa de dibujo
(Foto: Archivo Rosa Nakamura Makino)



56. Personal de Telecine durante un almuerzo en el restaurante “Rosita Ríos”, en 1965. Entre otros, figuran, en primer término y tercero de derecha a izquierda, Carlos Valle. En segundo término y de derecha a izquierda, Raymundo Medina, Alfonso Maldonado, Anita Saravia, Henri Aisner.
(Foto: Archivo Raymundo Medina)



57. Comercial televisivo de los 60's para manteca “Porky”. Organización Cinematográfica Telecine
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



58. Comercial televisivo de los 60's para preparado "Ricacao". Organización Cinematográfica Telecine
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



59. "La Chaposa", de la bebida gaseosa "Kola Inglesa",
personaje animado por Telecine

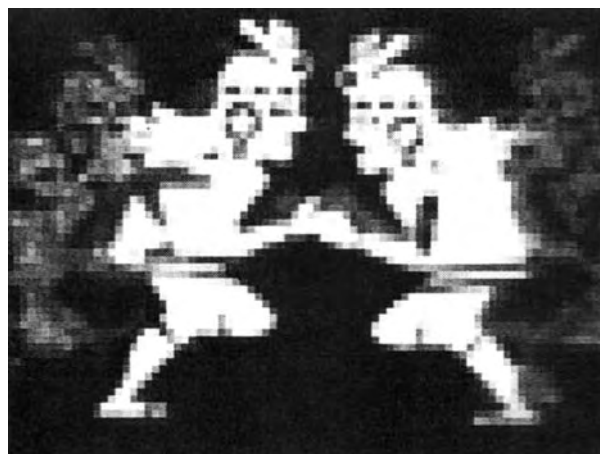


60. Fotografía del personal del estudio de Rafael Seminario en el jirón Ica, en 1968. De pie, de izquierda a derecha, Denise Maquet (entintadora y colorista), Lupe Bobadilla (entintadora y colorista), Rafael Seminario. Sentados, de izquierda a derecha, Rigoberto García (animador), personaje no identificado. (Foto: Archivo Rafael Seminario Quiroga)



61. "Bimbo", de Rafael Seminario, personaje-imagen de la bebida del mismo nombre creado para Corporación Lindley

62. Presentación animada del noticiero de Canal Cuatro *Telecuatro* (Félix Nakamura, 1970).
 Fuente: www.arkivperu.com



VEAME HOY
 a las 9:00 pm. en el Canal 4 con todos mis amigos.
 (Firmado)

HUCKLEBERRY HOUND
 Por el mismo autor de TOM Y JERRY

Lo esperamos esta noche con **HUCKLEBERRY HOUND**
 Somos dos pericotes, pero muy decentes, y todos hablamos en español... y del bueno.

Menos yo, que maulló andalú, pero se me entiende de lo más bien.

Yo soy el Oso Yogi: ¡ja, ja, ja!
 Nos trae Almacenes SANTA CATALINA. Nos pasan cosas terribles —¡jo, jo, jo!
 Veamos... ¡ja, ja, ja!

Esta noche y todos los viernes, los personajes más simpáticos, en las películas más cómicas.
 9:00 pm. CANAL 4

Medio hora de dibujos animados para niños que no se los perderán los grandes.

Una presentación de
ALMACENES
Santa Catalina

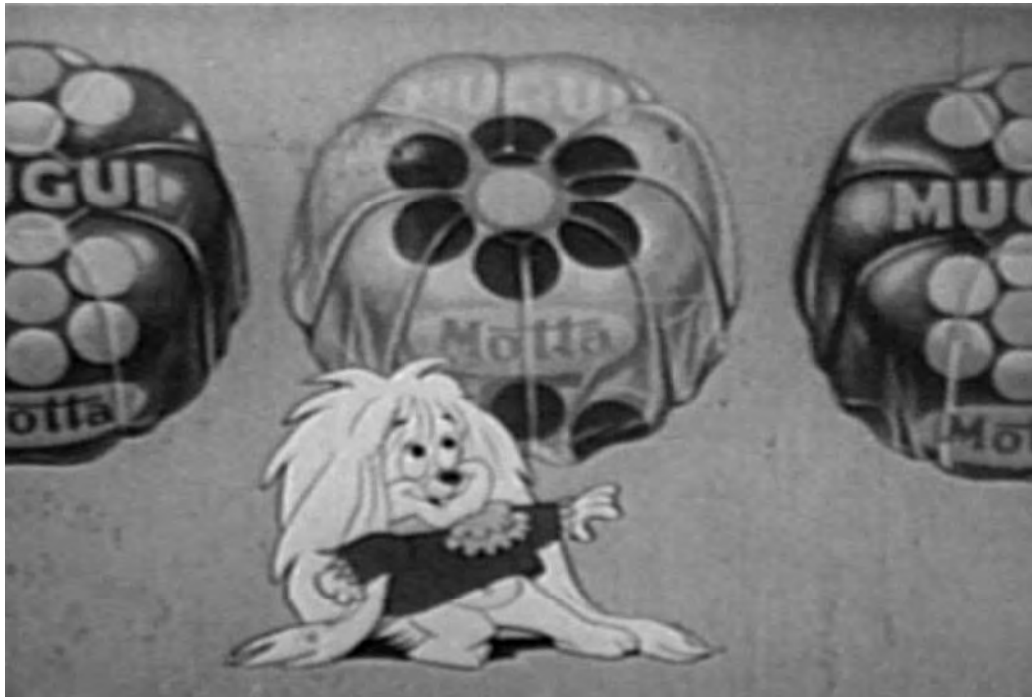
63. Anuncio de prensa presentando el *Show de Huckleberry Hound* (De *El Comercio*. Lima, 11 de noviembre de 1960)



64. Comercial televisivo de los 70's para caldos "Knorr". Producciones Creativas, de Sadi Robles
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



65. Comercial televisivo de los 70's para café "Don Lucho". Producciones Creativas, de Sadi Robles
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



66. Comercial televisivo de los 70's para chocolate "Mugui", de Motta.
Producciones Creativas, de Sadi Robles
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



67. Comercial televisivo de los 70's para postres "Royal". Producciones Creativas, de Sadi Robles
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



68. Comercial televisivo de los 70's para galletas "Ricuritas". Producciones Creativas, de Sadi Robles
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



69. Comercial televisivo de los 70's para caramelos "Bionics". Producciones Creativas, de Sadi Robles
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



70. 1970: Sadi Robles en la mesa de animación
(Foto: Archivo Sadi Robles Falcón)

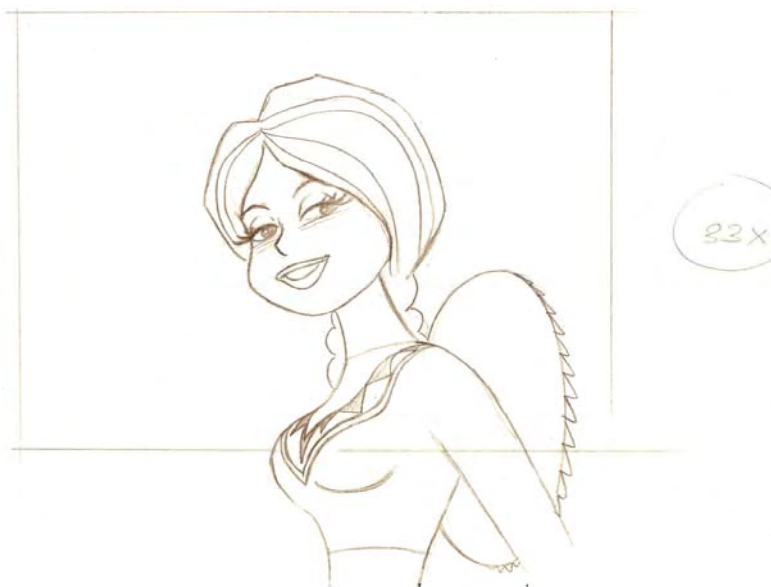


71. 1970: Sadi Robles (der.) en su estudio, discutiendo ideas con el editor y un animador
(Foto: Archivo Sadi Robles Falcón)



72. Comercial animado de los ochenta del “Capitán Adams”. Producciones Creativas
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)

LOTERIA DEL CUSCO



73. Dibujo de Edmundo Vilca para animación publicitaria de
Lotería del Cuzco. Uno de los escasos trabajos externos
del estudio de animación de canal 7, a mediados de los 70's
(Fuente: Archivo Edmundo Vilca)



74. Pedro Vivas en el estudio de animación de canal 7
(Foto: Archivo Pedro Vivas Francia)



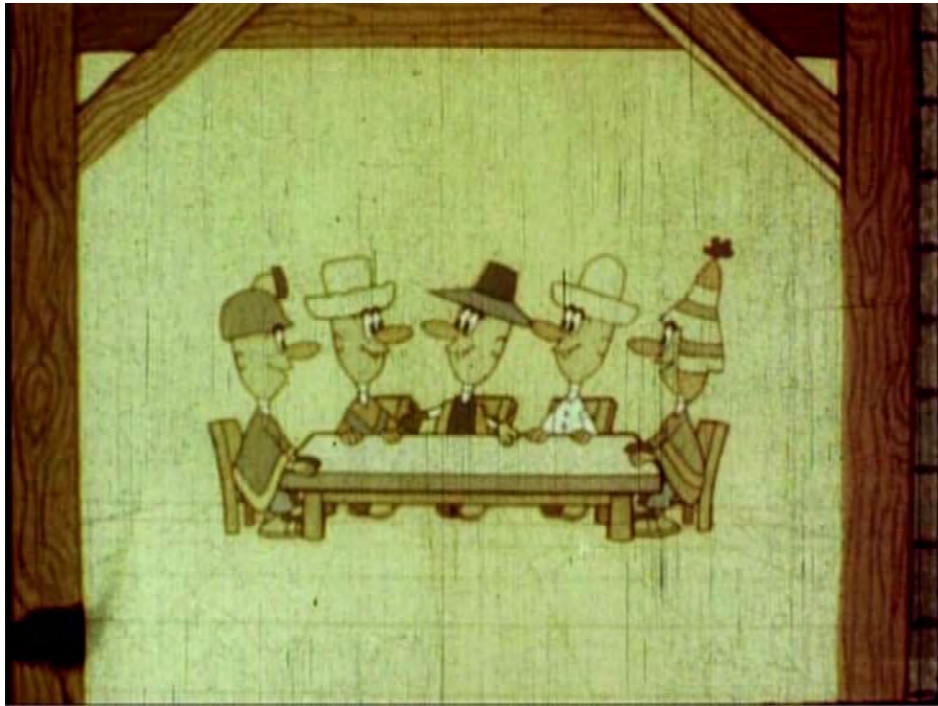
75. Félix Nakamura en Caracas. Año 1976
(Foto: Archivo Rosa Nakamura Makino)



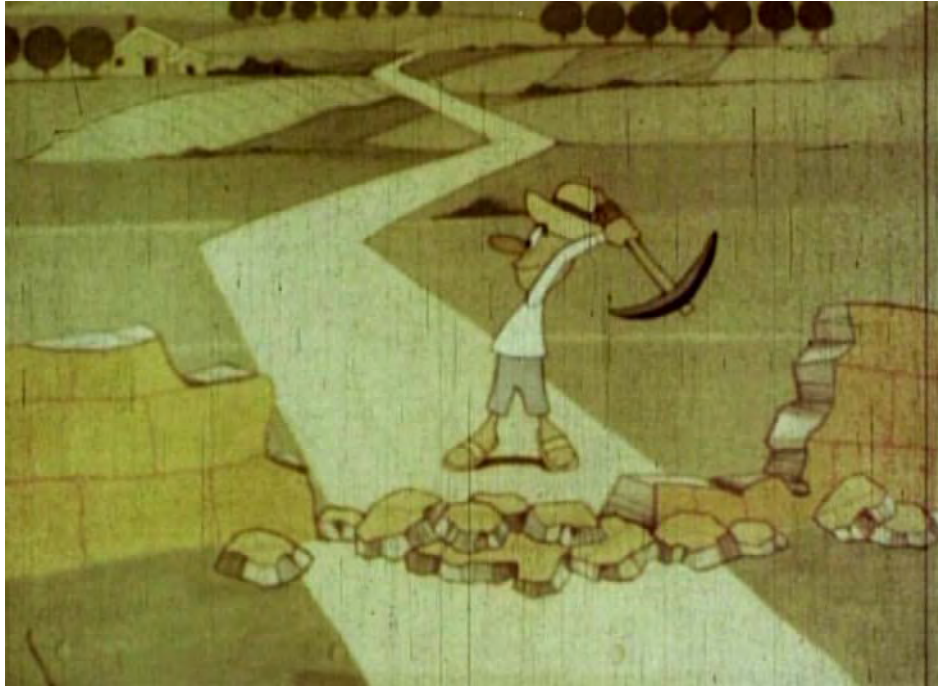
76. Félix Nakamura (de pie, en el extremo derecho) junto a algunos de los colaboradores de su estudio de animación en Caracas. Sentado, al extremo derecho, Benicio Vicente. (Foto: Archivo Benicio Vicente Kou)



77. Comercial televisivo de mediados de los setenta de "Pepe el vivo", por Hugo Guevara. (De *Historia de la Publicidad en el Perú*. Empresa Editora "El Comercio")



78, 79. Dos escenas de *Pacto Andino* (Rafael Seminario, 1976)
Imágenes cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine



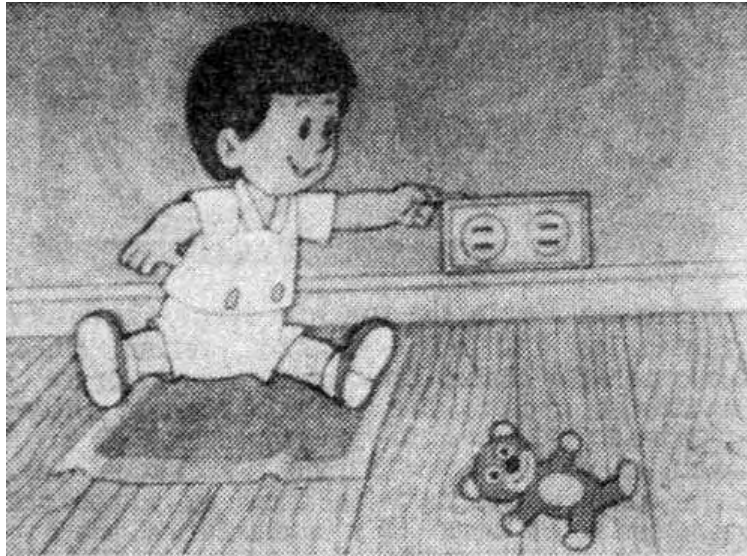
80. Otra escena de *Pacto Andino* (Rafael Seminario, 1976)
Imagen cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine



81. Una escena de *Un país sin desarrollo* (Rafael Seminario, 1983)
Imagen cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine



82, 83. Otras dos escenas de *Un país sin desarrollo* (Rafael Seminario, 1983)
Imágenes cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine



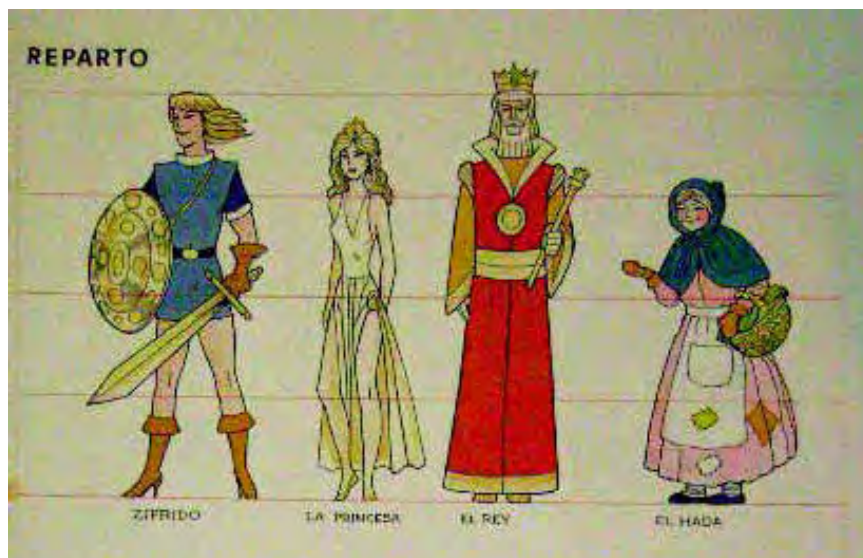
84. Escena de uno de los cortos de
Prevención en el hogar (Rafael Seminario, 1976)
Foto: Diario *La Prensa*. Lima, 22 de setiembre de 1976



85. Rafael Seminario en 1976.
Foto: Diario *La Prensa*.
Lima, 22 de setiembre de 1976



86. *Yurak*, proyecto animado de Rafael Seminario de mediados de los setenta
(Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga)



87. Galería de personajes de *Zifrido*, de Rafael Seminario
(Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga)



88, 89. Dos secuencias del avance de *Zifrido*, de Rafael Seminario
(Fuente: Archivo fílmico Rafael Seminario Quiroga)



90. Acetato original para *Zifrido*, de Seminario
(Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga)



91. Boceto preparatorio para la presentación de *El Robachicos*,
corto de Rafael Seminario de mediados de los ochenta
(Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga)

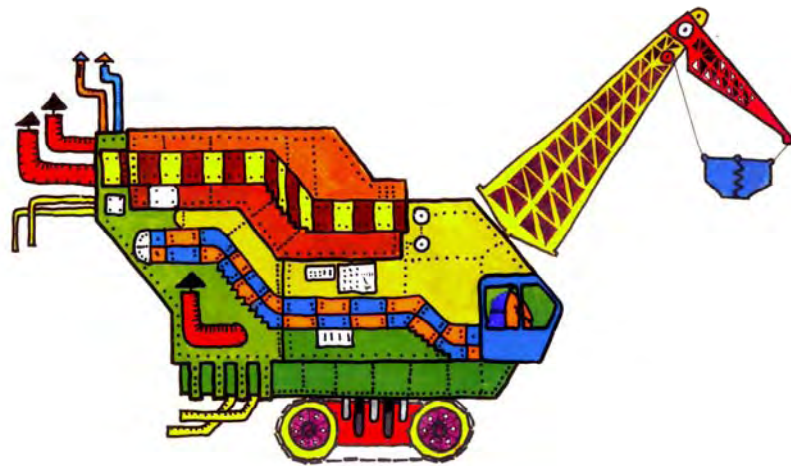


92, 93. Dibujos de Edmundo Vilca para dos comerciales animados de los ochenta, producidos por Cáceres-Ghibellini. Arriba, para publicitar una marca de lápices de colores y abajo, para la promoción de una marca de cosméticos (Fuente: Archivo Edmundo Vilca)

86E



94, 95. Acetato y fondo originales de Edmundo Vilca para comercial animado de los ochenta del restaurante "El Pabellón de Caza" (Productora Cáceres- Ghibellini)
Fuente: Archivo Edmundo Vilca



"Facundo" 1976 Gagliuffi

96. *Facundo* (Fernando Gagliuffi, 1976)
Fuente: Archivo Fernando Gagliuffi Kolich



97. *La misma vaina* (Fernando Gagliuffi, 1983)
Fuente: Archivo Fernando Gagliuffi Kolich



98. Fernando Gagliuffi
(Foto: Tangram)



99. Pedro Vivas dictando una clase en PROCESCA a fines de los setenta
(Foto: Archivo Pedro Vivas)



100. Promoción de animadores de PROCESCA FILMS (Lima,1979)
Fuente: www.carlosmoran.blogspot.es



101. Uno de los ambientes de trabajo en PROCESCA FILMS
(Foto: Archivo Pedro Vivas)



102. Otro de los ambientes de trabajo en PROCESCA FILMS
(Foto: Archivo Pedro Vivas)



103. Raymundo Medina ante el stand de rodaje de Pukara Cine (1978)
Foto: Archivo Raymundo Medina



104. *El cóndor y el zorro* (Walter Tournier, 1980)
Fuente: Archivo filmico Nelson García Miranda



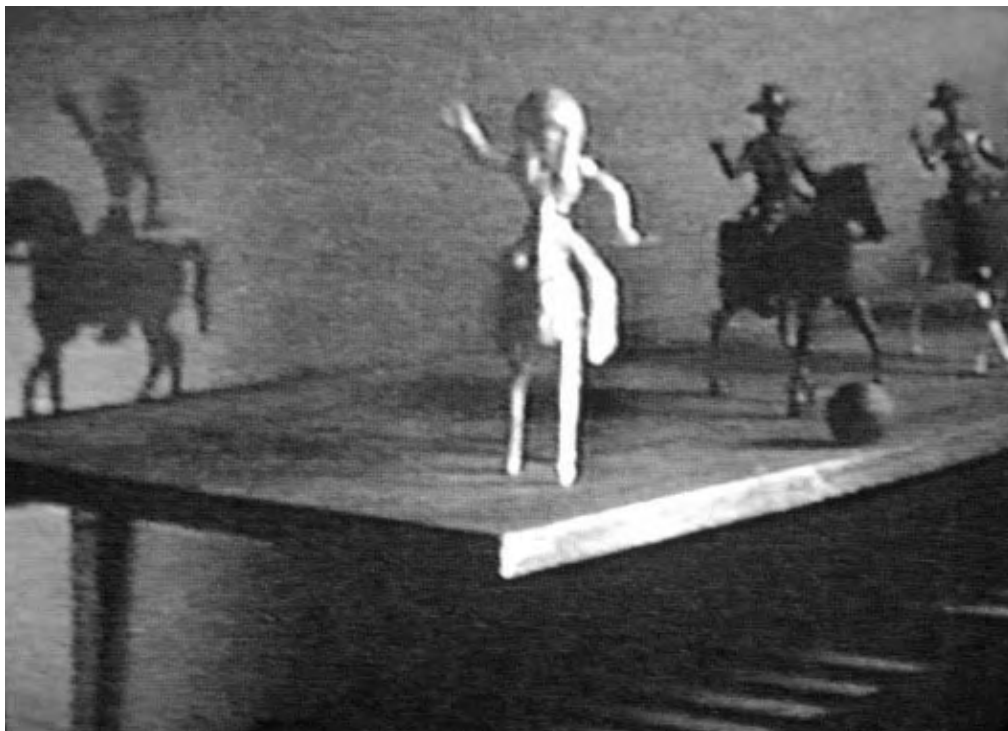
105. Walter Tournier
(Fuente: www.flipfestival.org)



106. *El clavel desobediente* (Walter Tournier, 1981)
Fuente: www.cinelatinoamericano.org



107. *Nuestro pequeño paraíso* (Walter Tournier, 1983)
Fuente: Archivo fílmico Grupo Chaski



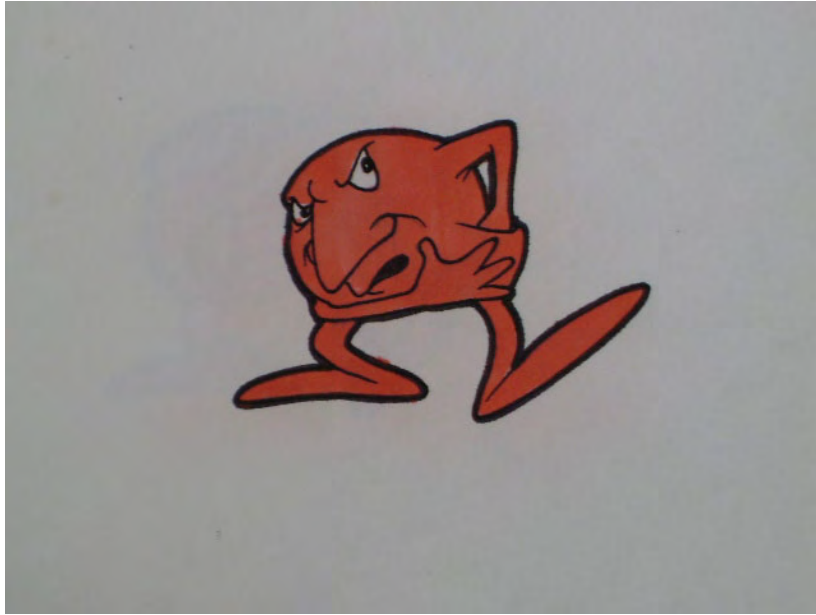
108. Una escena de *El Chiclé* (Nelson García, 1982)
Fuente: Archivo fílmico Nelson García Miranda



109. Otra escena de *El Chicle* (Nelson García, 1982)
Fuente: Archivo filmico Nelson García Miranda



110. Pedro Vivas en Machu Picchu Films
(Fuente: Archivo Pedro Vivas Francia)



111. Personaje de la serie animada *El Cumpa*, producida por Machu Picchu Films
(Fuente: Archivo Pedro Vivas Francia)



112. Acetato original de Anivisa para comercial de "Nescao"
(Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis)



113. Acetato original de Anivisa para comercial de Fideos “Don Vittorio”
(Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis)



114. Acetato original de Anivisa con personajes protagonistas de
proyecto de serie *Leonauta y Sapiroide*
(Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis)



115. Acetato original de Anivisa para comercial de la Cooperativa CCC
(Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis)



116. Acetato original de Anivisa para comercial del “Capitán Colgate”
(Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis)



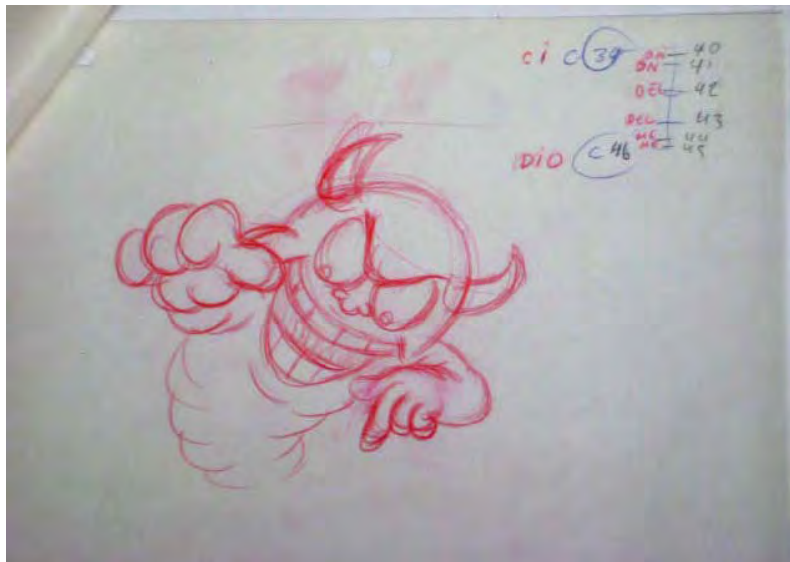
117. Acetato original de Anivisa para presentación de programa cultural en Canal 7
(Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis)



118. Storyboard para comercial de yogurt "Milkito"
(De Animación nacional. Proyecto de empresa especializada.
Tesis para optar el título de Diseñador Publicitario en el IPP,
por Fiorella Copello, Giancarlo J. Inga, Gissel Oyola y otros)



119. Galería de personajes publicitarios creados por Antonio Otayza. Entre ellos figuran, en segundo término, Sapiroide, Leonauta y el duende de Milkito, animados por Anivisa (Fuente: Archivo Antonio Otayza)



120. Dibujo de la nube, uno de los personajes de la serie MAYCO - Medio Ambiente y Comunicación. (Pedro Vivas, 1988) Fuente: Archivo Pedro Vivas Francia



121. Benicio Vicente (derecha) animando en Caracas, a fines de los años setenta
(Foto: Archivo Benicio Vicente Kou)



122. Animadores del primer estudio de Vicente en Lima, a inicios de los ochenta.
De pie, de izquierda a derecha: Jesús Quezada, Carlos Campos, Manuel Loayza, Daniel Fukuhara, Jesús Pérez. Sentado: Hiro Hitokazo
(Foto: Archivo Manuel Loayza Guzmán)



123. Comercial televisivo de los ochenta para "Chocopresto", de Winter's.
Antarki, Taller de Cine Animado
(Fuente: Archivo fílmico Guillermo Malpica)



124. Comercial televisivo de los ochenta para el Banco de Lima.
Antarki, Taller de Cine Animado
(Fuente: Archivo fílmico Guillermo Malpica)



125. Comercial televisivo de los ochenta para "Chocopunch", de Winter's.
Antarki, Taller de Cine Animado
(Fuente: Archivo fílmico Guillermo Malpica)



126. Comercial televisivo de los ochenta para pasta dental "Crest".
Antarki, Taller de Cine Animado
(Fuente: Archivo fílmico Guillermo Malpica)



127. Comercial televisivo de los ochenta para la gaseosa “Seven Up”.
Antarki, Taller de Cine Animado
(Fuente: Archivo fílmico Guillermo Malpica)



128. Comercial televisivo de los ochenta para “Kentucky Fried Chicken”.
Antarki, Taller de Cine Animado
(Fuente: Archivo fílmico Guillermo Malpica)



129. Acetatos originales con algunos personajes trabajados en comerciales de Antarki
(Foto: Archivo Manuel Loayza Guzmán)



130. *Cuniraya Viracocha* (Benicio Vicente, 1984)
Fuente: Archivo fílmico Benicio Vicente Kou

STORY BOARD: "CONIRAYA WIRACOCHA"

Corto realizado en dibujos animados
Producción : ANTARKI taller de cine animado.
Guión : César Pérez Hurtado
Diseño y animación : Benicio Vicente Kou
Música : David Aguilar
Produc. video tape : CETUC - PUCP
Argumento : Libro "Dioses y hombres de Huerochiri".

Recopilado y traducido por Francisco de Avila, 1608

"Es tradición ataquilima que al principio y primero que otra cosa de que haya memoria, hubo unas huacas o ídolos, que andaban en figuras de hombre, y entre ellos uno llamado CONIRAYA. Más es cosa cierta que, casi hasta que vinieron los españoles, fue invocado y respetado... "Coniraya Wiracocha, tú eres el señor de todo, túa son las chacras y túa es la gente toda", decían los indios cuando lo adoraban y echando un poco de coca al suelo por oblation decían : "Dime Señor Coniraya Wiracocha, cómo tengo que hacer esto..." cuando la labor se hacía difícil y trabajosa. Y esta invocación y llamarle Wiracocha a este ídolo es cosa cierta".



"Y en este tiempo dicen que asimismo habla una mujer, que era también huaca, la cual se decía "Caullica"...."



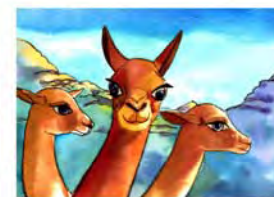
"Esta era una doncella hermosísima, muy pretendida y solicitada por diversas huacas o ídolos principales..."



"...y este dicen que fué el criador de todas las cosas y que con sólo mandarlo y decirlo hizo los andenes y chacras..."



"...Y asimismo andaba por todas partes haciendo y ordenando diversas cosas..."





133. Fondo original para un escena de *Cuniraya Viracocha*
(Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou)



134. *El fabuloso mundo de la fábula* (Benicio Vicente, 1986)
Fuente: Archivo fílmico Benicio Vicente Kou



135, 136. Dos secuencias de *Animatógrafo* (Benicio Vicente, 1989)
Fuente: Archivo fílmico Benicio Vicente Kou



SISTEMA NACIONAL DE COMUNICACION SOCIAL
 INSTITUTO NACIONAL DE COMUNICACION SOCIAL

Comisión de Promoción Cinematográfica
 Certificado de Exhibición y Distribución Obligatoria.

No. 1117

De conformidad con lo establecido en el Decreto Ley No. 19327 y Decreto Supremo No. 002-73 del 13-3-73 la Comisión de Promoción Cinematográfica ha concedido el derecho de acogerse al régimen de Distribución y exhibición Obligatoria a la obra cinematográfica
 " EL ANIMATOGRFO "
 presentada por la empresaANTARKI...TALLER DE CINE ANIMADO S.R.L.....

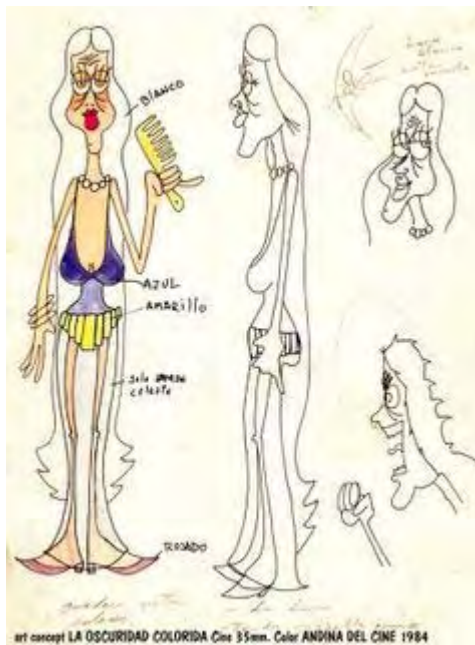
Por lo cual se otorga el presente certificado para los fines pertinentes.

Lima 02 de Noviembre de 1989



Jorge Feliciano Amado
 JORGE FELICIANO AMADO
 Presidente

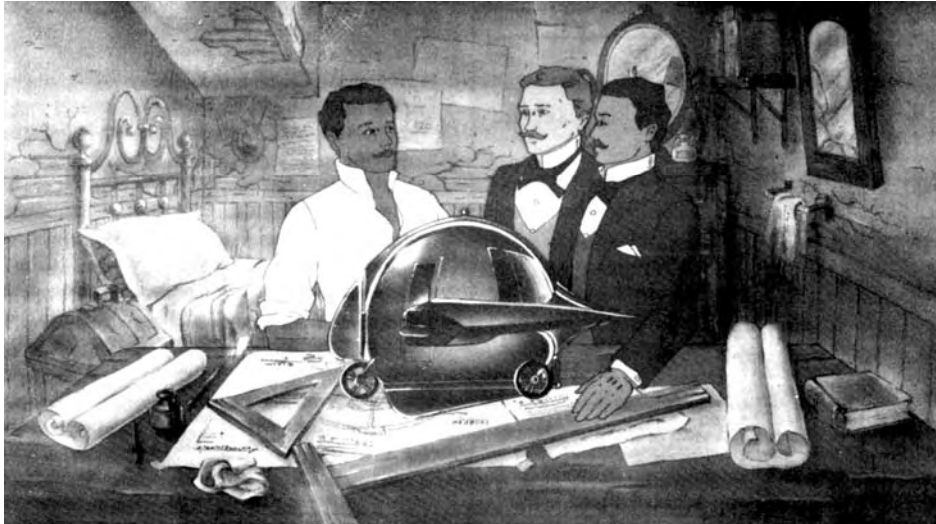
137. Certificado de registro en la Coproci para *Animatógrafo*, de Vicente
 (Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou)



138. Art concept de J. Jáuregui para uno de los personajes de *La oscuridad colorida* (Víctor Sarmiento, 1981)
Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



139. Layout del largometraje animado *Al toque de queda* (Javier Prado y Roberto Bonilla, 1990)
Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



140. *Pedro Paulet Mostajo* (Augusto Cabada y Carlos Valle, 1989)
De “El Cine animado en el Perú”, por Nelson García Miranda.
En Revista *Corto Circuito*. No 19 / abril 1992



141, 142, 143. Algunos personajes del comercial “Los Clasificados de *La República*”, animado por Alfredo Peña. (De “Crónica de un comercial. Los clasificados de *La República*”. En Revista *17.65%*. No 25. Lima, agosto de 1990)



144, 145, 146. Algunos personajes del comercial “Los Clasificados de *La República*”, animado por Alfredo Peña. (De “Crónica de un comercial. Los clasificados de *La República*”. En Revista *17.65%*. No 25.Lima, agosto de 1990)

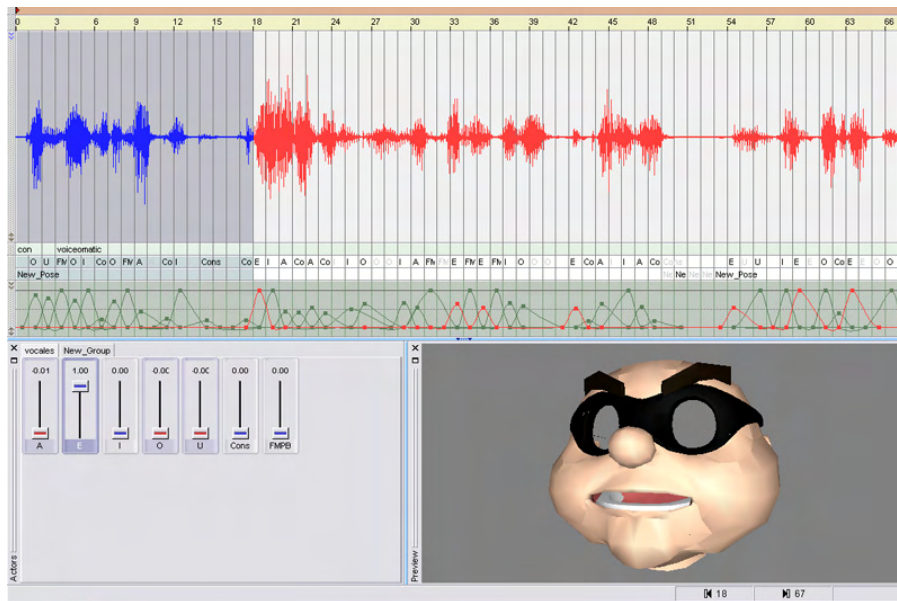


147. Secuencia del comercial “Los Clasificados de *La República*”, animado por Alfredo Peña. (De “Crónica de un comercial. Los clasificados de *La República*”. En Revista *17.65%*. No 25.Lima, agosto de 1990)

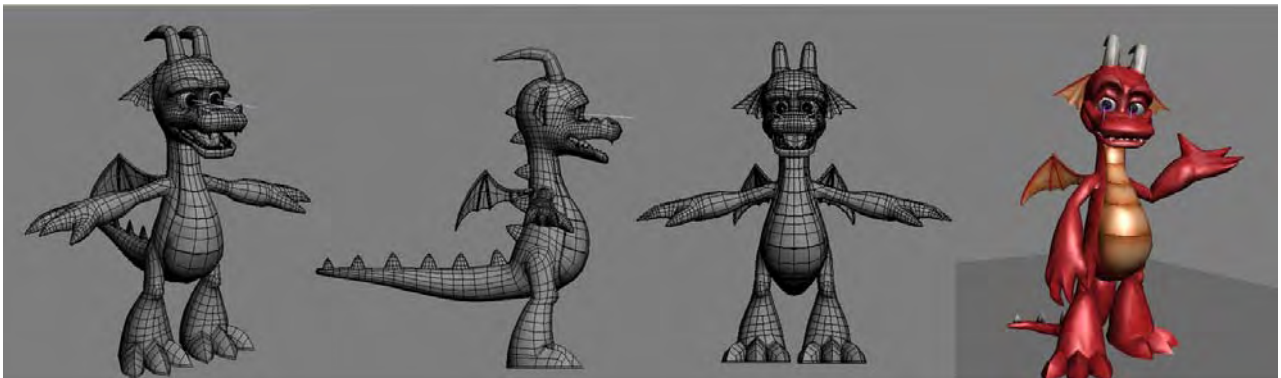


148, 149. Visiones distintas en la dirección de arte de dos producciones animadas

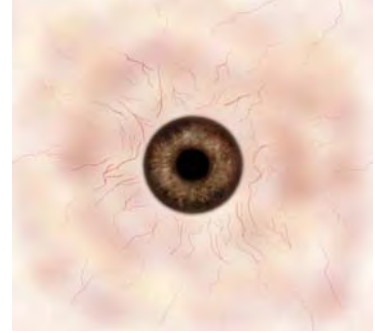
Fotos: Cartoon Network (arriba) / www.joelfurtado.com (abajo)



150. Voces - Vocal tracks
(Imagen cortesía Magma Creations)



151. Modelado de un personaje animado en 3D
(Imagen cortesía Magma Creations)



152, 153, 154. Texturizado para el rostro de un personaje en 3D
(Imágenes cortesía Magma Creations)



155. Character Setup para animación en 3D
(Imagen Magma Creations)



156. Animación de personajes en 3D
(Imagen cortesía Pixar Producciones)



157, 158. Dos tipos de iluminación para un personaje animado en 3D
(Imágenes cortesía Magma Creations)



159, 160, 161. Superposición de capas en un escenario 3D y composición final
(Fuente: www.cebas.com / Joel Furtado – *Tree for two*)



CHROMA
PRODUCCIONES

Cine 35 - 16 mm
Betacam Broadcast
Computadoras
Silicon Graphics 4D
Animación 3D - TDI
Morph

Coronel Inclán 877 - Miraflores ☎ 461832
475128 - 456530 Fax: 459653

162. Anuncio publicitario de Chroma
(De Revista *17.65%*.
Lima, septiembre de 1993)



163. Hugo Guevara y uno de sus primeros trabajos en animación 3D: el logotipo del Banco de Crédito (De "Por la ruta de las 3D". En Revista *17.65%*. Lima, marzo de 1989)



164. Uno de los primeros trabajos de Hugo Guevara en animación 3D: el logotipo del Banco de Crédito (De "Por la ruta de las 3D". En Revista *17.65%*. Lima, marzo de 1989)



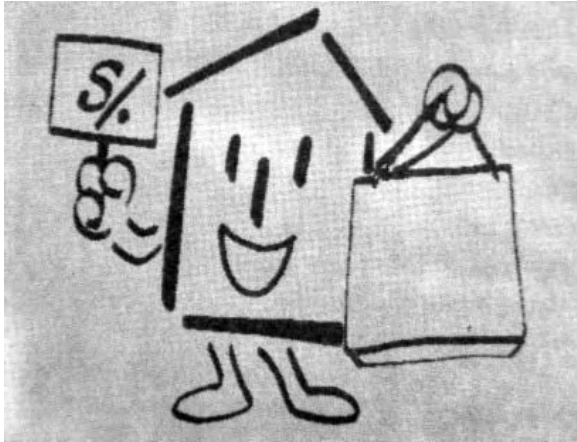
165. Anuncio publicitario de Digital Effects (De Revista *17.65%*. Lima, setiembre de 1993)



166. Anuncio publicitario de Gamma Estudios
(De Revista 17.65%.
Lima, enero de 1995)



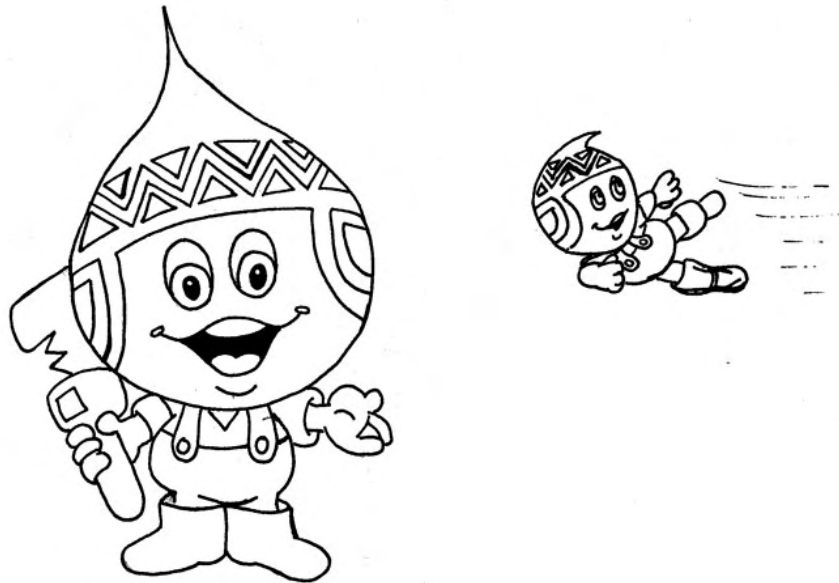
167. Personal de Gamma Estudios hacia 1993. De izquierda a derecha, Oscar Bravo (director gerente), Shona Ureña (marketing), Pepe Ortega (productor de audio), Coco Bravo (video), Toshio Ikeda (animación), Giselle Gianotti (administración). De "Gamma Estudios. Creciendo con fuerza". En Revista 17.65%. Lima, marzo de 1993



168, 169. Comerciales de la Feria del Hogar y del Relanzamiento de RTP (Personajes Check y Chock), por Gamma Estudios (De "Gamma Estudios. Caminando hacia un servicio integral". En Revista *17.65%*. Lima, agosto de 1993)

<h1>ANIMAGEN</h1>
ANIMACION EN 2D Y 3D
<ul style="list-style-type: none">- Animaciones por Computadora en 2D y 3D- Trucas electrónicas- Efectos digitales- Rotoscopia- Retoque y coloreado sobre imágenes en vivo
PUNTUALIDAD EN LA ENTREGA: Eías Aguirre 126 Of. 905 Telf / Fax: 466674

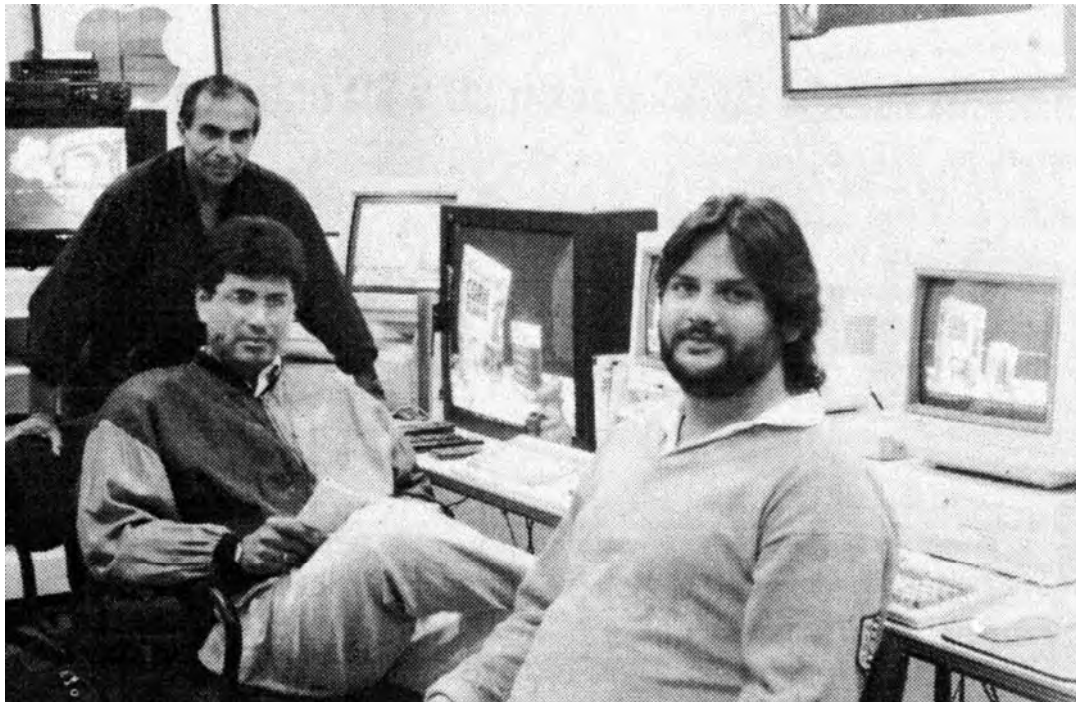
170. Anuncio publicitario de Animagen
(De Revista *17.65%*.
Lima, julio de 1992)



171. Dibujo de animación por Juan Carlos Silva para el corto
Por los caminos del agua (Benicio Vicente, 1992)
Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra

	ANIMACION 2D & 3D
	Multimedia Studio
	<ul style="list-style-type: none">• Animación gráfica computarizada 2D & 3D.• Producción de instalaciones y presentaciones en multimedia
	Av. José Pardo 186 Miraflores. Tf 468046

172. Anuncio publicitario de Multimedia Studio
(De Revista *17.65%*.
Lima, enero de 1995)



173. Personal de Multimedia hacia 1994. De izquierda a derecha, Jesús Ruiz Durand, Miguel Burga y Orlando Dancourt. (De “Multimedia. Un nuevo estudio de animación 2D y 3D entra en escena”.

En Revista *17.65%*. No 69. Lima, junio de 1994)



174. Dibujo de Oscar D'León, realizado por Juan Carlos Silva, para el piloto animado de Radio Panamericana, producido por Audioimagen (2001) – Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra



LA ERA DIGITAL A TU ALCANCE

REALIZACION DE
COMERCIALES Y DOCUMENTALES
EN BETACAM, SP, CINE 16-35 mm

POST PRODUCCION DIGITAL

DIBUJOS ANIMADOS
ANIMACION EN 2D - 3D

SERVICIO DE ALQUILER DE EQUIPOS

Juan de la Fuente 630 - San Antonio - Miraflores
Teléfono: 51 -1- 445 4226 Fax: 51 -1- 241 8243

175. Anuncio publicitario de Flamingo Producciones
(De Revista 17.65%. Lima, setiembre de 1996)



176. Dibujo de Juan Carlos Silva para corto de SUNAT *Historia Pre-Incaica* (Benicio Vicente, 1997), producido por Flamingo (Fuente: Juan Carlos Silva Bocanegra)



177. Cortometraje *Ir por lana* (Javier Prado, 1983)
Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



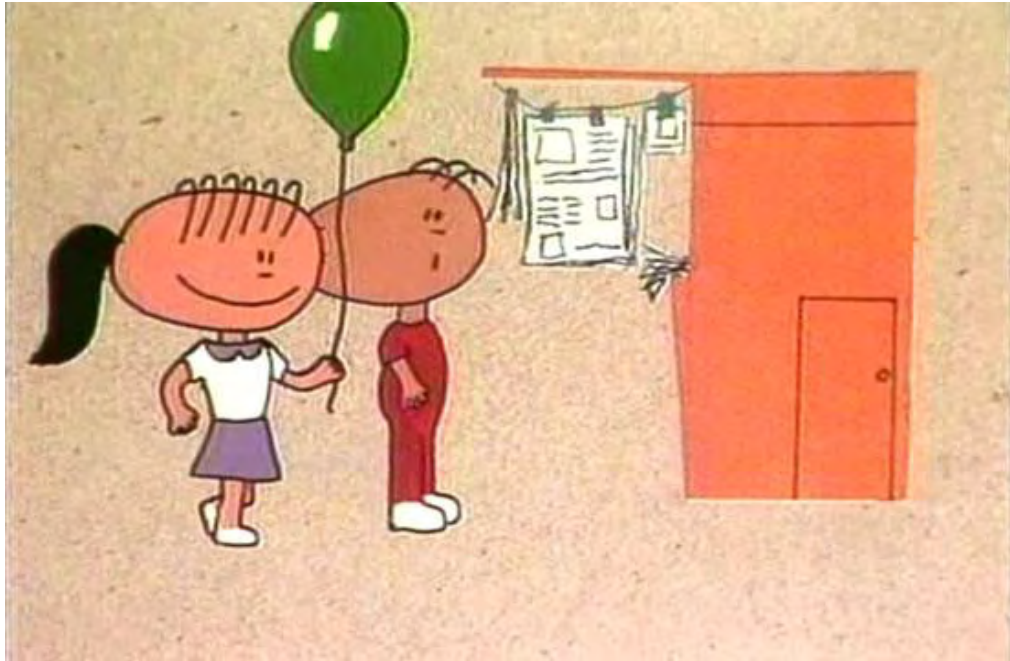
178. Anuncio publicitario de Javier Prado
(De Revista *17.65%*.
Lima, enero de 1995)



179. Corto para la campaña de apertura del Casino del Hotel Sheraton (Javier Prado, 1995), producido por Incafilms.
(Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com)



180. Comercial de los "Looney Tunes" para Pronaca (Ecuador), por Javier Prado (Fuente: www.loop.la)



181. *Pintando nuestros derechos* (Pepe San Martín, 1994)
Fuente: Archivo fílmico Grupo Chaski



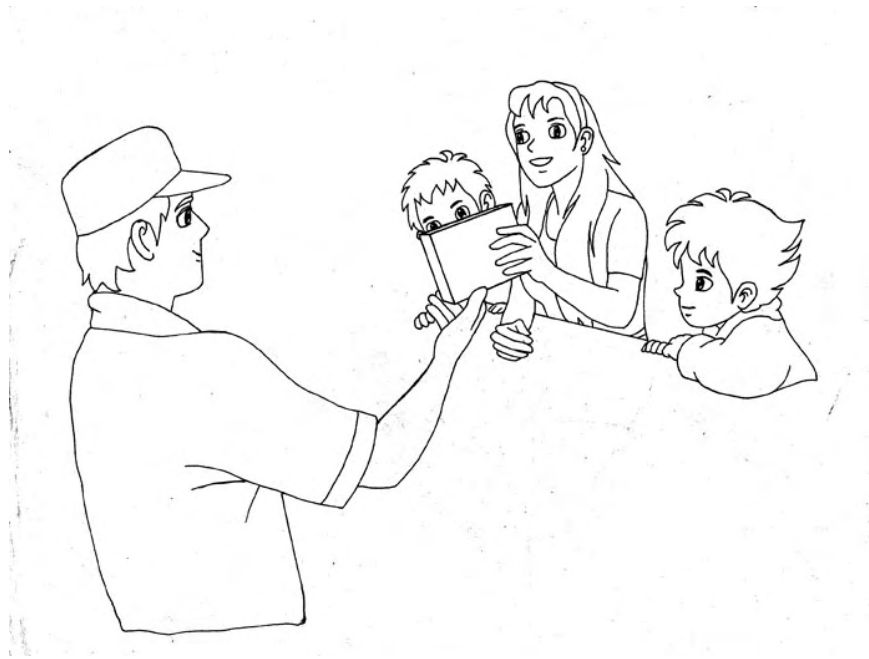
182. Anuncio publicitario de Sadi Robles
(De Revista *17.65%*. No 80.
Lima, julio de 1995)



183. Comercial de "Pedro el untado", realizado por Sadi Robles hacia los años noventa
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



184. Comercial de caramelos "Chubi", realizado por Sadi Robles hacia los años noventa
(Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)



185. Dibujo de Juan Carlos Silva para comercial de helados “Supercampeones”, de D’Onofrio (Benicio Vicente, 1994), producido por Chroma (Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra)



186. Benicio Vicente
(Foto: FIDA Chile 2009 /
www.festivaldeanimacion.blogspot.com)



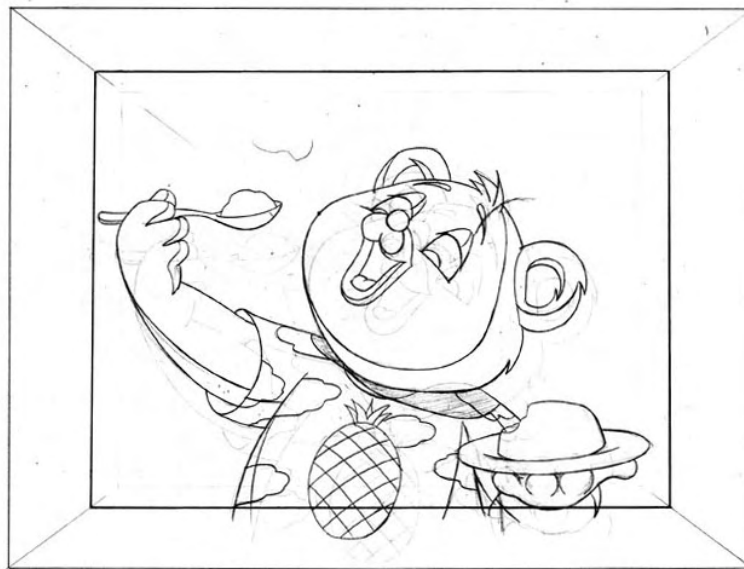
187. Presentación animada del programa
televisivo de humor *Carita de Atún*
(Benicio Vicente, 2002)
Fuente: Archivo fílmico Benicio Vicente Kou



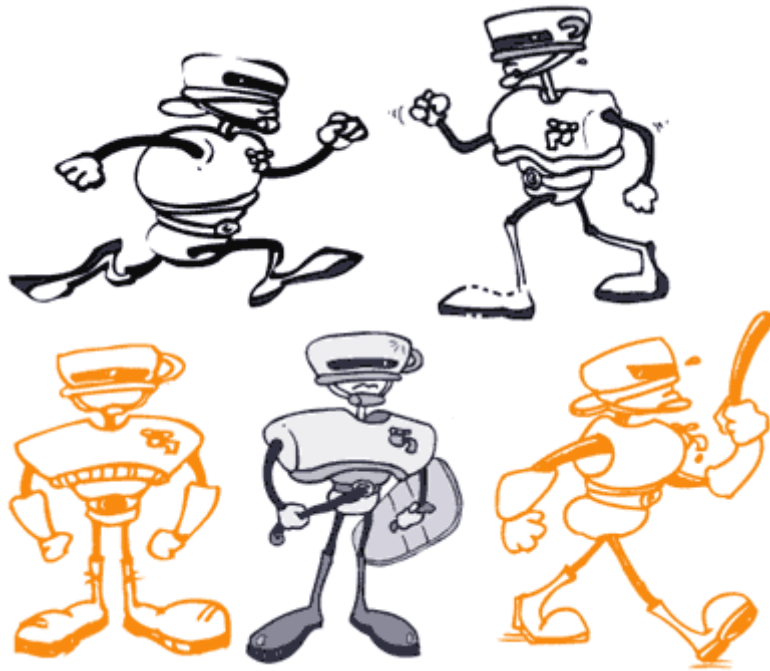
188. Presentación animada del proyecto
Alicia en el mundo EPP (Benicio Vicente, 2002),
para la productora EPP
Fuente: Archivo fílmico Benicio Vicente Kou



189. Spot sobre los derechos del niño (Juan Acevedo y Pepe San Martín, 1999), auspiciado por UNICEF
(Fuente: Archivo Pepe San Martín)



190. Dibujo de Juan Carlos Silva para spot de gelatina "3 Ositos" (Edmundo Vilca, 1996), producido por Canal Uno
(Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra)



191. "Robotombo", personaje estrella de Cartoon Producciones
(Fuente: www.cartoonproducciones.com)



192. Intro animado de Cartoon Producciones para el programa
televisivo *Sueltos en casa*, con Mónica Zevallos (2007)
Fuente: www.cartoonproducciones.com



193. Logotipo de la productora eXfera
(Fuente: www.qilqax.com)



194. Logotipo del consorcio Qilqax, promotor
del proyecto *Magus ex Machina*
(Fuente: www.qilqax.com)



195. *Magus ex Machina*, proyecto de Qilqax
(Fuente: www.lanuez.blogspot.com / www.magusexmachina.com)



196. *Pogo*, otro de los proyectos de animación de Qilqax
(Fuente: www.qilqax.com)



197. Miembros fundadores de la productora República. De izquierda a derecha:
Juan José Castillo, Javier Álvarez (hoy en Media Partners Group) y
Joaquín Escandón. (Foto: filmsperu.com)



198. Presentación animada de la cadena de cines Cine Planet, por República
(Fuente: www.republica.com.pe)



199. *Al encuentro con Jesús*. Primer largometraje animado nacional en 2D (Javier Prado, 2004)
Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



200. *Piratas en el Callao*. Primer largometraje animado nacional en 3D (Eduardo Schuldt, 2005)
Fuente: www.islasalomino.com / Alpaymayo Entertainment



201. Otra escena de *Piratas en el Callao*. (Eduardo Schuldt, 2005)
Fuente: www.cinencuentro.com / Alpamayo Entertainment



202, 203. Durante el proceso de caracterización de voces de *Piratas en el Callao*.
Arriba, la actriz Stephanie Cayo doblando a uno de los protagonistas.
Abajo, Jorge Quiñe, Javier Valdés y Pipo Gallo interpretando a algunos de los personajes secundarios (De “Calidad de nuestra industria publicitaria puesta a prueba en el nuevo cine peruano”. En Revista *17.65%*. Año 17. No II. Lima, 2005)



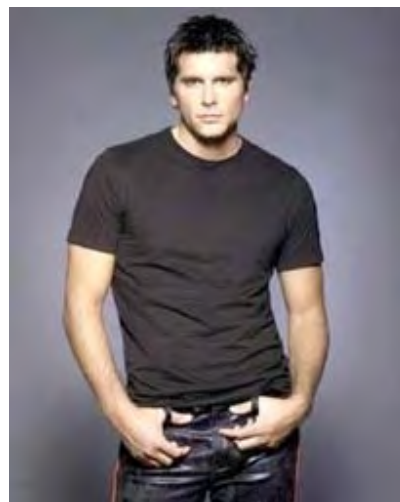
204. *Dragones: Destino de fuego* (Eduardo Schuldt, 2006)
Fuente: www.cinencuentro.com / Alpamayo Entertainment



205, 206. Eduardo Schuldt, al lado de uno de los personajes de *Dragones: Destino de fuego* (Fuente: www.images.rpp.com.pe) y cartel del film (Fuente: Alpamayo Entertainment)



207. *Valentino y el Clan del Can* (David Bisbano, 2008)
Foto: Alpamayo Entertainment



208, 209. La actriz mexicana Mariana Ochoa y el actor nacional Christian Meier, voces de los protagonistas de *Valentino y el Clan del Can* (Fotos: www.cinencuentro.com)



210. Comercial animado de chocolates “Cua Cua”, por Magma Creations
(Foto: Magma Creations)



211. Personal de Magma Creations. En primer término (de izquierda a derecha): María Isabel Torres y Raúl Tumba. En segundo término (de izquierda a derecha): Alonso Vega-Peña, Flavio Velásquez y Maykol Choque. Atrás, de pie, Francisco Díaz.
(Foto del autor)



212. Escena de *El Delfín. La historia de un soñador* (Eduardo Schuldt, 2009)
(Fuente: Dolphin Films / DDG / Passworld)



213. Poster de *El Delfín*
(Fuente: Dolphin Films / DDG / Passworld)



214, 215. Algunas escenas de los segmentos animados de *La Gran Sangre* (Alex Sunción , 2006- 2007)
Fotos: www.lanuez.blogspot.com



216. Alex Sunción y Leslie Rodríguez, jóvenes animadores de *La Gran Sangre*
(Foto: www.lanuez.blogspot.com)



217. Personal de Zeppelin Estudios. De izquierda a derecha, Shirley Mejia, Christian Koch, Nelson Wissar, Pedro Zuzunaga (hoy en High End) y Henry Gates (Foto: Zeppelin Estudios)



218. Logotipo de Zeppelin Estudios (Foto: Zeppelin Estudios)



219. Personaje del comercial para leche evaporada
Laive (2009), de Zeppelin Estudios
(Foto: Zeppelin Estudios)



220. Comercial para el producto "Chocopunch", de Winter's, por Animal Fx
(Foto: Animal Fx)



221. *Pacha* (Jossie Malis, 2005)
Fuente: www.donrelyea.com / Zumbakamera



222. *Bendito Machine II* (Jossie Malis, 2007)
Fuente: www.jvcreacion.com / Zumbakamera



223. El Sapo de “Sapolio”, personaje animado por Gabriel Sado
(Foto: Intradevco Industrial S.A.)



224. Comercial para calmantes “Doloflam”, por Gabriel Sado
(Fuente: www.gabrielsado.com)



225. Comercial de Post Café para Banco BBVA (2009)
Foto cortesía Post Café



226. Comercial de Phantasia Digital para galletas "Mini Ritz" (2009)
Foto cortesía Phantasia Digital

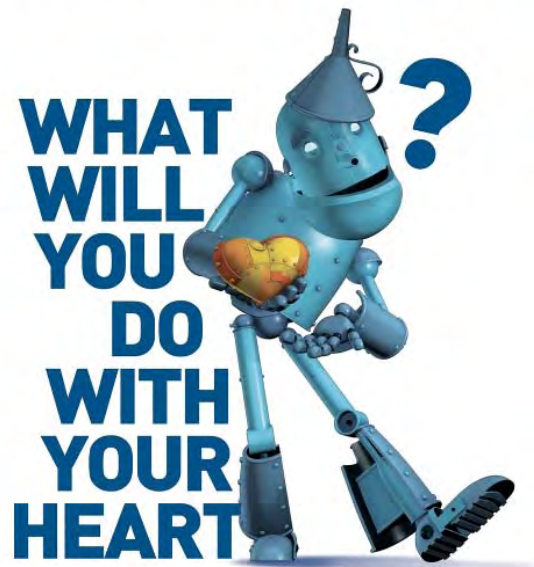


227. *Las Tabas* (Roberto de la Puente, 2005)
Fuente: www.cinencuentro.com



228. Cartel de *Maravillosamente Distintos*
(Luis y Mauricio Esparza Santa María, 2006)
Fuente: www.deperu.com

VANCOUVER FILMS SCHOOL PRESENTS



After Oz
an animated short by PERCY KIYABU

3d61percy@vfs.com

percykiya@hotmail.com

229. Cartel de *Alter Oz* (Percy Kiyabu, 2006)
Fuente: Archivo Percy Kiyabu



230. *Ceda el paso* (María Gracia Bisso, 2008)
Fuente: www.lanuez.blogspot.com



231. Gastón Acurio interpretando a su personaje en *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007)
Fuente: www.larepublica.pe



232. Bruno Pinasco, seleccionado para el doblaje en español de *Kung Fu Panda* (Mark Osborne y John Stevenson, 2008) y de *Coraline y la puerta secreta* (Henry Selick, 2009)
Fuente: www.cinencuentro.com



233. Gianmarco Zignago, una de las voces en *Up* (Pete Doctor y Bob Petersen, 2009)
Foto: www.cinespacio.pe



234. Revista *Sugoi*
(Fuente: www.sugoi.com.pe)

The image is a promotional poster for an event titled 'PERU Anime Xtreme 2007'. The event is organized by 'ORGANIZADA: Comic XTREME'. It is scheduled for the dates '3,4,11,17 y 18' at '8:30 p.m.' in the month of 'MARZO'. The poster lists several anime titles: 'Huerfanos electronicos', 'Gungrave', 'Lineage', 'Robotech II', 'Death Note', 'Amaenaideyo!!', and 'Tsuyokiss'. The central illustration depicts several anime characters, including a girl with purple hair holding a sword and a girl with blonde hair. There are also small inset images of anime scenes. Logos for 'FAMILIAR DE COMIKS EN PERU' and 'CENTRO CULTURAL DE COMIKS' are present. The address 'AV. MARTELLO SANCHEZ 181-817, EDIFA. 8 P.V. AREQUIPA' and phone number 'TELÉFONO: 306-9412' are provided. At the bottom, contact information is given: 'Mas informes: www.ccelima.org / <http://comicxtreme.blogspot.com>' and the text 'INGRESO LIBRE'.

235. Cartel promocional de una de las ediciones de Anime Xtreme
(Fuente: www.comicxtreme.blogspot.com)



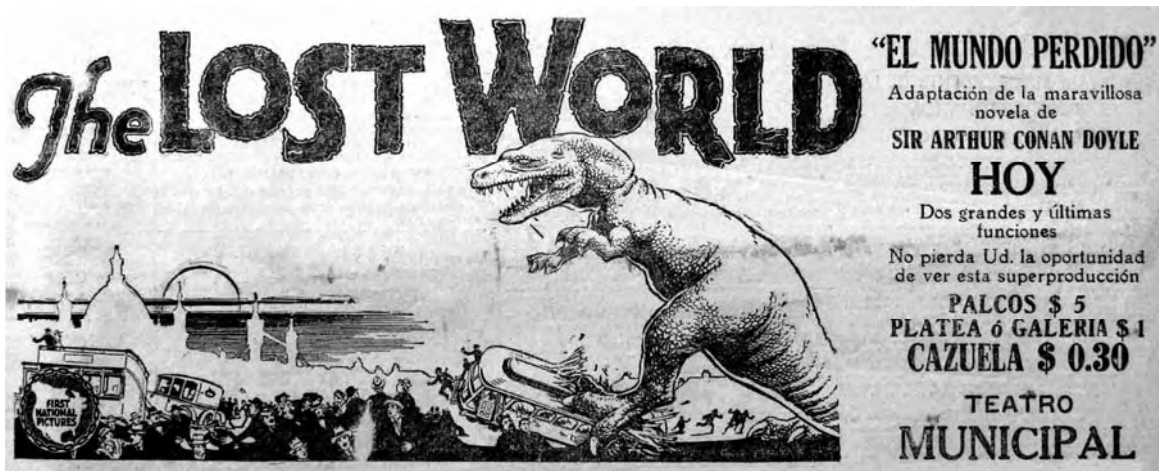
236. *Daigami* (José Luis del Castillo, 1999),
el primer anime realizado en el Perú
(Fuente: www.lanuez.blogspot.com)



237. *Nasato* (Hernán Sotomayor, 2004)
Fuente: www.blog.pucp.edu.pe



238. *Lineage* (Jehú Llerena, 2006)
Fuente: www.lineageflash.blogspot.com



239. Anuncio promocional de *El mundo perdido* (Harry O. Hoyt, 1925), primer film stop motion exhibido en nuestro medio (De *El Comercio*. Lima, noviembre de 1925)



240. Comercial en stop motion de los años noventa, realizado por Sadi Robles, para salsa de tomate “Malloa” (Fuente: Archivo fílmico Sadi Robles Falcón)

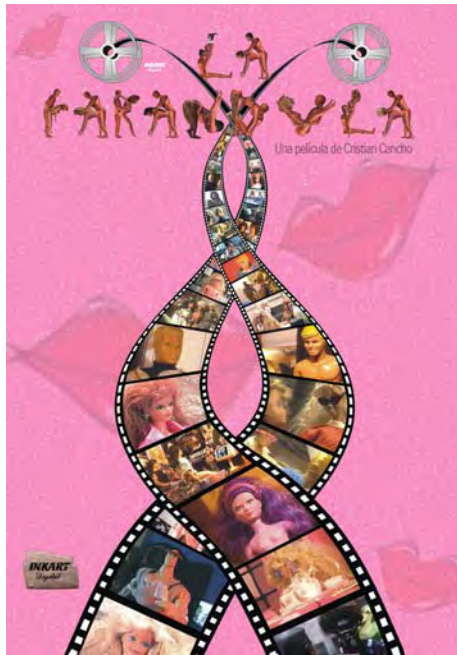


241. Secuencia en stop motion de *Pintando nuestros derechos* (Pepe San Martín, 1994)
Fuente: Archivo fílmico Grupo Chaski



242. *Memento Mori* (Jossie Malis, 2004)
Fuente: Archivo fílmico Grupo Chaski

243. Cartel de *La Farándula*,
de Cristian Cancho
(Fuente: www.tuturum.com)



244. Corto en clay animation,
realizado por la productora
One, mostrando una escena
de lucha entre los periodistas
Magaly Medina y
César Hildebrandt (2007)
Fuente: www.larepublica.pe

245. *Turn On* (Henry Gates, 2007)
Fuente: www.flickr.com





246. *Las Memorias de Salmo Trutta* (Camila Valdeavellano y Cayetana Carrión, 2007)
Foto: Andrzej Bialuski



247. Cayetana Carrión (izquierda) y Camila Valdeavellano
(Foto: Alejandra Carpio)



248. Algunos de los cortos animados creados por Cristian Alarcón
(Fuente: www.cristianalarconismodes.blogspot.com)



249. *Escuela Militar* (Cristian Alarcón, 2005)
Fuente: www.cristianalarconismodes.blogspot.com



250. *Silence Television*, proyecto
artístico de Gianmarco Magnani
(Imagen cortesía Gianmarco Magnani)



ANTARKI
Taller de cine animado

DIPLOMA

Otorgado a :.....BENICIO VICENTE KOU.....

Por haber concluido satisfactoriamente el curso de: **ANIMACIÓN CINEMATOGRÁFICA.**
Dictados en los tres ciclos: Historia, arte y técnica de la animación, producción,
realización y Montaje cinematográfico.

Caracas, 02 de mayo de 1978

ANTARKI
Taller de Cine Animado SRL
MANUEL PADILLA GONZALEZ
DIRECTOR

ANTARKI
FELIX NARRAMURA MUROI
PRESIDENTE

251. Diploma de graduación de Benicio Vicente.
Antarki, taller de cine animado (1978)
Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou



252. Diploma de graduación de Sadi Robles.
Continental Schools, Inc. (1958)
Fuente: Archivo Sadi Robles Falcón

253. Anuncio de prensa de los cursos por correspondencia de Continental Schools (De *El Comercio*. Lima, 19 de junio de 1960)

Aprenda a DIBUJAR

EN SU CASA, POR CORREO

**HISTORIETAS
CARICATURAS
PUBLICIDAD
DIBUJOS ANIMADOS**

¡No importa su edad!

Conociendo los secretos de nuestro acreditado método de Instrucción, cualquier persona -hombre, mujer o niño- puede, sin estudios cansadores y sin perder tiempo, dinero ni energía, aprender a dibujar toda clase de HISTORIETAS, CARICATURAS, PUBLICIDAD, DIBUJOS ANIMADOS, FIGURAS FEMENINAS, CREAR ARGUMENTOS PARA HISTORIETAS, etc., etc.

GRATIS

Solicite Folleto
Ilustrado en colores,
enviando este cupón.

Continental Schools -dept.
JIRON DE LA UNION Nº 1130
Apartado Postal 4894 - LIMA
Solicite folleto GRATIS sin compromiso

Nombre _____ Edad _____
Dirección _____
Ciudad _____ Depart. _____
Pueblo _____

Continental Schools -dept.
JIRON DE LA UNION Nº 1130
Apartado Postal 4894 - LIMA

PLAN DE ESTUDIOS TECNICOS MODERNOS

- 1 **TEORIA-TECNICA.
POR PROFESIONALES
DE PRIMERA.**
- 2 **SLIDES-AUDIO.
TEORIA-PRACTICA.**
- 3 **FILMS-
TECNICA-VISUAL.**
- 4 **DIAGRAMA-AUDIO.
DESARROLLO-CREATIVO.**
- 5 **MATERIALES.
PRACTICAS-CALIFICADAS.**

254. Esquema del plan de estudios de la academia de animación de Rafael Seminario (Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga)



INICIESE EN EL MARAVILLOSO MUNDO

del **CINE ANIMADO**

gane más dinero...

estudiando **DIBUJO ANIMADO**

CESCA

EN EL UNICO INSTITUTO DE SU GENERO EN
EL PERU Y SUD-AMERICA QUE LE DA
LA OPORTUNIDAD EN SU NUEVO CICLO

Informes:

**INICIO
2 DE ENERO**

Av. Arequipa 3601 Telf. 452871 Av. Garcilazo de la Vega
1158 (Ex - Wilson) Telf. 242109 - Talara 720 Telf. 232708
Frente al M. de Trabajo - J. Maria

255. Aviso periodístico de los cursos de animación de Cesca
(De *El Comercio*, 24 de diciembre de 1978)



APRENDA

DIBUJO ANIMADO

EN LA PRACTICA!

Curso a cargo de Profesionales con amplia experiencia que actualmente realizan muchos de los comerciales que Ud. ve en la Televisión

MATRICULA LIMITADA - ULTIMO DIA DE MATRICULA 28/4/84
Informes. Av. Dos de Mayo 860 San Isidro Telf. 71-1177

256. Aviso periodístico de los cursos de animación de Anivisa
(De *El Comercio*, 15 de abril de 1984)



257. Anuncio del taller de dibujos animados de Pepe San Martín en el Centro Cultural PUCP (1999)
Fuente: Archivo Pepe San Martín



258. Anuncio del taller de cine animado Antarki / Concytec (1990)
Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou



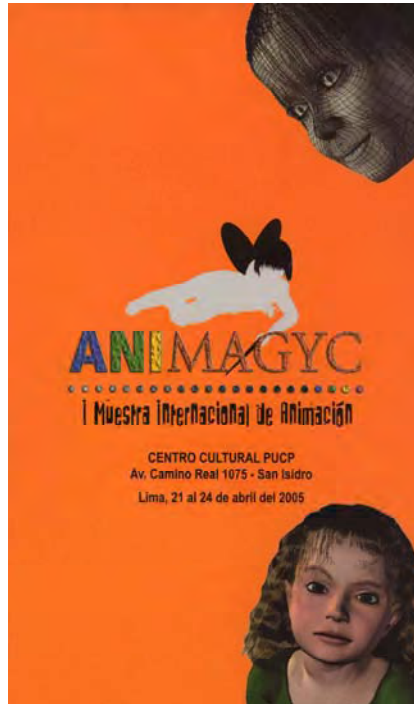
259. Logotipo del Centro de Entrenamiento Profesional de la Escuela de Arte Digital (Fuente: www.eadperu.com)



260. Uno de los ambientes de estudio de Fx & Animation School (Fuente: www.fxanima.net)



261. Logotipo de Lion Film School (Fuente: www.lionfilmschool.com)



262. Portada del Catálogo de la I Muestra Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2005 (Imagen cortesía Carlos Solano)



263. II Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2006 (Fuente: www.cinencuentro.com)



264. III Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2007 (Fuente: www.blogs.elcomercio.com.pe)



265, 266, 267. Ganadores del Concurso de Animación Web Perucultural y Fundación Telefónica del Perú - Edición 2005. De izquierda a derecha: Primer puesto, *Pacha* (Jonathan y Jossie Malis); Segundo puesto, *Después del Colapso* (Alexander Sunción) y Tercer puesto, *16 AM* (Luis Valle Sánchez)
Fotos: www.centro.fundaciontelefonica.org.pe



268, 269, 270. Ganadores del Concurso de Animación Web Perucultural y Fundación Telefónica del Perú - Edición 2006. De izquierda a derecha: Primer puesto, *Refrigerado* (Gianmarco Magnani) y Segundo puesto, *La Carrera* (Juan Carlos Alegre Herrera)
Fotos: www.centro.fundaciontelefonica.org.pe



271. Publicidad del Festianima – Edición 2008
 (Fuente: www.cineperu.wordpress.com)



272. Ganadores del Festianima 2008. De izquierda a derecha,
 Cristian Alarcón, María Gracia Bisso y Camila Valdeavellano
 (Fuente: www.cinencuentro.com)