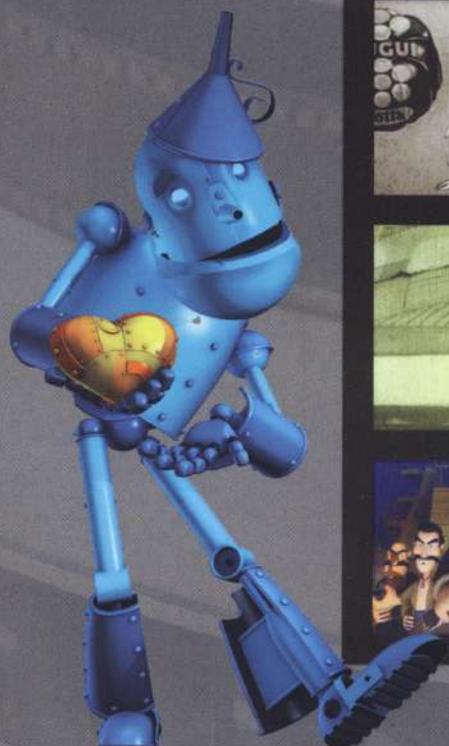


Raúl Rivera Escobar

El cine de animación en el Perú

Bases para una historia



UAP

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS



Foto: Natalia Kuong Rodríguez

Raúl Rivera Escobar (Lima, 1968) es Diseñador Gráfico e Historiador del Arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, de Lima.

Ha colaborado como dibujante en los diarios *Expreso*, *Todo Sport*, *El Sol* y la revista *Monos y Monadas*.

Ha publicado: *No somos nada* (Lima, 1998), *Caricatura en el Perú. El período clásico* (Primera edición: Fondo Editorial de la Biblioteca Nacional del Perú, Lima, 2005; segunda edición: BNP y Universidad de San Martín de Porres, Lima, 2006) y *La era silente del dibujo animado* (Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, 2007).

EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL PERÚ / *Raúl Rivera Escobar*

fonda e

EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL PERÚ

Bases para una historia

Raúl Rivera Escobar



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

UN LIBRO SIEMPRE ES UNA BUENA NOTICIA

FONDO EDITORIAL UAP

EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL PERÚ

© Raúl Rivera Escobar

© UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

RECTOR: Fidel Ramírez Prado Ph.D

Vicerrectorado de Investigación y Posgrado

VICERRECTOR: Dr. Jorge Lazo Arrasco

FONDO EDITORIAL

Av. Paseo de la República 1773

Teléfonos: (01) 265 - 5022 anexo (27)

Website: <http://www.uap.edu.pe>

Director del Fondo Editorial UAP

Dr. Omar Aramayo

| e-mail: o_aramayo@uap.edu.pe |

Imágenes de la carátula: Animación publicitaria chocolates Motta (Sadi Robles, 197?), *Pacto Andino* (Rafael Seminario, 1976), *Animatógrafo* (Benicio Vicente, 1989), *Piratas en el Callao* (Eduardo Schuldt, 2004), personaje de *After Oz* (Percy Kiyabu, 2006), personaje de animación publicitaria leche evaporada Laive (Zeppelin estudios, 2009).

Dirección de Arte y Concepción Gráfica:

Daniel Aquino Velazco

Cuidado del texto: Víctor Rojas / Miguel A. Guzmán Dávila

Fotografía: Archivos varios

Imagen de la portada: Secuencia de *Animatógrafo* (Benicio Vicente, 1989)

Impresión: Talleres Gráficos de la Universidad Alas Peruanas

Hecho el Depósito Legal

en la Biblioteca Nacional del Perú: N° 2011 - 11113

ISBN: 978 - 601 - 4097 - 12 - 6

Primera Edición : Octubre, 2011

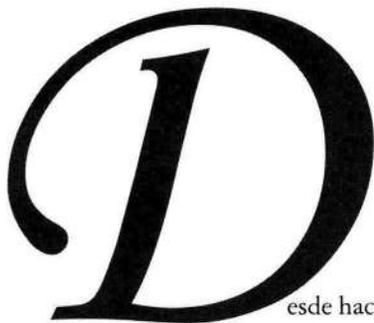
Prohibida la reproducción parcial o total de este libro. Ningún párrafo, imagen o contenido de esta edición puede ser reproducido, copiado o transmitido sin autorización expresa del Fondo Editorial de la Universidad Alas Peruanas. Cualquier acto ilícito cometido contra los derechos de propiedad intelectual que corresponden a esta publicación será denunciado de acuerdo al D.L 822 (Ley sobre el derecho de autor) y con las leyes que protegen internacionalmente la propiedad intelectual.

ÍNDICE

Página 11	INTRODUCCIÓN
Página 15	Capítulo 1: EL CINE DE ANIMACIÓN
Página 17	1.1. Los comienzos
Página 19	1.2. Cronología del cine de animación en el mundo
Página 32	1.3. Bases técnicas de la animación
Página 33	1.4. Modalidades
Página 35	1.5. Proceso de realización de una película animada tradicional
Página 33	1.4. Modalidades
Página 43	Capítulo 2: INICIOS DEL CINE ANIMADO EN EL PERÚ
Página 45	2.1. Un largo preámbulo
Página 47	2.2. El arribo del cinema
Página 48	2.3. El cine animado y su presencia en el país: el desarrollo de la exhibición y los primeros intentos trunco de producción
Página 51	2.4. El declive de la producción fílmica nacional en los cuarenta. La publicidad y las primeras animaciones nacionales: Rafael Seminario
Página 55	2.5. La obra de Jorge N. Caro
Página 67	Capítulo 3: ANIMACIÓN Y TELEVISIÓN
Página 69	3.1. Orígenes de la animación televisiva
Página 71	3.2. La televisión comercial en el Perú. Seminario y las primeras animaciones televisadas
Página 74	3.3. El auge inicial de la “cuña” animada en televisión
Página 75	3.4. Audiovisual Productions. Félix Nakamura
Página 77	3.5. Telecine
Página 81	3.6. Valle y asociados. Valle Producciones
Página 82	3.7. Las producciones de Seminario en los años 60
Página 83	3.8. Los inicios de Hugo Guevara
Página 84	3.9. Vivas y Annichini
Página 85	3.10. La realización de series animadas televisivas en el Perú: un sueño frustrado

Página 91	Capítulo 4: LA PRODUCCIÓN ANIMADA DURANTE LA DÉCADA DEL SETENTA
Página 93	4.1. Censura estatal y dibujos animados
Página 94	4.2. Sadi Robles. Producciones Creativas
Página 95	4.3. Pedro Vivas. Trabajos para el gobierno
Página 96	4.4. La Ley de cine 19327. El desarrollo del cortometraje animado no publicitario
Página 97	4.5. Industria Andina del Cine
Página 98	4.6. El estudio de animación de Canal 7
Página 99	4.7. Nakamura
Página 101	4.8. Hugo Guevara. Del Arte animado al Cine animado
Página 106	4.9. Seminario
Página 108	4.10. Edmundo Vilca
Página 110	4.11. Fernando Gagliuffi y el cine animado de autor
Página 112	4.12. PROCESCA FILMS. Las nuevas generaciones de animadores
Página 115	4.13. Casas productoras y realizadores diversos en los años 70
Página 126	Capítulo 5: LA DÉCADA DEL 80. LOS NUEVOS ESTUDIOS: LA ÚLTIMA GRAN ÉPOCA DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL
Página 129	5.1. Walter Tournier. La diversificación técnica de la producción animada
Página 132	5.2. Nelson García
Página 134	5.3. Pedro Vivas. Machu Picchu Films y Anivisa
Página 142	5.4. Benicio Vicente. Antarki
Página 145	5.5. Casas productoras y realizadores diversos en los años 80
Página 163	Capítulo 6: LA DÉCADA DEL 90. LA ANIMACIÓN NACIONAL EN LA ERA DIGITAL
Página 165	6.1. Animación digital: algo de historia
Página 168	6.2. Realización de una película animada por ordenador
Página 175	6.3. Nuevos caminos en la animación tradicional
Página 176	6.4. La animación digital llega al Perú. Chroma. Primeros realizadores
Página 179	6.5. Digital Effects, Gamma Estudios
Página 180	6.6. Animagen, Cinesetenta, Post Café
Página 182	6.7. Multimedia, Phantasia Digital, Online Graphics
Página 184	6.8. Incafilms, Audio Imagen, Flamingo Producciones
Página 184	6.9. Javier Prado
Página 186	6.10. Pepe San Martín
Página 187	6.11. Robles, Vicente
Página 189	6.12. Casas productoras y realizadores diversos en los años 90
Página 197	6.13. La derogación de la ley 19327. La animación bajo la ley 26370 (Conacine)

Página 201	Capítulo 7: LA PRODUCCIÓN ANIMADA PERUANA EN EL SIGLO XXI
Página 203	7.1. De los comienzos del siglo a nuestros días
Página 203	7.2. Cartoon Producciones
Página 204	7.3. Cetres
Página 205	7.4. Diego López Mobilia. eXfera y Qilqax
Página 207	7.5. República
Página 210	7.6. Al encuentro con Jesús. El primer largometraje animado nacional en 2D
Página 211	7.7. Alпамayo Entertainment. El inicio de la producción de largometrajes 3D en el Perú
Página 221	7.8. Magma Creations
Página 221	7.9. Eduardo Schuldt y Dolphin Films. El Delfín
Página 223	7.10. La experiencia de La Gran Sangre
Página 224	7.11. Zeppelin Estudios
Página 226	7.12. Chroma, Cinesetenta, Canal Uno
Página 227	7.13. Jossie Malis
Página 232	7.14. Gabriel Sado
Página 236	7.15. Casas productoras y realizadores diversos en nuestros días
Página 243	7.16. El fenómeno del anime
Página 249	7.17. Stop motion o Clay animation
Página 258	7.18. Animación y arte académico
Página 265	7.19. La enseñanza del cine animado en el país
Página 270	7.20. Festivales y concursos nacionales de animación
Página 293	ANEXO 1
Página 307	ANEXO 2



Desde hace ya un buen tiempo, el desarrollo histórico del cine peruano ha venido siendo tema de importantes estudios de parte de una serie de especialistas en nuestro medio.

Publicaciones periódicas y bibliografía variada han venido dando cuenta así, en los últimos años, de pormenores sobre la evolución artística y técnica de aquel fundamental medio de expresión audiovisual entre nosotros.

No puede decirse lo mismo, sin embargo, del cine animado nacional, el que ha venido siendo objeto, de parte de nuestros estudiosos del fenómeno cinematográfico, de un lamentable olvido.

Prejuicios que, en el pasado, desestimaron el valor histórico-artístico del cine animado (en particular, el del publicitario, generalmente desdeñado por su utilitaria función inicial) hoy han sido, felizmente, ya superados, presentándonos a la animación, en general, como una válida manifestación estética y cultural de un determinado momento histórico.

Esta razón, unida a la ya impostergable necesidad de crear conciencia sobre nuestro deber de construir y preservar su memoria, constituyen la justificación para emprender este esfuerzo que nos permite, por primera vez, trazar una línea evolutiva básica relativa a su historia local.

Siempre circunscribiéndonos a Lima, centro principal de la actividad de los productores de animación en sus diferentes modalidades, 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 propósito de ordenarlos y registrarlos como base potencial para cualquier tipo de investigación futura sobre el tema.

Y es que la gran cantidad 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 en sus diferentes modalidades.

Sólo desde 1952 es posible hablar de dibujo animado nacional, cuando Rafael Seminario y Augusto López dan inicio a las primeras experiencias en este campo.

INTRODUCCIÓN

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 al amparo de la ley de cine 19327, promulgada durante el gobierno del general Velasco, se produciría el despegue de la producción animada en el rubro no publicitario, siendo ésta una de las épocas de mayor auge en este campo. A la obra de figuras de la animación publicitaria como Hugo Guevara, Sadi Robles o Edmundo Vilca se añadiría la actividad de productoras audiovisuales realizadoras de material animado de distinto tipo y la experiencia de enseñar y producir, a la vez, de Procesca Films, que constituiría 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 técnicas y creativas, simplificándose y volviéndose accesible a un gran número de realizadores. Más adelante, tras el arribo del nuevo siglo, se produciría un verdadero “boom” de la animación digital con las novedosas iniciativas de Alpamayo Entertainment y el hito que alcanzara con el lanzamiento de los primeros largometrajes en este género.

Descubrir esta fascinante historia, edificada sobre la base de ingenio, audacia, esfuerzo e ilusiones, no ha sido, en todo caso, una tarea fácil. La problemática actual vinculada a la historiografía del cine animado nacional radica en la total ausencia de una bibliografía especializada y la dispersión de datos disponibles en aislados trabajos periodísticos (que sólo abarcan información desde la dación de la ley 19327, en 1972), cuyas frecuentes limitaciones obligan a recurrir, en el curso de una labor de indagación, al difícil rastreo de las fuentes de carácter primario.

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 suministrado muchos 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 estudio que hoy presentamos 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.

En ese sentido, 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 Francia, Gianfranco Annichini, Raymundo Medina, Sadi Robles Falcón, 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 “Karry” 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 Flores, Roberto Bonilla Herold, Marco Antonio Segura, Orlando Dancourt, Christian Bravo, José “Pepe” 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 Herrera, Sandy Calderón, Luis Escobedo, Jossie Malis, Gabriel Sado, Luis Domínguez, Marcos “Markus” Descalzi, Luis Ángel Esparza Santa María, Mauricio Esparza Santa María, Percy Kiyabu, María Gracia Bisso, Hernán Sotomayor, Camila Valdeavellano, Cayetana Carrión, Gonzalo Pflücker, Cristian Alarcón y Gianmarco Magnani.

De igual forma ha sido de importante ayuda la información de diverso tipo, alcanzada por Ricardo Bedoya Wilson, de la Universidad de Lima; Luis "Luchín" Cárdenas reconocido publicista del medio; Fernando Franco Quiróz de Kingdom Comics, Nelly Cohata, Rosa Nakamura Makino, Mario Pozzi-Escot Parodi director del Cine Arte de la UNMSM; Walter Meza ex-director de Enrad Perú, Caterina Seminario, Mónica Brown Gutiérrez de Industria Andina del Cine; Javier Prado Bedoya realizador de animación; Norka 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 gran esfuerzo aportado tanto por el personal de la Biblioteca Central de la UNMSM., como por el de la Biblioteca del IPP representado en la persona de Eda Degregori.

Como resultado de este trabajo nos ha sido posible conocer un legado documental bastante amplio, a pesar del relativamente corto tiempo transcurrido desde la aparición de los primeros films animados nacionales. Así, además de los recuerdos personales de quienes forjaron esta historia, material filmico, fotografías, crónicas periodísticas, fichas técnicas de películas, documentos administrativos, bocetos, dibujos, storyboards, acetatos y artes de diverso tipo es lo que aún hoy se conserva y que merece ser apreciado y estudiado con mayor profundidad, en adelante, por los historiadores del cine nacional.

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.

Raúl Rivera Escobar
Diciembre de 2009



CAPÍTULO 1

EL CINE DE ANIMACIÓN

1.1. Los comienzos

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 filmico 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.

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.¹

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.² 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.

¹ Rivera, 2007: 49-58.

² Halas y Manvell, 1963: 26.

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.³

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.

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

³ Rivera, 2007: 59-61.

⁴ *Ibid.*: 19-25.

⁵ *Ibid.*: 29-33.

le valdrían figurar, desde ya, como un procedimiento fundamental en la producción de películas animadas.⁶

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 fundamental sistema de celuloideos) y a la especialización en el trabajo de animación (introducción de la cadena de mando).⁷

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.

1.2. Cronología del cine de animación en el mundo⁸

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 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, se exhiben en el Museo Grévin de París.

⁶ Rivera, 2006.

⁷ Rivera, 2007: 63-70.

⁸ Rivera, 2006; Del Río [En línea].

- 1895 Primera exhibición pública del Cinematógrafo de los hermanos Lumière, en el «Salón Indien» del «Gran Café», del Boulevard des Capucines, en París.
- 1906 El caricaturista y productor cinematográfico James Stuart Blackton efectúa los primeros experimentos de filmación cuadro por cuadro de dibujos.
- 1908 *Fantasmagoria*, 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 (Benitón y Eneas)*.
- 1914 Winsor McCay produce su mayor éxito: *Gertie el dinosaurio*.
- 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 patentó 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.
- 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*, 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)*, 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, 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*, de Disney, es el primer dibujo animado sonoro en largometraje.
- 1939 Son realizadas las primeras películas de Tom y Jerry, 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, 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*, 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*, 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 del 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)*, 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 (Meteor)*, la serie de aventuras creada por Tatsuo Yoshida.
- Otra compañía japonesa, La Daichi Doga, da inicio a las series animadas de *Ogon Bat (Fantasmagórico)*, 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*, 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*, 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?*, 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*, 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, 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*, producción en animación 3D de Andrew Adamson y Vicky Jensen, 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*, 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, de Pete Docter y Bob Petersen, es la última producción 3D de estudios Pixar.



1. Franz Von Uchatius
Fuente: www.aciou.at



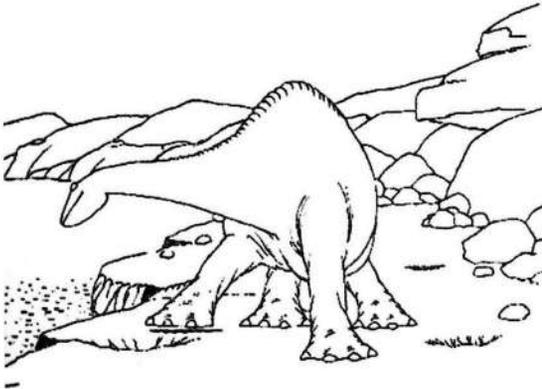
2. Cartel del Teatro Óptico
de Reynaud (1892)
Fuente: www.kuratti.wordpress.com



3. *Humorous phases of funny faces*
(Stuart Blackton, 1906)
Fuente: www.inkwellimagesink.com



4. *Fantasmagoria* (Emile Cohl, 1908)
Fuente: www.inkwellimagesink.com



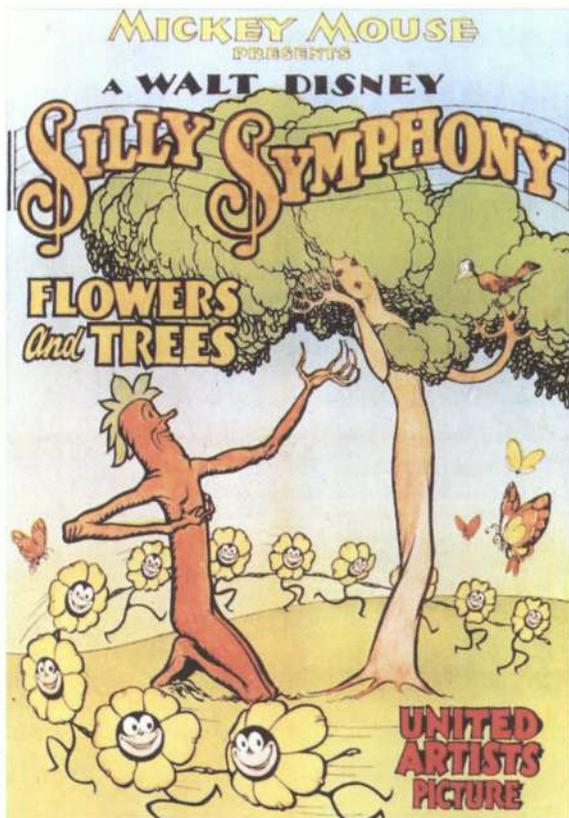
5. *Gertie, el dinosaurio* (Winsor McCay, 1914)
Fuente: www.bpiib.com



6. *Koko, el payaso* (Max y Dave Fleischer, 1918)
Fuente: www.inkwellimagesink.com

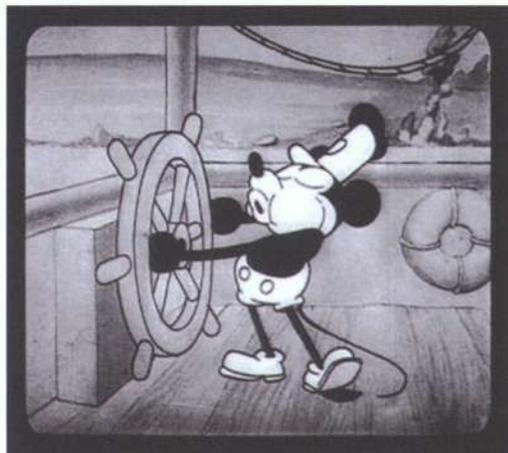
8. Cartel de *Flores y Árboles*
(Walt Disney, 1932)

Fuente: www.bcdb.com



7. *Steamboat Willie* (Walt Disney, 1928)

Fuente: www.eldiabloenlosdetalles.net



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

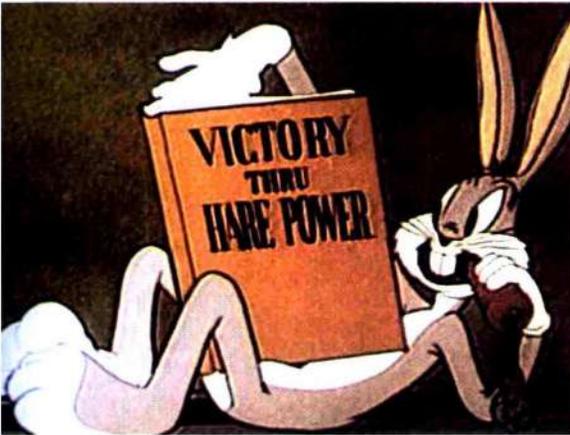


11. Walt Disney (1901-1966)
Fuente: www.britannica.com

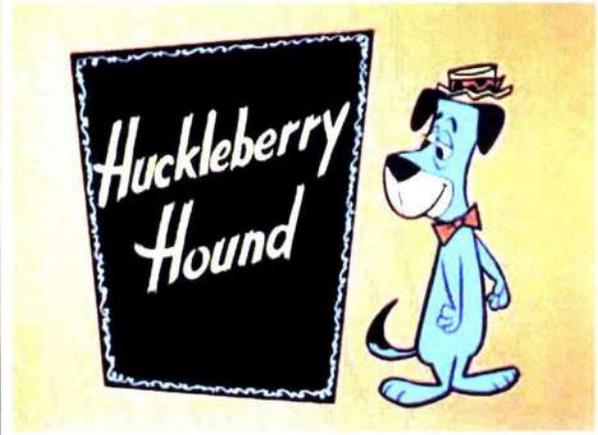


12. *Tom y Jerry* (William Hanna y Joseph Barbera / Metro Goldwin Mayer)
Fuente: www.patxoescobar.com

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



24. *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen / DreamWorks, 2001)
Fuente: www.entretizas.org



23. *Toy Story* (John Lasseter / Estudios Disney, 1995)
Fuente: www.pillateunlinux.wordpress.com



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

1.3. Bases técnicas de la animación⁹

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.

⁹ Rivera, 2006.

1.4. Modalidades

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 vídeo, 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 celuloideos 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.

1.5. Proceso de realización 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:

1). *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, 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.

2). *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.).

3). *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, 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.

4). *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.

5). *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.

6). 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.

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.

7). 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.

8). 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 celuloideos, durante el proceso fotográfico.

9). *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.

10). *Revisión y Rodaje*

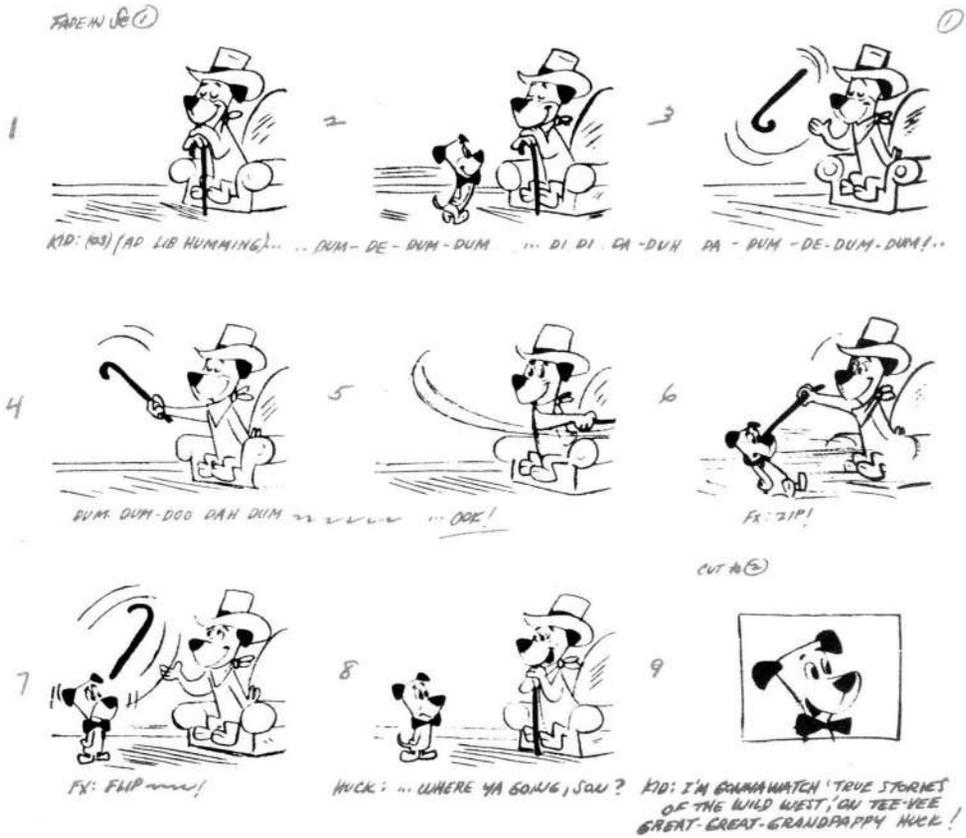
Lo único que resta ahora por hacer, antes de comenzar el rodaje, es superponer los celuloideos en sus respectivos fondos (atendiendo a una numeración específica que previamente les ha sido asignada), de modo tal que pueda asegurarse una correcta coincidencia entre todos ellos y permitir la rectificación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

11). *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



27. Storyboard de la serie
Huckleberry Hound, de la

Hanna-Barbera

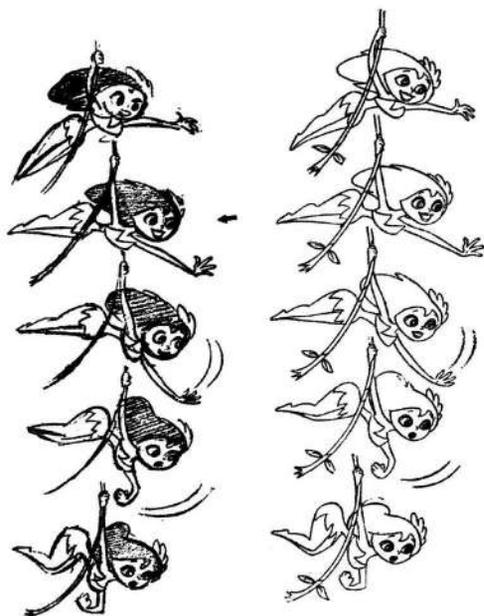
Foto: Thomas E. Stimson, Jr. - Revista
Mecánica Popular



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

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.

FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

Halas, John y Manvell, Roger. *Técnica del cine animado* (1963). Madrid, Taurus ediciones. Pp. 11-15, 17-18, 26-27 y 95-112.

Prado Bedoya, Javier. "Animación" (1998). En Boletín APAP. No 52. Lima, APAP. Abril-mayo de 1998. Pp. 21-22.

"De la Animación y animadores..." (1998). En Boletín APAP. No 53. Lima, APAP. Junio-julio de 1998. P. 13.

Rivera Escobar, Raúl. *Humor Gráfico. Teoría y Método* (2006). Texto inédito. Lima.

Rivera Escobar, Raúl. *La era silente del dibujo animado* (2007). Lima, Fondo Editorial UNMSM (Universidad Nacional Mayor de San Marcos).

Robles, Sadi. "20 dibujos por segundo" (1989). En *17.65%*. Año 1. No 7. Lima, 17.65%. Febrero de 1989. Pp. 26-28.

Referencias Web:

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: www.eictv.co.cu/miradas/



CAPÍTULO 2
**INICIOS
DEL CINE
ANIMADO EN
EL PERÚ**

2.1. 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 entonces.¹ 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.²

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

¹ Cardich, 1985: 128-130.

² Guffroy, 1999: 41 y 51.

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.³

Una interesante secuencia gráfica muestra una semilla de frijol transformándose paulatinamente en un ser humano en plena carrera. 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 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

³ Hocquenhem, 1987: 106-108.

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.

2.2. 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.⁴

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.⁵

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.

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

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

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 móviles”.

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.

4 Rivera, 2006: 15-17.

5 *Ibid.*

Tras la llegada de Augusto B. Leguía al gobierno, en 1919, se despertaría un renovado interés por la producción filmica 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 filmico 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.

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*,⁶ 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 cinematográfico y, por consiguiente, las posibilidades de dar inicio a la producción de animaciones locales.⁷

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*

6 “El Perú ante el mundo”, 1924.

7 Bedoya, 1997: 37-39.

el Radio y *Cuando el gato está ausente*, como parte del primer programa de cine “todo hablado, cantado y bailado” exhibido en nuestra capital, 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, 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.

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.

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. Entre éstos figuraban personajes como los dibujantes Frank Thomas, Webb Smith, Bill Cotrell y Ted Sears, así como el compositor Charles Wolcott.⁸

⁸ “Walt Disney, el creador de los dibujos animados, llegó ayer”, 1941: 5.

Durante su corta estancia en Lima, 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 Súmá.⁹

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* y el taller del conocido pintor nacional José Sabogal, 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 influencia que, como expresión cultural, había llegado a alcanzar en la sociedad por aquellos días, a nivel mundial, el nuevo arte del cine animado.

2.4. El declive de la producción filmica 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 filmica 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

⁹ “Con Walt Disney & Co”, 1941: 6.

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 1948.¹⁰

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

¹⁰ "Historia de la Asociación": [En línea].

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 y Augusto López, dos jóvenes artistas, dibujantes del popular diario limeño *Última Hora*, asociados a través de la empresa El Lápiz Mágico.¹¹

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.¹²

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, 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

11 "Dos Walt Disneys criollos ...", 1953: 5. Aunque es un dato no consignado en el reporte periodístico, es bastante probable que aquella película inicial no sea otra que *Sorpresas Limeñas*, estrenada en Lima unos años después, como se verá más adelante.

12 "Dos Walt Disneys criollos ...", 1953: 5.

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.

No obstante, la obra de este realizador no recibiría la difusión debida entre nosotros hasta tiempo más tarde, gracias 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*.

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 1957.¹³

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.¹⁴

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.¹⁵

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.

13 Seminario, entrevista presencial; "Hoy estrenaron peli de dibujos animados...", 1957: 4.

14 Seminario, entrevista presencial.

15 "Hoy estrenaron peli de dibujos animados...", 1957: 4.

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 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.

2.5. La obra de Jorge N. Caro¹⁶

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.

¹⁶ 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 por espacio de 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.¹⁷

Junto a Mordillo y Jiménez, laborarían con Caro otros personajes viculados 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, 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

¹⁷ 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).

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*, 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.



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 cerámico 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"—Plata 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—Plata 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 P. ENSA PARA CONOCER EN EL EXTRANJERO LA CULTURA Y EL PROGRESO PERUANOS

EL PERU ANTE EL MUNDO

Este "film" refleja con exactitud y con un fondo emocional artístico, la vida del Perú, y ofrece al público extranjero una precisa y completa información, por medio de fotografías, grabaciones y vistas, de las costumbres, dialectos y tradiciones, que enriquecen de tanta belleza y de tanta importancia el interés creativo de la obra y por lo tanto el interés del "film" ocupará de un prólogo, una introducción geográfica e histórica y siete esteras perlas, de las que forman el desarrollo de esta obra asociada de películas de largo metraje, que están por ser impresas, para ser exhibidas en los mejores teatros de la capital.

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. Entrenamos un variado programa totalmente 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 CIEN KILOMETROS DE BROADWAY, Comedia musical en 2 actos, totalmente hablada en inglés, bailada 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 ZARZUELESKO, comedia musical en 2 actos, totalmente hablada en inglés, bailes, cantos por las muchachas de Pathé.
6. CUANDO EL GATO ESTA AUSENTE, cartón musical animado de maravillosa comicidad. 1 acto.

PIDA EN BOLETERIA LOS ARGUMENTOS EN ESPAÑOL.
(Películas aptas para adultos y menores)

PRECIOS

Películas con 4 cuadros	\$ 6.00
Plata intermedia	1.50
Dibujos y Niños y Niños	1.00
4 cuadros	0.80

El cine más interesante del mundo

35. Anuncio del primer programa de cine hablado en el Perú
De *El Comercio*. Lima, 12 de mayo de 1930



**MICKEY
THE
MOUSE**

Pañuelos Bordados
en capas de fantasía
Precios cómodos

CASA KLINGE

No deje Ud. de ver nuestras
exhibiciones de hoy

36. 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



MICKEY MOUSE

Reaparece en su
última creación

**"LA PESADILLA
DE MICKEY"**

MENORES

HOY

VERMOUTH 6.30 NOCHE 9.40

37. Mickey Mouse, protagonista del corto *La pesadilla de Mickey*

De *El Comercio*. Lima, 15 de diciembre de 1932

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, harto 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-

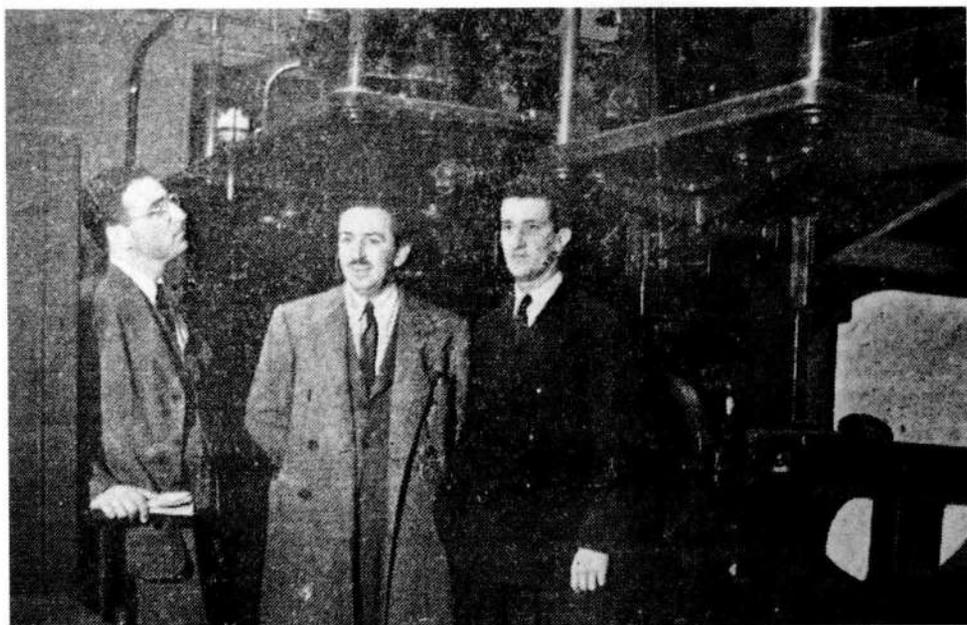
38. Titular sobre la llegada de Walt Disney a Lima

De *El Comercio*. Lima, 9 de octubre de 1941

39. Disney, con amigos y periodistas en Lima

Foto: Diario *El Comercio*

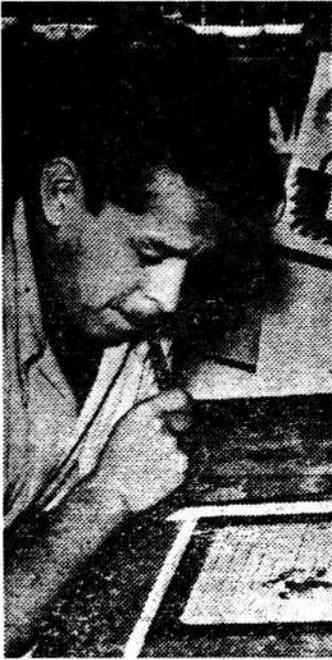




40. Walt Disney en las instalaciones del diario *El Comercio*, de Lima
Foto: Diario *El Comercio*



41. 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



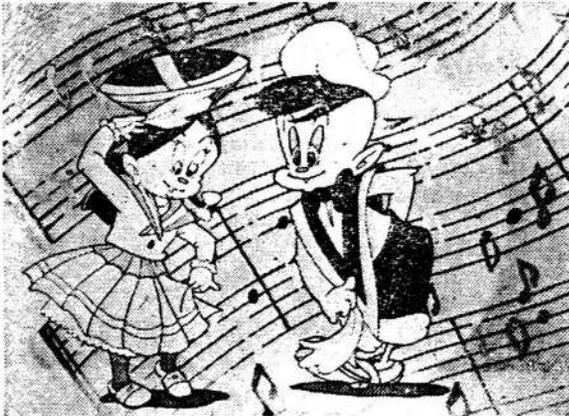
42. Rafael Seminario en 1953

Foto: Diario *Última Hora*



43. "Periquito", de Rafael Seminario, uno de los primeros personajes del dibujo animado nacional

Foto: Diario *Última Hora*



44. 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." concurren 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.

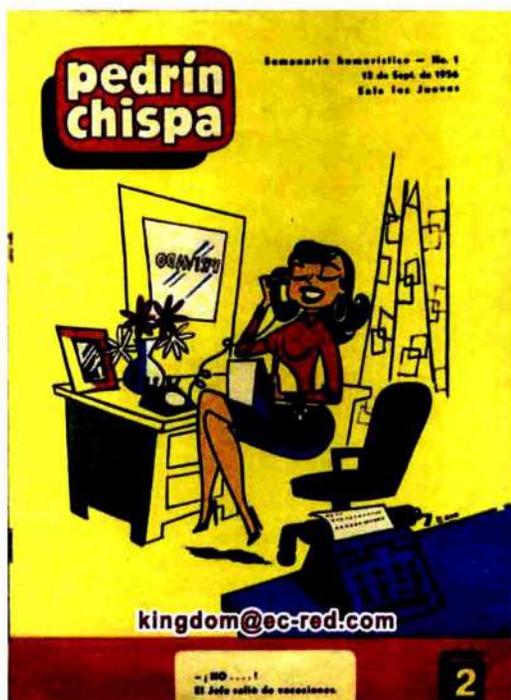
Hablando de la cinematografía del dibujo animado manifestó que éste podía aplicarse con el mismo éxito en las universidades y colegios, porque así la enseñanza es más objetiva, tal como se hace en otros países. "El dibujo animado, no sólo interesa a los niños sino que también despierta la curiosidad 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

45. Reseña periodística sobre el estreno de *Sorpresas limeñas*
De *La Prensa*. Lima, 4 de mayo de 1957

46. Arte humorístico de Jorge Caro para portada de semanario *Pedrin Chispa*. Lima, 1956
Fuente: Colección Fernando Franco Quiroz / Kingdom Comics



FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

Bedoya Wilson, Ricardo. *100 años de cine en el Perú: Una historia crítica* (1992). Primera Edición. Lima, Universidad de Lima. Centro de investigación en comunicación social - Instituto de cooperación iberoamericana. Pp. 114-118, 125-129 y 134-137.

Un cine reencontrado. Diccionario ilustrado de las películas peruanas (1997). Lima, Universidad de Lima. Fondo de desarrollo editorial. Pp. 37-39.

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. One hundred years of cinema animation* (1994). China, Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd. Pp. 187-188.

"Cada rostro, una noticia" (1957). En *Última Hora*. Lima, mayo 4 de 1957. P. 6.

Cardich, Augusto. "Origen del hombre y la cultura andinos" (1985). En *Historia del Perú*. Barcelona, Editorial Juan Mejía Baca. Tomo I. Pp. 128-130.

Castro Arenas, Mario. "Cortina de Humo" (1957). Columna periodística en *El Comercio*. Lima, mayo 3 de 1957. P. 4.

"Con Walt Disney & Co" (1941). En *El Comercio* (edición de la tarde). Lima, octubre 9 de 1941. P. 6.

"Dos Walt Disneys criollos harán pelis de dibujos animados en Lima, pronto" (1953). En *Última Hora*. Lima, setiembre 9 de 1953. P. 5.

"El Perú ante el mundo" (1924). Anuncio periodístico en *La Prensa*. Lima, noviembre 6 de 1924.

Guffroy, Jean. *El arte rupestre del antiguo Perú* (1999). Lima, IFEA (Instituto francés de estudios andinos) / IRD (Institut de recherche pour le développement). Pp. 41 y 51.

Historia de la Publicidad en el Perú (2003). Lima, Empresa Editora "El Comercio". P. 82.

Hocquenhem, Anne Marie. *Iconografía Mochica* (1987). Segunda edición. Lima, Fondo Editorial PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú). Pp. 106-108.

"Hoy estrenan peli de dibujos animados hecha en casa: Metro" (1957). En *Última Hora*. Lima, mayo 3 de 1957. P. 4.

Jiménez, Manuel. "Loquillo Boby" (1993). En Boletín APAP No 29. Lima, APAP. Julio de 1993.

Monteverde, Guido. "¿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.

Nakamura Muroi, Félix. *Historia de los dibujos animados en el Perú* (1957). Apuntes inéditos. Lima, S / E.

"Película de dibujos animados exhibió ayer artista peruano" (1957). En *La Prensa*. Lima, mayo 4 de 1957.

Rivera Escobar, Raúl. "Los primeros días del cine en el Perú" (2006). En *Butaca*. Año 8. Número 29. Lima, Cine Arte UNMSM. Setiembre del 2006. Pp. 15-17.

"Se amarra Walt Disney de acanga" (1957). En *Última Hora*. Lima, junio 13 de 1957. P. 17.

Traugott, Moris y Málaga, Fernando. *Libro de oro de la publicidad peruana* (2006). Lima, APAP. P. 326.

"Visita a esta imprenta" (1941). En *El Comercio*. Lima, octubre 10 de 1941. P. 3.

"Walt Disney, el creador de los dibujos animados, llegó ayer" (1941). En *El Comercio* (edición de la mañana). Lima, octubre 9 de 1941. P. 5.

Referencias Web:

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: www.pucp.edu.pe/revista/briefing_plus/b07causaa.htm

González, Alejandro R. "La animación en Argentina". En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de la EICTV.

Enlace Web: www.eictv.co.cu/miradas. Pp. 3-4.

"Historia de la Asociación". En Portal oficial de Internet APAP.

Enlace Web: www.apap.org.pe/historia_cont.php

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: www.difilm.com.ar/films/dibujos/

Entrevistas presenciales:

Cárdenas Menacho, Luis ("Luchín").

Jiménez Sologuren, Manuel.

Seminario Quiroga, Rafael.

Correspondencia física:

Nakamura Muroi, Félix. Carta a Nelson García Miranda. Caracas, abril 22 de 1985.



CAPÍTULO 3

ANIMACIÓN Y TELEVISIÓN

3.1. 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 ventrílocuo 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.¹

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.²

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.³

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,

1 "Imágenes televisivas cruzan el Atlántico", 2000: 136-137; Gargurevich, 1987: 180.

2 "Imágenes televisivas cruzan el Atlántico", 2000: 136-137.

3 *Ibid.*; Gargurevich, 1987: 181.

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.

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.⁴

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 (los diálogos y los movimientos de los personajes eran extremadamente elementales).

Según el autor italiano Giannalberto Bendazzi,⁵ 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.

⁴ Halas y Manvell, 1963: 12-15.

⁵ Bendazzi, 1994: 234-235.

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 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.

3.2. 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.⁶

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 González, Alfonso Pereyra, Genaro Delgado Brandt y sus hijos Genaro y Héctor Delgado Parker, José Cavero y Augusto Belmont.⁷

⁶ "Las primeras exhibiciones de T.V. en Lima ", 1959: 20.

⁷ Vivas, 2001: 18-19.

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.⁸

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.⁹

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.

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 de televisión educativa y una pequeña antena en el piso 22 de su sede, ubicada frente al Parque Universitario.¹⁰

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,

8 Vivas, 2001: 18-19, 24; Gargurevich, 1987: 184-185.

9 Gargurevich, 1987: 185.

10 Vivas, 2001: 25.

el llamado *Desfile de estrellas*, un espectáculo de música peruana e internacional, emitido a través del canal estatal.

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 Umberto, 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 italo-peruano Piero Solari, el cómico uruguayo Herbert Castro, entre otras estrellas.¹¹

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.

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",

¹¹ Vivas, 2001: 32-33.

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.¹²

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.¹³

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.¹⁴

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

3.3. 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.¹⁵

La aparición de las primeras productoras audiovisuales se vio necesaria en

¹² Vivas, 2001: 38-39.

¹³ *Ibid*: 38.

¹⁴ Seminario, entrevista presencial.

¹⁵ *Historia de la Publicidad en el Perú*, 2003: 112.

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 relacionarse.

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

3.4. 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.¹⁶

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.¹⁷

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,

¹⁶ Bedoya, 1997: 154.

¹⁷ Traugott y Málaga, 2006: 304-305.

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).¹⁸

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.

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.¹⁹

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.²⁰

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.²¹

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 locales.²²

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.

18 García, entrevista presencial.

19 Nakamura, carta a Nelson García (1985).

20 *Ibid.*

21 *Ibid.*

22 García, entrevista presencial.

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.

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.²³

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, 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...”²⁴

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.

3.5. 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.²⁵

Temperamental y especialmente exigente, Aisner tuvo el gran mérito de

²³ Nakamura, carta a Nelson García (1985).

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Medina, entrevista presencial.



47. Exhibiciones de televisión por circuito cerrado en "Todos", de San Isidro
De *Última Hora*. Lima, 24 de agosto de 1957



48. Primer programa de televisión comercial en el recién creado Canal 7
De *Última Hora*. Lima, 26 de julio de 1958



49. Comercial televisivo de los 60's para chicha morada "Royal". Audiovisual Productions
Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



50. "La gota" de Esso. Personaje animado en los 60's por Audiovisual Productions



51. Félix Nakamura (derecha) en un alto a su trabajo
Foto: Archivo Rosa Nakamura Makino



52. Félix Nakamura en la mesa de dibujo
Foto: Archivo Rosa Nakamura Makino

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.

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.²⁶

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.²⁷

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.²⁸

Junto a ellos, trabajaría Pedro Vivas, como asistente y Raymundo Medina (Ayacucho, 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.²⁹

²⁶ Medina, entrevista presencial.

²⁷ Robles, entrevista presencial.

²⁸ 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 cubierto por el blanco tinte de calzado, para dar paso así a la publicidad del producto. (Cáceres, entrevista presencial).

²⁹ Medina, entrevista presencial.

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.³⁰

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.³¹

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 internacional.³²

3.6. Valle y asociados. Valle Producciones

La agrupación de Carlos Valle, Rafael Seminario y Luis Ossio Pastor daría lugar a la 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.³³

Al equipo de producción de Valle y asociados se incorporaría, en 1961, Sadi

30 Cáceres, entrevista presencial.

31 Medina, entrevista presencial.

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

33 Robles, entrevista presencial.

Robles, quien se convertiría en el animador principal, ocupándose también de la creación de personajes y de los storyboards.³⁴

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.³⁵

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.³⁶

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.

3.7. 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 década del sesenta. 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.³⁷

Seminario, quien contaba entre sus principales asistentes al animador Rigoberto García,³⁸ tomaría parte activa en cada una de las etapas de producción, en las que demostraría siempre un amplio dominio.

34 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).

35 Robles, entrevista presencial.

36 *Ibid.*

37 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).

38 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).

La corporación Lindley, para la que creara, a fines de los cincuenta, el corto publicitario en blanco y negro *El Lápiz Mágico*,³⁹ 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, 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 televisión.⁴⁰

3.8. 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.

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.⁴¹

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 Pino⁴² (Lima, 1940), quien colaborara,

³⁹ 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).

⁴⁰ Seminario, entrevista presencial.

⁴¹ Traugott y Málaga, 2006: 296.

⁴² 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.

junto a Enma Lock Fon, en el pase a tinta sobre acetato de las animaciones⁴³. 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.⁴⁴

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 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.

3.9. 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.⁴⁵

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.⁴⁶

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

44 Cáceres, entrevista presencial.

45 Vivas, entrevista presencial.

46 *Ibid.*

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*⁴⁷ (1970-74), 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 (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.⁴⁸

3.10. La realización de series animadas televisivas en el Perú: un sueño frustrado

En noviembre de 1960, auspiciado por Almacenes Santa Catalina, se comenzó a emitir, por la señal de canal 4, el *Show de Huckleberry Hound*, 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.

⁴⁷ 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].

⁴⁸ Vivas, entrevista presencial.

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.

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.



53. Comercial televisivo de los 60´s para manteca "Porky". Organización Cinematográfica Telecine

Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



54. Comercial televisivo de los 60´s para preparado "Ricacao". Organización Cinematográfica Telecine

Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



55. “La Chuposa”, de la bebida gaseosa “Kola Inglesa”, personaje animado por Telecine



57. “Bimbo”, de Rafael Seminario, personaje-imagen de la bebida del mismo nombre creado para Corporación Lindley



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



58. 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



59. Presentación animada de Rafael Seminario para largometraje nacional *El embajador y yo* (Oscar Kantor, 1968). Imagen: Producciones Zoom.



60. Presentación animada del noticiero de Canal Cuatro *Telecuatro* (Félix Nakamura, 1970). Fuente: www.arkivperu.com

FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

Bedoya Wilson, Ricardo. *Un cine reencontrado. Diccionario ilustrado de las películas peruanas* (1997). Lima, Universidad de Lima. Fondo de desarrollo editorial. Pp. 154-155, 185 y 191.

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. One hundred years of cinema animation* (1994). China, Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd. Pp. 234-235.

Chicón, Victoria. *Detrás de la pantalla*. Texto inédito (S/F).

Gargurevich Regal, Juan. *Prensa, Radio y TV. Historia Crítica* (1987). Primera edición. Lima, Editorial Horizonte. Pp. 179-181 y 183-190.

Halas, John y Manvell, Roger. *Técnica del cine animado* (1963). Madrid, Taurus ediciones. Pp. 12-17, 53-54, 63-66 y 77-79.

Historia de la Publicidad en el Perú (2003). Lima, Empresa Editora "El Comercio". Pp. 92, 96 y 112.

"Imágenes televisivas cruzan el Atlántico" (2000). En *El Siglo XX de El Comercio*. Tomo III. Lima, Diario "El Comercio"- Editorial Plaza y Janés. Pp. 136-137.

"La TV cumple hoy 50 años" (1976). En *La Prensa*. Lima, enero 27 de 1976. P. 17.

"Las primeras exhibiciones de T.V. en Lima " (1959). En *El Comercio*. Lima, agosto 2 de 1959. Suplemento por la inauguración de Canal 9 - Televisión El Sol. P. 20.

Prado Bedoya, Javier. "La animación" (1995). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Enero de 1995. P. 52.

Traugott, Moris y Málaga, Fernando. *Libro de oro de la publicidad peruana* (2006). Lima, APAP. Pp. 250-252, 296 y 304-307.

Vivas Sabroso, Fernando. *En vivo y en directo. Una historia de la televisión peruana* (2001). Lima, Universidad de Lima - Fondo de desarrollo editorial. Pp. 17-20, 21-28, 31-35 y 38-39.

Referencias Web:

"Noticieros de la Radio y Televisión". En *Arkivperu.com*.

Enlace Web: www.arkivperu.com/noticierosperu.htm

Entrevistas presenciales:

Cáceres Gutiérrez, Luis ("Lucho").

García Miranda, Nelson.

Medina, Raymundo.

Pino Jordán, Adela.

Robles Falcón, Sadi.

Seminario Quiroga, Rafael.

Vicente Kou, Benicio.

Vivas Francia, Pedro.

Entrevistas virtuales (vía correo electrónico):

Chicón, Victoria.

Seminario, Caterina.

Correspondencia física:

Nakamura Muroi, Félix. Carta a Nelson García Miranda. Caracas, abril 22 de 1985.



CAPÍTULO 4

**LA PRODUCCIÓN
ANIMADA
DURANTE LA
DÉCADA DEL
SETENTA**

4.1. 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.¹

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.²

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 de un año) en los spots comerciales.³

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.⁴

Hasta que estas medidas del gobierno dejaron de tener vigencia años después,

¹ *Historia de la Publicidad en el Perú*, 2003:130; Traugott y Málaga, 2006: 86.

² Traugott y Málaga, 2006: 86.

³ *Ibid.*: 87.

⁴ *Historia de la Publicidad en el Perú*, 2003:132.

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.

4.2. 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.⁵

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 1958⁶.

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 Productions⁷ y, en 1966, a Telecine, compañías 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.⁸

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.⁹

5 Vértiz, 1992: 54.

6 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).

7 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).

8 Robles, entrevista presencial.

9 *Ibid.*

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.¹⁰

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 Motion¹¹, 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.¹²

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 Muguí (Motta), caramelos Bionics, Nescao, "Aventuras de Ricuritas" (Galletas Victoria), "Capitán Adams" (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 otros.¹³

4.3. 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).¹⁴

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

10 Vértiz, 1992: 56.

11 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).

12 Robles, entrevista presencial.

13 *Ibid.*

14 Vivas, entrevista presencial.

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.¹⁵

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*.¹⁶

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.¹⁷

4.4. 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.¹⁸

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

¹⁵ Vivas, entrevista presencial.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Bedoya, 1992: 187-188.

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.¹⁹

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.²⁰

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 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 Vicente²¹

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.

4.5. 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 latinoamericanos²², estaba a la cabeza de esta empresa, constituida en Lima, en setiembre de 1971.

¹⁹ Bedoya, 1992: 187-188.

²⁰ García, 2005: 40.

²¹ 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.

²² Brown, entrevista virtual.

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 Delfin, 1973), *El inquisidor* (Bernardo Arias, 1975) y *Nunca más lo juro* (Roberto Bonilla, 1992).²³

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).²⁴

4.6. 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).²⁵

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, la guionista Lourdes Alcorta²⁶ y el camarógrafo Alfredo Vargas.

Según Vivas, quien, por esos días, hacía paralelamente spots publicitarios

²³ Industria Andina del Cine S.A. Catálogo de películas (1971-2001).

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Vivas, entrevista presencial.

²⁶ Actual congresista de la República.

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 apuntaban a mayores aspiraciones en el área.²⁷

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

4.7. 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, caracterizándole, 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),²⁸ 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 1974.²⁹

No obstante, fue en Venezuela, país que elegiría para establecerse con su familia, donde impulsó una trayectoria más estable y fructífera.

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.³⁰

²⁷ Vivas, entrevista presencial.

²⁸ Loayza, entrevista virtual.

²⁹ Meza, entrevista personal.

³⁰ 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 narraba 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.³¹

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.³²

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.³³

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 técnicas, como animación de acetatos, papel recortado, plastilina, objetos tridimensionales, foto-animación y lápiz electrónico (paint box),

31 Bendazzi, 1994: 390.

32 Wikipedia [En línea].

33 *Ibid.*

aunque sentía una mayor identificación con la animación tradicional sobre acetato, por el mayor grado de expresividad que le permitía su ejecución.³⁴

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.

4.8. 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.³⁵

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.³⁶

De aquellos días, data una serie de comerciales que se hiciera muy popular, la de “Pepe, el vivo”, 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.³⁷

Para entonces, Guevara había comenzado a adquirir equipos audiovisuales para filmaciones en color, dada la anunciada llegada al país de la televisión a color.³⁸ 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.³⁹

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

35 Traugott y Málaga, 2006: 296-297.

36 *Ibid.*

37 Traugott y Málaga, 2006: 298.

38 *Ibid.*

39 Vilca, entrevista presencial.



61. Comercial televisivo de los 70's para caldos "Knorr". Producciones Creativas, de Sadi Robles

Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



62. Comercial televisivo de los 70's para café "Don Lucho". Producciones Creativas, de Sadi Robles

Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



63. Comercial televisivo de los 70's para chocolate "Mugui", de Motta. Producciones Creativas, de Sadi Robles

Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón

64. Comercial televisivo de los 70's para postres "Royal". Producciones Creativas, de Sadi Robles
 Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



65. Comercial televisivo de los 70's para galletas "Ricuritas". Producciones Creativas, de Sadi Robles
 Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



66. Comercial televisivo de los 70's para caramelos "Bionics". Producciones Creativas, de Sadi Robles
 Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón





67. 1970: Sadi Robles en la mesa de animación

Foto: Archivo Sadi Robles Falcón



68. 1970: Sadi Robles (der.) en su estudio, discutiendo ideas con el editor y un animador

Foto: Archivo Sadi Robles Falcón

1. LOTERIA DEL CUZCO

69. 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



70. Pedro Vivas en el estudio de animación de canal 7

Foto: Archivo Pedro Vivas Francia



71. Félix Nakamura en Caracas. Año 1976

Foto: Archivo Rosa Nakamura Makino



72. 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



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.

4.9. 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).⁴⁰

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), una cinta de 8 minutos cuyo 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, alrededor de 1977, 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 cerca 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.⁴¹

⁴⁰ García, 2005: 40.

⁴¹ Seminario, entrevista presencial.

Hacia esa misma época, cuando ya llevaba más de 400 comerciales filmados en su haber, lanzaría una serie de cortos animados educativos 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.⁴²

También a ese período, pertenecen dos grandes proyectos de Seminario que no llegarían a concretarse: *Yurak*, 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 (entre 1977 y 1978) un excepcional corto promocional a colores de un minuto y medio.⁴³

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 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.⁴⁴

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*.⁴⁵

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.⁴⁶

42 Kato, 1976: 18.

43 Seminario, entrevista presencial.

44 Asto, entrevista presencial.

45 Seminario, entrevista presencial.

46 *Ibid.*

4.10. 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.⁴⁷

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.⁴⁸

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 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).⁴⁹

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.⁵⁰

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.⁵¹

47 Vilca, entrevista presencial.

48 *Ibid.*

49 *Ibid.*

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

51 Vilca, entrevista presencial.

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.⁵²

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 como al 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.⁵³

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.⁵⁴

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.⁵⁵

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.

⁵² Vilca, entrevista presencial.

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ 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).

⁵⁵ Vilca, entrevista presencial.

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 volúmen de encargos de los clientes, resolvería, finalmente, retirarse. Luego dejaría el país, emprendiendo viaje hacia los Estados Unidos, lugar donde residiría un tiempo.⁵⁶

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.⁵⁷

4.11. 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*.

Fernando A. Gagliuffi Kolich (1949) recibió formación como arquitecto en la Universidad Nacional de Ingeniería.⁵⁸

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.⁵⁹

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.⁶⁰

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

⁵⁶ Vilca, entrevista presencial.

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ Gagliuffi, entrevista presencial.

⁵⁹ Tangram. Encarte publicitario (2008).

⁶⁰ Gagliuffi, entrevista presencial.

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 tenderos de ropa en las casas.⁶¹

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”.⁶²

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*, 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.⁶³

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 construiría un ameno relato gráfico centrado, nuevamente, en el tema de la crítica al estilo de vida y a las casas en Lima.⁶⁴

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”.⁶⁵

Luego de producir estas dos películas, que, por el hecho de lograr revalorar la

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

62 García, carta a Félix Nakamura (1985).

63 Gagliuffi, entrevista presencial.

64 *Ibid.*

65 García, 2005: 40.

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).⁶⁶

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.

4.12. 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.⁶⁷

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.⁶⁸

Junto a Vivas, a cargo de la gerencia y de la dirección de capacitación del instituto, destacaban en el staff docente Carlos Morán⁶⁹ (Lima, 1941), ex-animador del canal 4 (para el que creara, entre 1964 y 1966, promociones animadas para diversos 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.

⁶⁶ Gagliuffi, entrevista presencial.

⁶⁷ Vivas, entrevista presencial.

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ 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 Vilchez Vera, compañero suyo en Radio Central. (Morán, entrevista presencial).

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.⁷⁰

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.⁷¹

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.⁷²

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 practicantes.⁷³

Proyectaron hacer series de televisión y largometrajes, aunque luego estos planes, por variados motivos, quedarían trunco 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 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

⁷⁰ Morán, entrevista presencial.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² Vivas, entrevista presencial.

⁷³ *Ibid.*

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.⁷⁴

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 por propia decisión, por serios desacuerdos de tipo profesional con los directivos de Cesca.⁷⁵

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

⁷⁴ Morán, entrevista presencial.

⁷⁵ Pedro Vivas, entrevista presencial; Carlos Morán, entrevista presencial.

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.

4.13. 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 animación manejada por el hábil animador Luis Brocca, formado en el estudio de Sadi Robles.⁷⁶

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.⁷⁷

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.⁷⁸

⁷⁶ Brocca, entrevista presencial.

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ Nuñovero, entrevista presencial.

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.⁷⁹

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.⁸⁰

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”.⁸¹

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.⁸²

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.⁸³

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.⁸⁴

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,

79 Nuñovero, entrevista presencial.

80 Brocca, entrevista presencial.

81 *Ibid.*

82 *Ibid.*

83 *Ibid.*

84 Nuñovero, entrevista presencial.

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.⁸⁵

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 estudio de Soto, un comercial animado (en acetato y en tonos grises) de veinte segundos para las bebidas gaseosas Cassinelli.⁸⁶

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.⁸⁷

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 Procesa 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 derrocaria a Salvador Allende (para cuyo gobierno trabajara) y condujera al poder al general Augusto Pinochet.⁸⁸

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 animados⁸⁹, 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, tras su salida de

85 Morán, entrevista presencial.

86 *Ibid.*

87 *Ibid.*

88 Medina, entrevista presencial.

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

Telecine (empresa a la que serviría durante 15 años), ubicándose en la sección de animación. Estaría allí dos años, haciendo escuela en el campo de la iluminación.⁹⁰

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.⁹¹

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.⁹²

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 Inkarrí* 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.⁹³

Dirigido por el cineasta Mario Acha Kutscher, *El mito de Inkarrí* 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 Corónica y Buen Gobierno*), con el fin de ilustrar el mito de Inkarrí, de acuerdo a una versión del escritor José María Arguedas.⁹⁴

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 900.⁹⁵

Del mismo modo que Mario Acha, Alberto Durant sería, por último, otro

90 Medina, entrevista presencial.

91 *Ibid.*

92 *Ibid.*

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

94 *Ibid.*

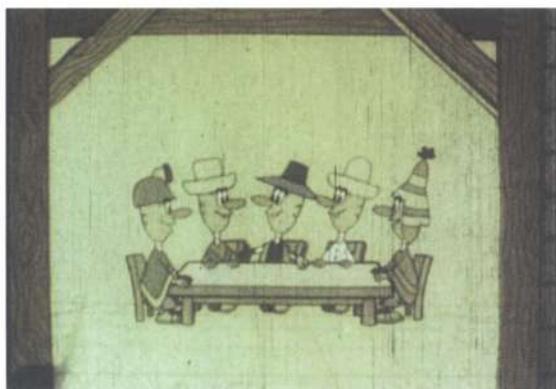
95 *Ibid.*

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.⁹⁶

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.



73. 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"

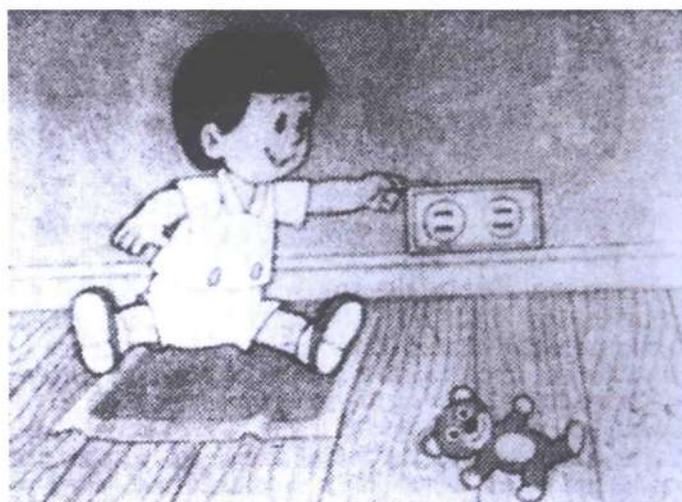


74. *Pacto Andino* (Rafael Seminario, 1976)
Imagen cortesía Mónica Brown /
Industria Andina del Cine

⁹⁶ García, 2005: 41.



75. Otras dos escenas de *Pacto Andino* (Rafael Seminario, 1976)
Imágenes cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine



76. Escena de uno de los cortos de *Prevención en el hogar* (Rafael Seminario, 1976)
Foto: Diario *La Prensa*. Lima, 22 de setiembre de 1976

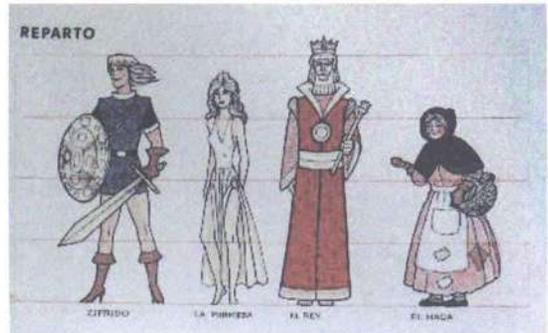


77. Rafael Seminario en 1976.
Foto: Diario *La Prensa*.
Lima, 22 de setiembre de 1976

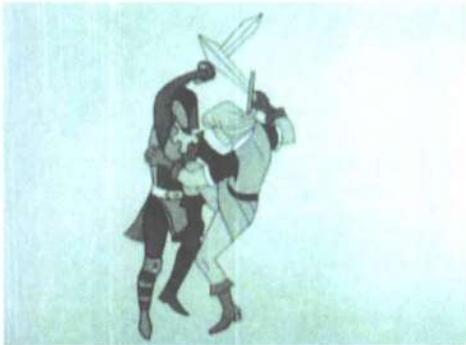


78. Yurak, proyecto animado de Rafael Seminario de mediados de los setenta

Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga



79. Galería de personajes de *Zifrido*, de Rafael Seminario
Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga



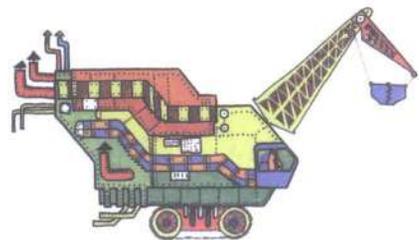
80. Dos secuencias del avance de *Zifrido*, de Rafael Seminario

Fuente: Archivo filmico Rafael Seminario Quiroga



81. Acetato original para *Zifrido*, de Seminario

Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga



82. *Facundo* (Fernando Gagliuffi, 1976)

Fuente: Archivo Fernando Gagliuffi Kolich



83. Pedro Vivas dictando una clase en PROCESCA a fines de los setenta

Foto: Archivo Pedro Vivas



84. Promoción de animadores de PROCESCA FILMS (Lima, 1979)

Fuente: www.carlosmoran.blogspot.es



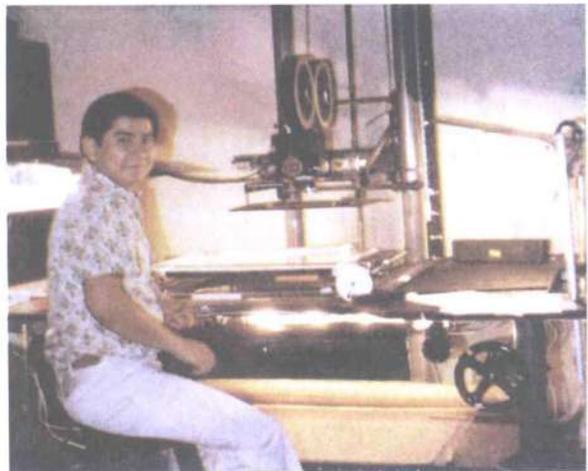
85. *El cóndor y el zorro* (Walter Tournier, 1980)

Fuente: Archivo filmico Nelson García Miranda

86. Dos de los ambientes de trabajo en PROCESCA FILMS
Fotos: Archivo Pedro Vivas



87. Raymundo Medina
ante el stand de rodaje de
Pukara Cine (1978)
Foto: Archivo Raymundo Medina



FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

Bedoya Wilson, Ricardo. *100 años de cine en el Perú: Una historia crítica* (1992). Primera Edición. Lima, Universidad de Lima. Centro de investigación en comunicación social - Instituto de cooperación iberoamericana. Pp. 187-191.

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. One hundred years of cinema animation* (1994). China, Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd. Pp. 389-390.

Carbone de Mora, Giancarlo. *El cine en el Perú. El cortometraje: 1972-1992* (2007). Primera edición. Lima, Universidad de Lima. Fondo de desarrollo editorial. Pp. 165-166, 168, 179-180.

"Directorio del Mercado Publicitario Peruano" (2004). En Boletín APAP No 88-89. Edición V. Lima, APAP.

García Miranda, Nelson. "El cine animado peruano durante la vigencia de la ley 19327" (2005). En *Butaca*. No 25. Lima, Cine Arte UNMSM. Pp. 40-41.

Historia de la Publicidad en el Perú (2003). Lima, Empresa Editora "El Comercio". Pp. 130 y 132.

Kato, Alfredo. "Rafael Seminario hace serie de cortos para prevenir peligros para los niños" (1976). En *La Prensa*. Lima, setiembre 22 de 1976. P. 18.

Prado Bedoya, Javier. "La animación" (1995). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Enero de 1995. P. 59.

Torero V., Diana. "Hacen dibujos animados sobre el *Pacto Andino*" (1976). En *La Prensa*. Lima, marzo 4 de 1976. P. 25.

Traugott, Moris y Málaga, Fernando.

Libro de oro de la publicidad peruana (2006). Lima, APAP Pp. 86-87 y 298.

Vértiz, Pamela. "30 años dándole vida a lo inanimado" (1992). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Agosto de 1992. Pp. 54-56.

Vicente, Benicio y Paz Soldán, Oscar. "Del dibujo animado...en el Perú" (2000). En *Butaca sanmarquina*. No 6. Lima, Cine Arte UNMSM. Abril del 2000. Pp. 14-15.

Referencias Web:

"Del modernismo a la caligrafía. Jaime de Albarracín." (2007). En *Objetual.com*. Noviembre del 2007.

Enlace Web: www.objetual.com/graf/articulos/jacinto/entrev_albaracin/albaracim.htm

"Félix Nakamura". En *Wikipedia, la enciclopedia libre*.

Enlace Web: www.es.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9lix_Nakamura

Entrevistas presenciales:

Asto, Segundo.

Brocca Chávez, Luis.

Carrión Julio ("Karry").

Gagliuffi Kolich, Fernando.

García Miranda, Nelson.

Medina, Raymundo.

Meza, Walter.

Morán Euribe, Carlos.

Nuñovero, José.

Robles Falcón, Sadi.

Seminario, Caterina.

Seminario Quiroga, Rafael.

Vicente Kou, Benicio.

Vilca Cornejo, Edmundo.

Vivas Francia, Pedro.

Entrevistas virtuales (vía correo electrónico):

Brown Gutiérrez, Mónica.

García Miranda, Nelson.

Loayza Guzmán, Manuel.

Morán Euribe, Carlos.

Seminario, Caterina.

Vicente Kou, Benicio.

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:

Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327 (1976 - 1990). Trabajo recopilatorio por Nelson García Miranda.

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

Tangram, Estudio de Diseño. Encarte publicitario (2008). Lima, Tangram.



CAPÍTULO 5

LA DÉCADA DEL 80

LOS NUEVOS
ESTUDIOS: LA ÚLTIMA
GRAN ÉPOCA DE
LA ANIMACIÓN
TRADICIONAL

5.1. 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.¹

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 implacable cazador persiguiendo y enjaulando a animales indefensos, una descripción, de tipo alegórico, del momento político que se vivía entonces en el Uruguay.²

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.³

¹ Tournier, entrevista virtual.

² *Ibid.*; "Walter Tournier, el arte de la animación en plastilina" [En línea].

³ Tournier, entrevista virtual; "Homenaje a Walter Tournier" [En línea].

Su filmografía en el Perú se iniciaría con *El cóndor y el zorro* (1980), 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.⁴

Con guión de Nelson García, basado en leyendas andinas, esta producción relatada, 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, *El clavel desobediente* (1981), 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 narra 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.⁵

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.⁶

Con *Nuestro pequeño paraíso* (1983), 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.⁷

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

⁴ Tournier, entrevista virtual.

⁵ Boza, 1981: C4.

⁶ *Ibid.*

⁷ Tournier, entrevista virtual.

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”.⁸

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 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.⁹

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.¹⁰

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.¹¹

8 García, 2005: 40.

9 Tournier, entrevista virtual.

10 *Ibid.*

11 *Ibid.*

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.¹²

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.

5.2. 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.

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.¹³

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.¹⁴

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.¹⁵

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.

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

13 García, entrevista presencial.

14 *Ibid.*

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

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.¹⁶

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.) 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 irregulares, regresa reiteradamente a su boca, por más intentos que hace por desprenderse de él.¹⁷ 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.¹⁸

Ex-presidente de la Asociación de Cineastas del Perú, Nelson García ha sido

16 García, entrevista presencial.

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

18 García, 2005: 40-41.

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.

5.3. Pedro Vivas. Machu Picchu Films y Anivisa

De acuerdo a lo que refiere el animador Manuel Loayza, muchos de los técnicos que se retiraron abruptamente de Procesca Films, hacia 1981, intentaron proseguir en el campo de la animación, sin obtener éxito alguno.¹⁹ 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 Films.²⁰

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.²¹

En Machu Picchu se realizaron, al lado de títulos de cine²² (se producían entre 10

19 Loayza, entrevista virtual.

20 Vivas, entrevista presencial.

21 Loayza, entrevista virtual.

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

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.

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

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.²³

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 Otayza²⁴(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.²⁵

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

23 Loayza, entrevista virtual.

24 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).

25 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).

o instituciones como el canal 7 de televisión, el Ministerio de Defensa y el Banco de Crédito.

La presentación de programas de televisión fue otra área que abarcó el estudio, creando, por 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.²⁶

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.²⁷

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 Procesa, 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 empezarían 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.²⁸

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.²⁹ El corto, ganador de

²⁶ San Martín, entrevista presencial.

²⁷ Morán, entrevista presencial.

²⁸ Vivas, entrevista presencial.

²⁹ 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].

un concurso organizado por la 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), una serie de 3 cortos protagonizados por un duende y una nube.³⁰

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.³¹

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.³²

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.³³

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 uno) sobre la reforma educativa.³⁴

En 1997 regresaría al Perú, dedicándose al diseño artístico y colaborando, durante 4 años, en el estudio de Sadi Robles.³⁵

30 Vivas, entrevista presencial.

31 *Ibid.*

32 *Ibid.*

33 Olivera, entrevista presencial.

34 *Ibid.*

35 *Ibid.*



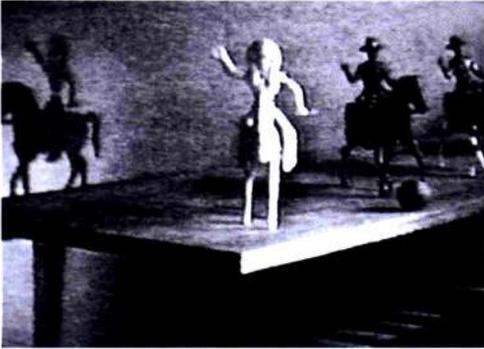
88. Walter Tournier
Fuente: www.flipfestival.org



89. *El clavel desobediente*
(Walter Tournier, 1981)
Fuente: www.cinelatinoamericano.org

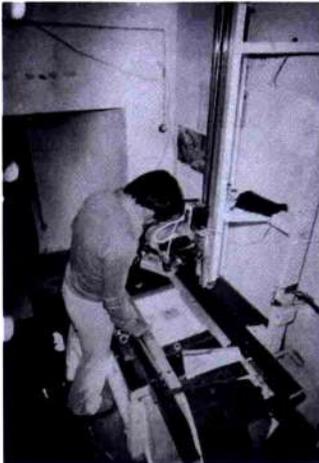


90. *Nuestro pequeño paraíso* (Walter Tournier, 1983)
Fuente: Archivo filmico Grupo Chaski



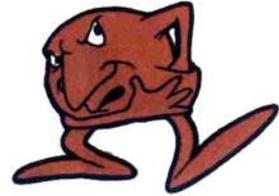
91. Dos escenas de *El Chicle* (Nelson García, 1982)

Fuente: Archivo filmico Nelson García Miranda



92. Pedro Vivas en Machu Picchu Films

Fuente: Archivo Pedro Vivas Francia



93. Personaje de la serie animada *El Cumpa*, producida por Machu Picchu Films

Fuente: Archivo Pedro Vivas Francia



94. Acetato original de Anivisa para comercial de "Nescao"

Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis



95. Acetato original de Anivisa para comercial de Fideos "Don Vittorio"

Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis



96. Acetato original de Anivisa con personajes protagonistas de proyecto de serie *Leonauta y Sapiroide*
Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis



97. Acetato original de Anivisa para comercial de la Cooperativa CCC
Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis



98. Acetato original de Anivisa para comercial del "Capitán Colgate"
Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis



99. Acetato original de Anivisa para presentación de programa cultural en Canal 7
Fuente: Archivo Manuel Olivera Lewis



100. 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



101. 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

Con el también ex-animador de Procesa 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.³⁶

5.4. 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).³⁷

Su etapa como colaborador de Nakamura se daría entre 1977 y 1982, elaborando películas publicitarias, educativas, cortos animados para el Estado y empresas privadas.

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.³⁸

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 Procesa, 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 publicidad.³⁹

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

36 Olivera, entrevista presencial.

37 Vicente, entrevista presencial.

38 *Ibid.*

39 Loayza, entrevista virtual.

acarrearaba el problema de suministrar más fotogramas de los indispensables.⁴⁰ 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).⁴¹

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.⁴²

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).⁴³

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 Cedrón), el lagarto de Muebles Danny; encargos para productos como Chocopresto, Bubaloo y Chocopunch o tiendas como Scala, Sears y Autoservicios Wong; 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 pulgada.⁴⁴

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,

40 García, carta a Félix Nakamura (1985).

41 Vicente, entrevista presencial.

42 Loayza, entrevista virtual.

43 *Ibid.*

44 Vicente y Paz Soldán, 2000: 15.

en un proyecto de serie, que tomaría como argumento los mitos andinos y que contaría con el respectivo asesoramiento de un arqueólogo.⁴⁵

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), 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), 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 las películas animadas (a partir de la experiencia de *Cuniraya Viracocha*).⁴⁶

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.⁴⁷

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.⁴⁸ 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.⁴⁹

45 Vicente, entrevista presencial.

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

47 Bendazzi, 1994: 389.

48 Loayza, entrevista virtual.

49 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].

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.

5.5. 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.⁵⁰

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.⁵¹

Los bajos costos y la mayor rapidez que ofrecía la grabación en vídeo 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.⁵²

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

⁵⁰ Traugott y Málaga: 2006: 284-285.

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Ibid.*

para aquella productora, con la colaboración del animador Benicio Vicente, la primera animación de dibujos en vídeo creada en nuestro país para un comercial, la caricatura de un niño de color que promocionaba el compuesto chocolatado Chocopresto, de la firma Winters.⁵³

Jiménez, quien también hiciera en vídeo 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.⁵⁴

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, como los encargados para productos como gomitas dulces “Ositos Bongo”, pasta dental Crest o lácteos Milkito.⁵⁵

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 vídeo 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*, 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.⁵⁶

⁵³ Jiménez, entrevista presencial.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327.

Al toque de queda, 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.⁵⁷

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.⁵⁸

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.⁵⁹

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.⁶⁰

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 COPROCI no consigna ninguna información.⁶¹

57 Bonilla, entrevista presencial.

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

59 Bonilla, entrevista presencial.

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

61 *Ibid.*

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.⁶² 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.⁶³ 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),⁶⁴ sin contar su participación como director, junto a Carlos Valle, en *Pedro Paulet Mostajo* (1989),⁶⁵ 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.⁶⁶

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.⁶⁷

Peña, quien habría de intervenir en la producción de animaciones comerciales como las de “Royalón” (de productos Royal), “Pedro el untado”, Mantequilla La Danesa de 0.50 centimos o Caramelos Chubi (en stop motion),⁶⁸ 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”.

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

62 “Animación en Trujillo” [En línea].

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

64 Prado, 1995: 59.

65 García, 2005: 41.

66 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].

67 Peña, entrevista virtual.

68 *Ibid.*

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.⁶⁹

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,⁷⁰ en la creencia de que los animadores nacionales estarían debidamente preparados para asumir el proyecto sin mayores inconvenientes.

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)⁷¹, 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.

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

70 Prado, 1995: 59.

71 *Ibid.*



102. Dibujo de la nube, uno de los personajes de la serie MAYCO - Medio Ambiente y Comunicación. (Pedro Vivas, 1988)

Fuente: Archivo Pedro Vivas Francia



103. *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



104. Benicio Vicente (derecha) animando en Caracas, a fines de los años setenta

Foto: Archivo Benicio Vicente Kou



105. 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



106. Comercial televisivo de los ochenta para "Chocopresto", de Winter's. Antarki, Taller de Cine Animado

Fuente: Archivo filmico Guillermo Malpica



107. Comercial televisivo de los ochenta para el Banco de Lima. Antarki, Taller de Cine Animado

Fuente: Archivo filmico Guillermo Malpica



108. Comercial televisivo de los ochenta para "Chocopunch", de Winter's. Antarki, Taller de Cine Animado

Fuente: Archivo filmico Guillermo Malpica



109. Comercial televisivo de los ochenta para pasta dental "Crest". Antarki, Taller de Cine Animado

Fuente: Archivo filmico Guillermo Malpica

110. Comercial televisivo de los ochenta para la gaseosa "Seven Up". Antarki, Taller de Cine Animado

Fuente: Archivo filmico Guillermo Malpica



111. Comercial televisivo de los ochenta para "Kentucky Fried Chicken". Antarki, Taller de Cine Animado

Fuente: Archivo filmico Guillermo Malpica



112. Acetatos originales con algunos personajes trabajados en comerciales de Antarki

Foto: Archivo Manuel Loayza Guzmán



113. *Cuniraya Viracocha* (Benicio Vicente, 1984)

Fuente: Archivo filmico Benicio Vicente Kou

STORY BOARD: "CONIRAYA WIRACOCHA"

Corto realizado en dibujos animados
 Producción : ANTIARRI 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 Huarochiri".

Recopilado y traducido por Francisco de Avila, 1908

"Es tradición esquísima 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, así hasta que vinieron los españoles, fue invocado y respetado... "Coniraya Wiracocha, tú eres el señor de todo, tú eres las chacras y tú eres las granas todas", decían los indios cuando lo adoraban y echando un poco de coca al suelo por obediencia decían : "Dime Señor Coniraya Wiracocha, cómo tengo que hacer esto..." cuando la labor se hacía difícil y trabajosa. Y esta invocación y llamarte Wiracocha a este ídolo es cosa cierta."



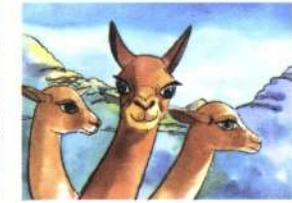
"...y este dicen que fue el creador de todas las cosas y que con sólo mandarlo y decirlo hizo los andenes y chacras..."



"Y en este tiempo dicen que asimismo había una mujer, que era también huaca, la cual se decía "Cautilaca"..."



"Esta era una doncella hermosísima, muy pretenciosa y solicitada por diversas huacas o ídolos principales..."



"...Y asimismo andaba por todas partes haciendo y ordenando diversas cosas..."



114. Dos páginas del storyboard original de *Cuniraya Viracocha*

Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou



115. Fondo original para un escena de *Cuniraya Viracocha*

Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou



116. *El fabuloso mundo de la fábula* (Benicio Vicente, 1986)

Fuente: Archivo filmico Benicio Vicente Kou



117. Dos secuencias de *Animatógrafo* (Benicio Vicente, 1989)
Fuente: Archivo filmico 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 ANIMATOGRAFO "

presentada por la empresa ANIMAS TALLERES DE ELIE ANHUARO S.R.L.

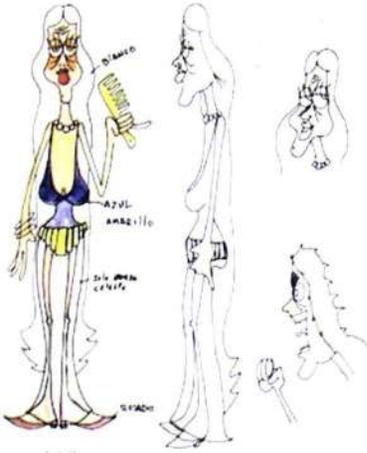
Por lo cual se otorga el presente certificado para los fines pertinentes.

Lima 02 de Noviembre de 1989



Jorge Feliciano Anado
JORGE FELICIANO ANADO
Presidente

118. Certificado de registro en la Coproci para *Animatógrafo*, de Vicente
Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou



art concept LA OSCURIDAD COLORIDA Cine 15mm. Color ANIMA DEL CINE 1984

119. 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



120. Cortometraje *Ir por lana* (Javier Prado, 1983)

Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



121-122. Escenas de *Un país sin desarrollo* (Rafael Seminario, 1983)

Imágenes cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine



123. Boceto preparatorio para la presentación de *El Robachicos*, corto de Rafael Seminario de mediados de los ochenta

Fuente: Archivo Rafael Seminario Quiroga



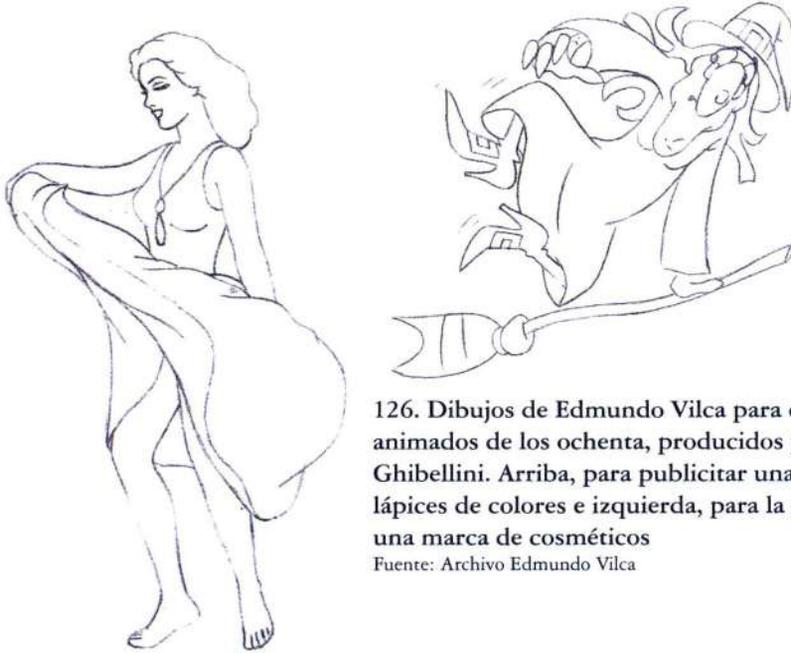
124. *La misma vaina* (Fernando Gagliuffi, 1983)

Fuente: Archivo Fernando Gagliuffi Kolich



125. Fernando Gagliuffi

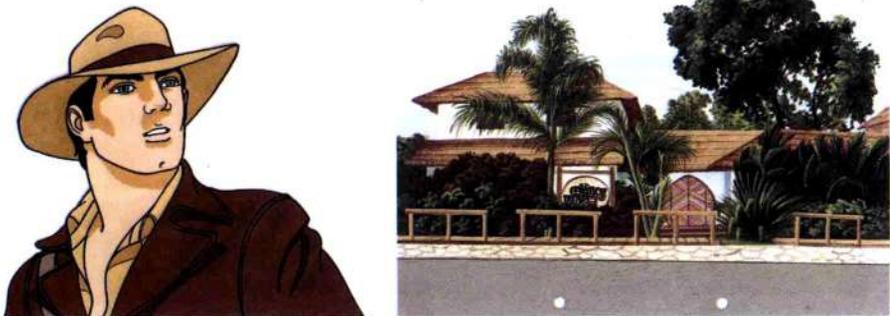
Foto: Tangram



126. Dibujos de Edmundo Vilca para dos comerciales animados de los ochenta, producidos por Cáceres-Ghibellini. Arriba, para publicitar una marca de lápices de colores e izquierda, para la promoción de una marca de cosméticos

Fuente: Archivo Edmundo Vilca

86 E



127. 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



128. Comercial animado de los ochenta del "Capitán Adams".
Producciones Creativas

Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



129. Layout del largometraje animado *Al toque de queda*
(Javier Prado y Roberto Bonilla, 1990)

Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



130. Algunas secuencias 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

FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. One hundred years of cinema animation* (1994). China, Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd. P. 389.

Boza, Héctor. "El Clavel desobediente" (1981). En *El Comercio*. Lima, octubre 25 de 1981. P. C4.

"Cine animado, una lucha constante" (1990). En *Última Hora*. Lima, abril 9 de 1990. P. 22.

Copello, Fiorella; Inga, Giancarlo; Oyola, Gissel y Regal, Miguel Ángel. *Animación nacional. Proyecto de empresa especializada* (2002). Tesis para optar el Título Profesional en Diseño Publicitario. IPP (Instituto Peruano de Publicidad). Lima.

"Crónica de un comercial. Los clasificados de *La República*" (1990). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Agosto de 1990. Pp. 26- 28.

"Directorio de Proveedores de Servicios Publicitarios" (2002). En Boletín APAP (Asociación Peruana de Agencias de Publicidad). No 74. Lima, APAP. Diciembre-enero del 2002.

García Miranda, Nelson. "El cine animado peruano durante la vigencia de la ley 19327" (2005). En *Butaca*. No 25. Lima, Cine Arte UNMSM. Pp. 40-41.

Prado Bedoya, Javier. "La animación" (1995). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Enero de 1995. Pp. 58-59.

Traugott, Moris y Málaga, Fernando. *Libro de oro de la publicidad peruana* (2006). Lima, APAP. Pp. 284-285 y 329.

Vicente, Benicio y Paz Soldán, Oscar. "Del dibujo animado...en el Perú" (2000). En *Butaca sanmarquina*. No 6. Lima, Cine Arte UNMSM. Abril del 2000. Pp. 15-16.

Referencias Web:

"Animación en Trujillo" (2006). En *La Nuez.com*. Junio 20 del 2006.

Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

De la Hoz, Pedro. "Walter Tournier o la constancia de una iluminación". En *Granma.com*.

Enlace Web: www.granma.co.cu/2004/08/09/cultura/articulo02.html

"Homenaje a Walter Tournier" (2007). En *FLIP Segundo Festival Internacional de Cine de Animación Año 2007. PUCVALPARAISO. Chile*.

Enlace Web: www.flipfestival.org/flip2007.htm

"La obra de Walter Tournier". En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de La EICTV.

Enlace Web: www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=402&Itemid=81

Loayza Guzmán, Manuel. "Animados para TV de los 80's" (2009). Marzo 16 del 2009.

Enlace Web: www.manueloayza.blogspot.com.

"Nelson García presenta documentales en El Cinematógrafo" (2006). En *El Blog del Cinematógrafo*. Setiembre 18 del 2006.

Enlace Web: www.blogdelcinematografo.blogspot.com/2006/09/nelson-garca-presenta-documentales-en.html

Panta, Maru. "Roger Acosta Escobar" (2007). En *Cine Perú - Enlaces de Interés*. Diciembre 29 del 2007.

Enlace Web: www.cineperu.wordpress.com/category/directores-de-largometrajes/roger-acosta/

Prado, Javier. Artículos y notas para *La Nuez.com*: "El toque de queda". Enero 14 del 2005 / "Perucha". Enero 23 del 2005 / "El toque y las torres". Febrero 18 del 2005 / "Cine animado" y "Qapac Queña". Abril 21 del 2005 / "Manuel Loayza en La Nuez". Junio 8 del 2005 / "The Flintstone". Junio 10 del 2005.

Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"Walter Tournier, el arte de la animación en plastilina" (2008). En *Tuturum.com*. Julio 19 del 2008.

Enlace Web: www.tuturum.com/2008/07/19/walter-tournier-el-arte-de-la-animacion-en-plastilina/

Entrevistas presenciales:

Bonilla Herold, Roberto.

García Miranda, Nelson.

Jiménez Sologuren, Manuel.

Malpica, Guillermo.

Morán Euribe, Carlos.

Olivera Lewis, Manuel.

Otayza, Antonio.

Seminario Quiroga, Rafael.

Vicente Kou, Benicio.

Vivas Francia, Pedro.

Entrevistas virtuales (vía correo electrónico):

Loayza Guzmán, Manuel.

Morán Euribe, Carlos.

Peña Flores, Alfredo.

Seminario, Caterina.

Tournier, Walter.

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:

Fichas técnicas de cortos animados peruanos exhibidos bajo la ley 19327 (1976 - 1990). Trabajo recopilatorio por Nelson García Miranda.

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



CAPÍTULO 6

LA DÉCADA DEL 90

LA ANIMACIÓN
NACIONAL EN LA
ERA DIGITAL

6.1. 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.¹

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.²

También producido en MAGI Synthavision, el largometraje *Tron* (1982), de Estudios Disney, aunque no llegaría a obtener demasiado éxito comercial, se constituiría en un hito en la historia del cine animado computarizado.³

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

¹ Bendazzi, 1994: 441.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

gráfico distinguible por el hombre.⁴ 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 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.⁵ 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 geométricidad, 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.⁶

Por esos años, compañías como Industrial Light and Magic (de George Lucas) se ocuparían, paralelamente, en desarrollar novedosas técnicas de animación por

4 Segura, entrevista presencial.

5 Bendazzi, 1994: 441.

6 *Ibid.*: 442.

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 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 Ankum, 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.

6.2. Realización de una película animada por ordenador⁷

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

Este 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.

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

⁷ La información referida a este punto está basada en la disertación que ofreciera para el Festival de animación Animagy 2006 el realizador Alonso Vega-Peña, a quien agradecemos por permitirnos emplearla como material de apoyo.

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.

Modelado: Al igual que el texturizado, se desarrolla a través de programas como 3D Studio Max o Autodesk. 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.

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. 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 vídeos.

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.

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 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.

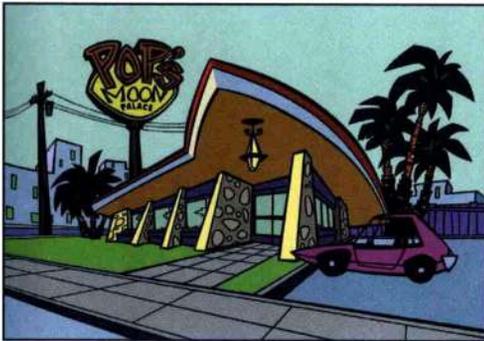
Efectos de sonido: Hay dos tipos de edición de sonido: off line y on line. La edición off line es aquella donde pueden apreciarse los tiempos. En ella, el audio es referencial. La edición on line muestra el audio final con efectos de sonido. Esta parte es realizada, por lo general, por casas de audio,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

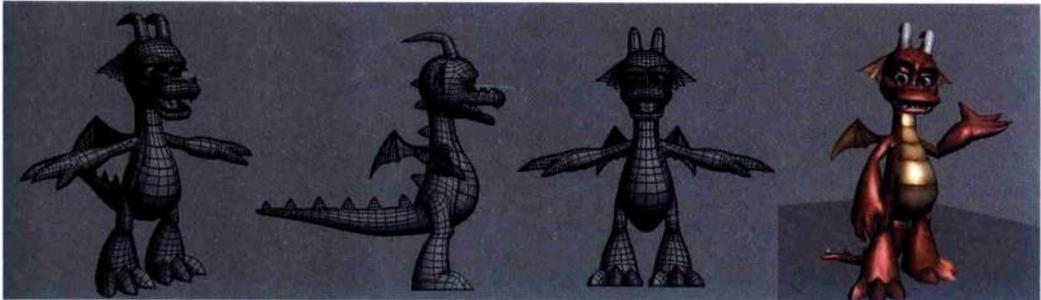
El proceso parte de la grabación de la animación en un DVD, desde donde será transferida al cassette de Betacam o al formato que exija el destino final.

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



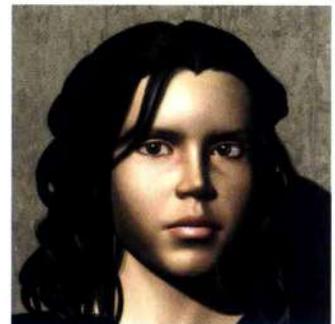
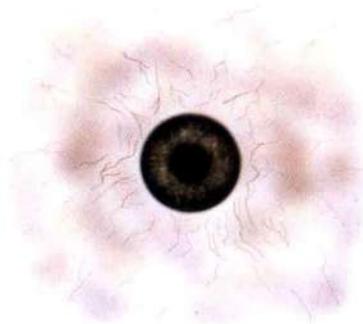
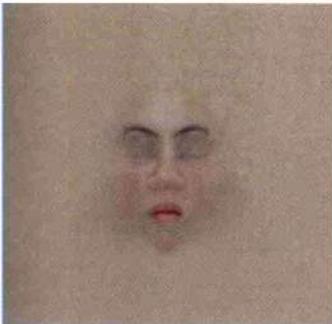
131. Visiones distintas en la dirección de arte de dos producciones animadas

Fotos: Cartoon Network (izquierda) / www.joelfurtado.com (derecha)



132. Modelado de un personaje animado en 3D

Imagen cortesía Magma Creations

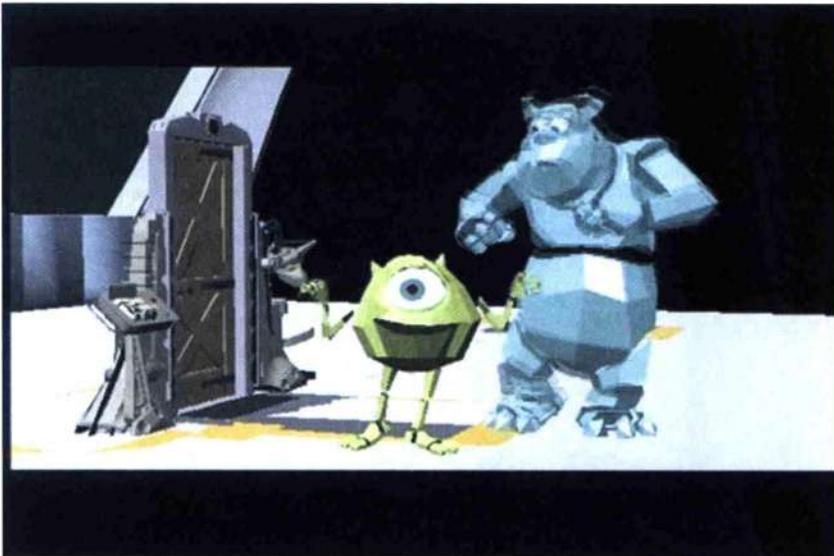


133. Texturizado para el rostro de un personaje en 3D

Imágenes cortesía Magma Creations



134. Character Setup para animación en 3D
Imagen Magma Creations



135. Animación de personajes en 3D
Imagen cortesía Pixar Producciones

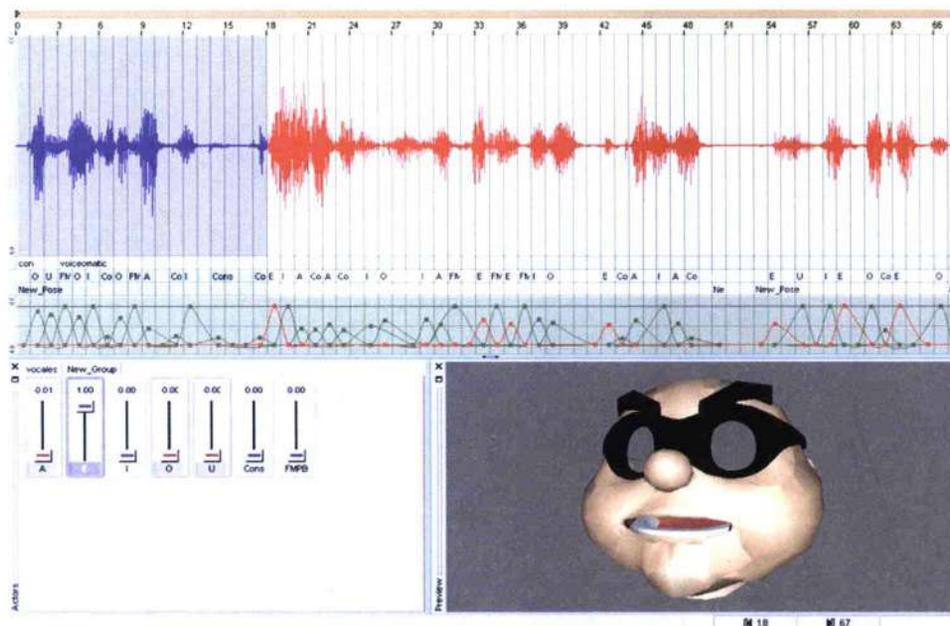


136. Dos tipos de iluminación para un personaje animado en 3D
Imágenes cortesía Magma Creations





137. Superposición de capas en un escenario 3D y composición final
 Fuente: www.cebas.com / Joel Furtado – *Tree for two*



138. Voces - Vocal tracks
 Imagen cortesía Magma Creations

6.3. 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:⁸

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 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

⁸ Vicente, 2005: 47.

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.

6.4. 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 Óscar Alvarez, en la entonces novedosa técnica del 3D animado.⁹

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.¹⁰

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 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 gran experiencia para nuevos trabajos.¹¹

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.¹²

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.¹³

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.¹⁴

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

9 Traugott y Málaga, 2006: 298.

10 *Ibid.*

11 Guevara, 1989: 12.

12 Traugott y Málaga, 2006: 298.

13 *Ibid.*: 299.

14 *Ibid.*

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.¹⁵

La empresa Cubo Studio, que estaría ligada a canales de televisión y productoras, iniciaría 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 86.¹⁶

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.¹⁷

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 7.¹⁸

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.¹⁹

Para Telecable, López Mobilia usaría el equipo Video Toaster, programado también para la Amiga. Este equipo venía con el programa de animación Light Wave 3D. Con esta maquinaria se harían diversas cuñas televisivas para el canal.²⁰

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.²¹

15 Dancourt, entrevista presencial.

16 Vicente, entrevista presencial.

17 Segura, entrevista presencial.

18 Dancourt, entrevista presencial.

19 López Mobilia, entrevista presencial.

20 *Ibíd.*

21 Segura, entrevista presencial.

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 1990.²²

6.5. 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 un 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, fundada en 1990 por Marco A. Segura, asociado a José Sotomayor y Sergio Prado.²³

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.²⁴

²² Segura, entrevista presencial.

²³ *Ibid.*

²⁴ *Ibid.*

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 (Equipo de Producción de Programas y Publicidad), donde, entre otras cosas, haría animación por computadora. EPP estaría activa entre el 2001 y el 2006.²⁵

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, 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.²⁶

En Gamma Estudios 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.²⁷

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 Niño.²⁸

6.6. Animagen, Cinesetenta, Post Café

Animagen sería otra empresa, formada en 1992 por Guillermo Pin Lombardi, dedicada, asimismo, a la animación digital.

Con estudios de Artes Plásticas en la Universidad Católica y de Animación en

²⁵ Segura, entrevista presencial.

²⁶ "Gamma estudios. Servicio integral en audio y video", 1991: 14-15.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ "Gamma estudios. Caminando hacia un servicio integral", 1993: 14-16.

la TV Española, Pin convocaría a un grupo de dibujantes y diseñadores gráficos, con quienes formaría su equipo de producción.²⁹

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 4.³⁰

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), 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.³¹

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.³²

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,³³ experimentado y destacado hombre de animación nacional que se desempeña hoy como productor independiente.

Esta importante casa productora, todavía en funciones, abarcaría encargos de montaje y edición digital, copias, digitalización de imágenes y realización de vídeos corporativos.³⁴

29 "Animagen. Servicio integral de efectos y animación por computadora", 1992: 10-11.

30 *Ibid.*

31 López Mobilia, entrevista presencial.

32 *Ibid.*

33 "Directorio de Empresas de Comunicación", 2006.

34 *Ibid.*

Paralelamente, ha formado parte de su oferta audiovisual la prestación de servicios de animación gráfica y dibujo animado (integrado ya al entorno digital), así como de rotoscopía y efectos, llegando a contar con tecnología capaz de intercambiar piezas de vídeo digital, animación gráfica y audio de modo instantáneo.³⁵

Entre las 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.³⁶

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.³⁷

6.7. Multimedia, Phantasia Digital, Online Graphics

Ya a 1994 corresponde la creación de Multimedia, 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 Durand.³⁸

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, vídeo, 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.³⁹

En esta productora se hicieron muchos comerciales para la agencia Publicistas Asociados, llegándose a realizar, por ejemplo, el primer comercial de la Tinka.

Unos años después, Dancourt se separaría de Burga (quien seguiría en la

³⁵ "Directorio de Empresas de Comunicación", 2006.

³⁶ Calderón, entrevista presencial.

³⁷ *Ibid.*

³⁸ "Multimedia. Un nuevo estudio de animación 2D y 3D entra en escena", 1994: 24-25.

³⁹ *Ibid.*

empresa), dedicándose a trabajar, como Free Lance, animaciones en digital para banners, comerciales y cortos.⁴⁰

Aparecida en 1995, Phantasia Digital, de José Carlos Mariátegui, haría trabajos de dirección, realización y post-producción de comerciales de televisión; post-producción de video digital; digitalización y compresión de vídeo; así como animaciones en 3D, composición y rotoscopía.⁴¹

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.⁴²

Actualmente en proceso de relanzamiento de imagen, la productora tiene como gerente de producción a Luis Escobedo.⁴³

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"⁴⁴ en el país, habiendo introducido dicha técnica en un vídeo 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.⁴⁵

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.⁴⁶

40 Dancourt, entrevista presencial.

41 "Directorio de Empresas de Comunicación", 2006.

42 Escobedo, entrevista presencial.

43 *Ibid.*

44 "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).

45 Bravo, entrevista virtual.

46 *Ibid.*

6.8. 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.⁴⁷ 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 vídeo.⁴⁸

Audio Imagen, de Miguel Morales, nació en 1997. Esta casa realizadora, especializada en elaborar vídeos empresariales, comerciales para radio y televisión, así como documentales y vídeos 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), 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.⁴⁹

A esta etapa también corresponde la actividad inicial de Flamingo Producciones, 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 SUNAT.⁵⁰

6.9. 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.⁵¹

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.⁵²

47 "Directorio de Proveedores de Servicios Publicitarios", 2002.

48 Prado, Febrero / 11 / 2005 [En línea].

49 Silva, entrevista virtual.

50 *Ibid.*

51 Solórzano [En línea].

52 *Ibid.*

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-Barbera⁵³, Prado destacaría por una nutrida filmografía, que comprendería cintas en cortometraje como *Ayar y la caries* (1982); *Ir por lana...* (1983); *La oscuridad colorida* (1983); *Omagua, el niño amazónico* (1986); *La caza del puma* (1988); *No bagas 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.⁵⁴

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 dirección junto a Roberto Bonilla), produjo en el año 2004 el primer largometraje en 2D en el Perú, *Al encuentro con Jesús*.⁵⁵

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 exponentes.⁵⁶

53 Solórzano [En línea].

54 Museo del Banco Central de Reserva del Perú. Cine Club. Programa del Ciclo Cine Peruano. Cortometrajes de Dibujos animados (1995).

55 Li [En línea].

56 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].

De entre sus principales trabajos en este rubro figuran los realizados para instituciones como el Casino del Hotel Sheraton (1995), 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, 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.

6.10. 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 setenta.⁵⁷

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.⁵⁸

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

⁵⁷ San Martín, entrevista presencial.

⁵⁸ *Ibid.*

“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), 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).⁵⁹

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 curso de animación digital en 2D en el Instituto de Diseño Toulouse-Lautrec, desde 1996.⁶⁰

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.

6.11. Robles, Vicente

La obra de ya veteranos animadores como Sadi Robles y Benicio Vicente continuó vigente durante la década de los noventa.

Sadi Robles, 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), Bocaditos Cronchis, Ministerio de Transportes: Seguridad vial (Máximo Choque), Fruna D’Onofrio, Telefónica (Valores), Cua Cua, Turrónes San José, Campaña “Yo sé cuidar mi cuerpo”, Microgynon, SUNAT (Microprogramas “Valores ciudadanos” - Hormigas), Defensa

⁵⁹ San Martín, entrevista virtual.

⁶⁰ *Ibid.*

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 más.⁶¹

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, *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.⁶²

En 1994, haría el comercial de Helados Supercampeones, 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.⁶³

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.⁶⁴

Benicio Vicente, 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*) o presentaciones institucionales (como *Alicia en el mundo EPP*, destinada al programa de producción de animación en 2D

61 Robles, entrevista presencial.

62 Silva, entrevista virtual.

63 Vicente, entrevista presencial.

64 Silva, entrevista virtual.

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.⁶⁵

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 cuento de León Tolstoi) y *La última princesa de Huánuco*.⁶⁶

6.12. 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 vídeo; 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; Vídeo Mix; Digital Labs, casa que además de vídeo 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.⁶⁷

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

⁶⁵ Vicente, entrevista presencial.

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ 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.

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 en España.⁶⁸

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 niño.⁶⁹

Asimismo, ya en el 2000, Rafael Besaccia realizaría, por encargo del importante grupo local de rock Mar de Copas, el excelente vídeo 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 vídeo-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 Collique⁷⁰; 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 Pachas⁷¹, 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.

68 Silva, entrevista virtual.

69 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].

70 Vicente, entrevista presencial.

71 García, 1993, 1994, 1995, 1997.



139. 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



140. 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



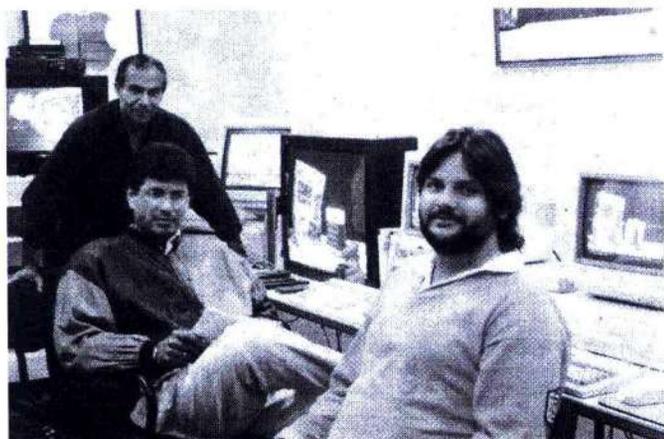
141. Personal de Gamma Estudios hacia 1993. De izquierda a derecha, Oscar Bravo (director gerente), Shona Ureña (marketing), Pepe Ortega (productor de audio), Coco Bravo (video), Toshio Ikeda (animación), Giselle Gianotti (administración).

De "Gamma Estudios. Creciendo con fuerza". En Revista 17.65%. Lima, marzo de 1993



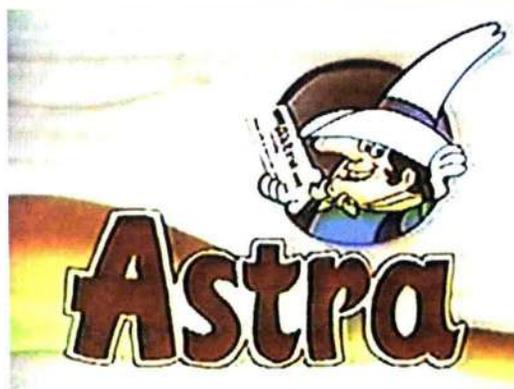
142. Dibujo de animación por Juan Carlos Silva para el corto *Por los caminos del agua* (Benicio Vicente, 1992)

Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra



143. Personal de Multimedia hacia 1994. De izquierda a derecha, Jesús Ruiz Durand, Miguel Burga y Orlando Dancourt.

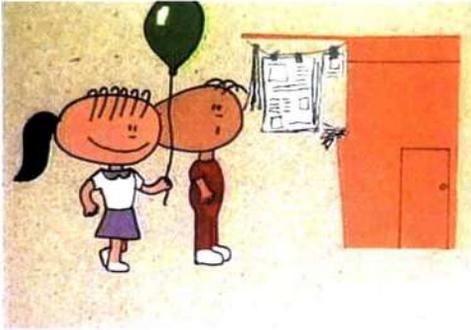
De "Multimedia. Un nuevo estudio de animación 2D y 3D entra en escena". En Revista 17.65%. No 69. Lima, junio de 1994



144. Comercial de "Pedro el untado", realizado por Sadi Robles hacia los años noventa
Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



145. Comercial de caramelos "Chubi", realizado por Sadi Robles hacia los años noventa
Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón



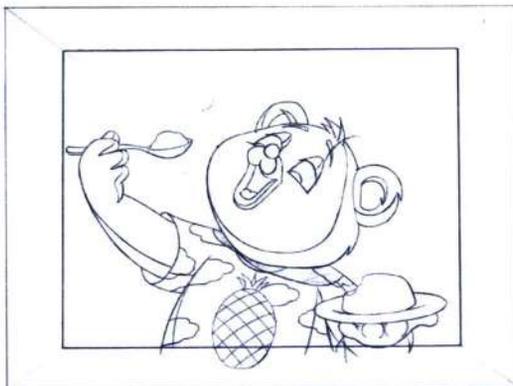
146. *Pintando nuestros derechos*
(Pepe San Martín, 1994)
Fuente: Archivo filmico Grupo Chaski



147. 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



148. 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



149. Dibujo de Juan Carlos Silva para spot de gelatina "3 Ositos" (Edmundo Vilca, 1996), producido por Canal Uno
Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra



150. Dibujo de Juan Carlos Silva para corto de SUNAT Historia Pre-Incaica (Benicio Vicente, 1997), producido por Flamingo
Fuente: Archivo Juan Carlos Silva Bocanegra



151. Spot sobre los derechos del niño (Juan Acevedo y Pepe San Martín, 1999), auspiciado por UNICEF
Fuente: Archivo Pepe San Martín

ANIMAGEN
ANIMACION EN 2D Y 3D

- Animaciones por Computadora en 2D y 3D
- Trucos electrónicos
- Efectos digitales
- Rotoscopia
- Reloque y coloreado sobre imágenes en vivo

PUNTUALIDAD EN LA ENTREGA:
Eliás Aguirre 126 Of. 905 Telf / Fax: 466674

152. Anuncio publicitario de Animagen
De Revista 17.65%. Lima, julio de 1992

DIGITAL EFFECTS
POST & PRODUCTION

PRODUCCION Y POST- PRODUCCION DE VIDEO
ANIMACION 2D & 3D -GENERACION DE EFECTOS ESPECIALES
VIDEO DIGITAL -DIBUJOS ANIMADOS
CHARACTER ANIMATION -MORPH

Res. San Felipe Torre 3-C Of. 401 J esús María
Tel/Fax 633800

153. Anuncio publicitario de Digital Effects
De Revista 17.65%. Lima, julio de 1993

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

154. Anuncio publicitario de Chroma
De Revista 17.65%. Lima, julio de 1993

Gamma
ESTUDIOS

AUDIO • VIDEO • ANIMACION

Sinchi Roca 2648 Lince, ☎ 22-4831, 40-5208 Fax: 40-5208

155. Anuncio publicitario de
Gamma Estudios
De Revista 17.65%. Lima, julio de 1995

ANIMACION 2D & 3D
Multimedia Studio

- Animación gráfica computarizada 2D & 3D.
- Producción de instalaciones y presentaciones en multimedia

Av. José Pardo 186 Miraflores. Tf 468046

156. Anuncio publicitario de
Multimedia Studio
De Revista 17.65%. Lima, julio de 1995

SADI ROBLES F.

SRP

Producción Realización Dirección
DE DIBUJOS ANIMADOS

CALLE LOS INDUSTRIALES Mz. N2 Lote 11 Urb. Sta. Felicia
La Molina Telf. 371955

157. Anuncio publicitario de Sadi Robles
De Revista 17.65%. No 80. Lima, julio de 1995

Javier Prado

Dirección y producción gráfica



CINE ANIMADO
STORY BOARD
ILUSTRACION
HISTORIETAS
CARICATURAS

Calle El Cortijo 41, Residencial Las Viñas. La Molina.
Teléfono 95 2422

audiovisual

158. Anuncio
publicitario de
Javier Prado
De Revista 17.65%. Lima,
julio de 1995



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

159. Anuncio
publicitario
de Flamingo
Producciones
De Revista 17.65%. Lima,
julio de 1996

Juan de la Fuente 630 - San Antonio - Miraflores
Teléfono: 51 -1- 445 4226 Fax: 51 -1- 241 8243

6.13. 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.⁷²

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 26370.⁷³ 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.⁷⁴

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 incumpléndose 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 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.

⁷² Weber, 2000: 24-25.

⁷³ *Ibid.*

⁷⁴ *Ibid.*

FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

"Animagen. Servicio integral de efectos y animación por computadora" (1992). Publiirreportaje. En *17.65%*. Año 5. No 47. Lima, 17.65%. Agosto de 1992. Pp. 10-11.

"Art Toons. Un nuevo concepto en animación" (1992). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Noviembre de 1992. Pp. 16-17.

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. One hundred years of cinema animation* (1994). China, Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd. Pp. 441-443.

Comeca, Rommel. "Animación Tridimensional" (2005). En *Butaca*. No 25. Lima, Cine Arte UNMSM. Agosto del 2005. P. 48.

"Directorio de Empresas de Comunicación" (2006). En Boletín APAP No 95. Edición I. Lima, APAP.

"Directorio de Proveedores de Servicios Publicitarios" (2002). En Boletín APAP No 74. Lima, APAP. Diciembre-enero del 2002.

"Gamma estudios. Caminando hacia un servicio integral" (1993). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Agosto de 1993. Pp. 14-16.

"Gamma estudios. Creciendo con fuerza" (1993). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Marzo de 1993. Pp. 52-53.

"Gamma estudios. Servicio integral en audio y video" (1991). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Setiembre de 1991. Pp. 14-15.

García Miranda, Nelson. *Guía de Medios Audiovisuales* 1993, 1994, 1995, 1997. (Editor). Lima.

"El cortometraje peruano. Un espacio perdido" (2000). En *Butaca sanmarquina*. No 15. Lima, Cine Arte UNMSM. Marzo del 2000. Pp. 24-25.

Guevara, Hugo. "Por la ruta de las 3D" (1989). En *17.65%*. Año 1. No 8. Lima, 17.65%. Marzo de 1989. Pp. 12-13.

"Multimedia. Un nuevo estudio de animación 2D y 3D entra en escena" (1994). En *17.65%*. Año 5. No 69. Lima, 17.65%. Junio de 1994. Pp. 24-25.

"Por los caminos del agua" (1993). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Diciembre de 1993. P. 44.

Prado Bedoya, Javier. "Sobre el 3D y el 2D" (1996). En *17.65%*. No 86. Lima, 17.65%. Febrero de 1996. Pp. 38-39.

"Dibujos animados y publicidad" (1996). En *17.65%*. Lima, 17.65%. Setiembre de 1996. Pp. 26 -28.

Producción audiovisual, Relación de compañías de. 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.

Traugott, Moris y Málaga, Fernando. *Libro de oro de la publicidad peruana* (2006). Lima, APAP. Pp. 298-299.

Vicente, Benicio. "La técnica del dibujo animado" (2005). En *Butaca*. No 25. Lima, Cine Arte UNMSM. Agosto del 2005. P. 47.

Vicente, Benicio y Paz Soldán, Oscar. "Del dibujo animado...en el Perú" (2000). En *Butaca sanmarquina*. No 6. Lima, Cine Arte UNMSM. Abril del 2000. P. 16.

Weber, René. "¿Hacia una nueva ley de cine en el Perú?" (2000). En *Butaca sanmarquina*. No 7. Lima, Cine Arte UNMSM. Setiembre del 2000. Pp. 24-25.

Referencias Web:

"Juan Acevedo regresa a través de Perú 21" (2005). En *La Nuez.com*. Junio 20 del 2005.

Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

Li Liza, Walter. "En el paradero de Javier Prado" (2007). En *El Comercio Peru.com*. Marzo 26 del 2007.

Enlace Web: www.elcomercioperu.com.pe

"Los dibujos animados en pro de los derechos del niño". En Portal Internet Unicef.

Enlace Web: www.unicef.org/spanish/crcartoonssp/main.htm

Prado, Javier. "Casino Sheraton". En *La Nuez.com*. Febrero 11 del 2005.

Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

Solórzano, Edwing. "Javier Prado. Con un motion capture en el alma". En Loop Home.

Enlace Web: www.loop.la/noticia.php?noticia_id=48

Entrevistas presenciales:

Calderón, Sandy (Post Café).

Comeca, Rommel.

Dancourt Masías, Orlando.

Escobedo C., Luis (Phantasia Digital).

García Miranda, Nelson.

López Mobilia, Diego.

Robles Falcón, Sadi.

San Martín Escobar, José ("Pepe").

Segura Klepatzky, Marco Antonio.

Vicente Kou, Benicio.

Entrevistas virtuales (vía correo electrónico):

Bravo, Christian.

Silva Bocanegra, Juan Carlos.

Vicente Kou, Benicio.

Catálogos, folletos, encartes, fichas:

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.



CAPÍTULO 7

**LA PRODUCCIÓN
ANIMADA
PERUANA EN EL
SIGLO XXI**

7.1. 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.

7.2. 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.¹

Sin embargo, el personaje más conocido y exitoso de perucartoon.com es, indudablemente, Robotombo, 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.²

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”),³ 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 y diversas animaciones en Macromedia Flash de personajes estilo cartoon, concebidas para la creación de marcas comerciales, campañas de publicidad o mensajes institucionales.⁴

7.3. 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,

1 Copello y otros, 2002.

2 *Ibid.*

3 Animagyc 2005. Muestra Internacional de Animación. Catálogo de la Muestra.

4 Cartoon Producciones. Portal oficial de Internet [En línea].

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.

7.4. 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.⁵

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 2002.⁶

Esta empresa, especializada en producir animación y efectos especiales en tecnología 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.⁷

El proyecto mayor de López Mobilia se inicia, no obstante, al unirse con Edgardo

⁵ López Mobilia, entrevista presencial.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

Muñoz-Nájar y Andrés Paredes, dos egresados de la Facultad de Comunicaciones de la PUCP, para la creación en 2006 de Qilqax, 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.⁸

Este consorcio apunta, principalmente, a producir *Magus ex Machina*, 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-Nájar, 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.⁹

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 Brasil.¹⁰

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.¹¹

Al lado de *Magus ex Machina*, Qilqax cuenta con otros bien estructurados proyectos de series animadas para televisión como *Dioses Oscuros* y *Pogo*, 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.¹²

8 Qilqax. Portal oficial de Internet [En línea].

9 *Ibid.*

10 López Mobilia, entrevista presencial.

11 *Ibid.*

12 Qilqax. Portal oficial de Internet [En línea].

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.¹³

7.5. República¹⁴

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.

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 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

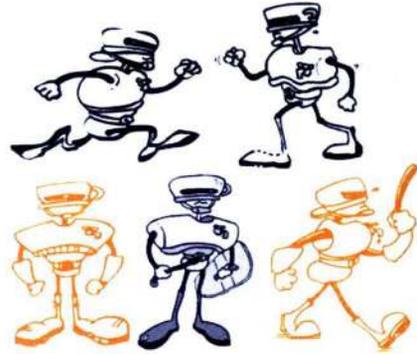
¹³ Qilqax. Portal Oficial de Internet [En línea].

¹⁴ República Animation Studio - www.facebook.com [En línea]; Álvarez, entrevista presencial.



160. 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



161. "Robotombo", personaje estrella de Cartoon Producciones

Fuente: www.cartoonproducciones.com



162. Intro animado de Cartoon Producciones para el programa televisivo *Sueltos en casa*, con Mónica Zevallos (2007)

Fuente: www.cartoonproducciones.com



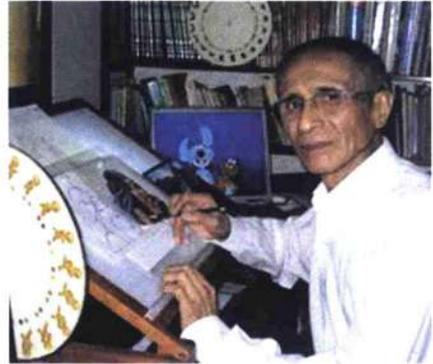
163. Presentación animada del proyecto *Alicia en el mundo EPP* (Benicio Vicente, 2002), para la productora EPP

Fuente: Archivo filmico Benicio Vicente Kou



164. Presentación animada del programa televisivo de humor *Carita de Atún* (Benicio Vicente, 2002)

Fuente: Archivo filmico Benicio Vicente Kou



165. Benicio Vicente

Foto: FIDA Chile 2009 / www.festivaldeanimacion.blogspot.com



166. Logotipo de la productora eXfera

Fuente: www.qilqax.com



167. 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



168. Presentación animada de la cadena de cines Cine Planet, por República

Fuente: www.republica.com.pe

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.

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.

7.6. *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*. 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.¹⁵

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.¹⁶

Al encuentro con Jesús se trabajaría en un comienzo como animaciones independientes 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.¹⁷

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,¹⁸ 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.¹⁹ 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.²⁰

7.7. 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

15 Prado [En línea].

16 Solórzano [En línea].

17 Prado [En línea].

18 Solórzano [En línea].

19 Vilca [En línea].

20 Prado [En línea].

de los primeros largometrajes animados en 3D en Latinoamérica²¹, *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.

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 Lecca.²²

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.²³

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.²⁴ 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

21 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.

22 Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

23 Quispe y Rosas, 2005: 22-24.

24 Mego, 2005: 5.

comprendería entre 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.²⁵

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.²⁶

El render fue efectuado en 30 máquinas, hardware de última generación facilitado por la Universidad de San Martín de Porres.²⁷

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.²⁸

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.

El procesado del audio fue hecho totalmente en Atelier Digital, perteneciente a la Corporación Elías Ponce, requiriendo siete meses de intensa labor.²⁹ 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.³⁰

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 días de su estreno, un ingreso bruto de medio millón de dólares.³¹ Permaneció en cartelera 11 semanas.

25 Quispe y Rosas, 2005: 22-24.

26 *Ibid.*

27 "Piratas en el Callao: la revolución 3D triunfa en Latinoamérica" [En línea].

28 Quispe y Rosas, 2005: 22-24.

29 "Calidad de nuestra industria publicitaria ...", 2005: 20-21.

30 "Piratas en el Callao: la revolución 3D triunfa en Latinoamérica" [En línea].

31 "Piratas en el Callao". En *ISLAS PALOMINO.COM* [En línea].

Además, se exhibiría internacionalmente, comprendiendo 24 países de los 5 continentes.³²

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,³³ 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*, en reconocimiento a su labor pionera en el campo de la animación cinematográfica latinoamericana.³⁴

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 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.³⁵

Las voces de los personajes fueron grabadas por un reparto de figuras nacionales

32 Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

33 "Piratas en el Callao". En *ISLAS PALOMINO.COM* [En línea].

34 "Se desata polémica: Piratas del Callao tendrá estampilla" [En línea].

35 Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

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.³⁶

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.³⁷ 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.³⁸

También en el 2006, se daría inicio a la pre-producción de la tercera película de Alpamayo, *Valentino y el Clan del Can*.

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.³⁹

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 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.

36 Minguetti, Claudio D. [En línea].

37 Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet [En línea].

38 *Ibid.*

39 "Segundo Trailer de *Valentino*" [En línea].

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.

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.⁴⁰

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 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.⁴¹

El estreno de esta cinta estuvo previsto para el año 2008, siendo cancelado debido al inesperado cierre del estudio de animación de Alpamayo Entertainment.

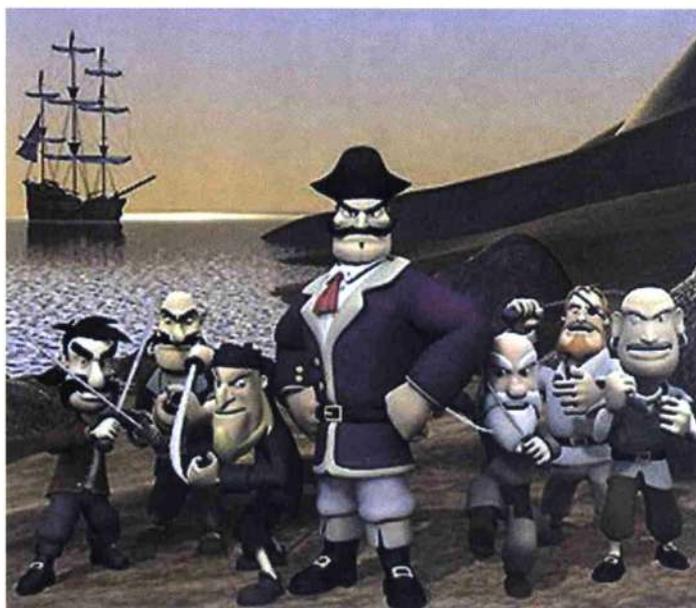
40 “Estrellas de TV Azteca en nueva cinta de Alpamayo Entertainment” [En línea].

41 *Ibid.*



169. *Al encuentro con Jesús*. Primer largometraje animado nacional en 2D (Javier Prado, 2004)

Fuente: Archivo Javier Prado / www.lanuez.blogspot.com



170. *Piratas en el Callao*. Primer largometraje animado nacional en 3D (Eduardo Schuldt, 2005)

Fuente: www.islaspalomino.com / Alpamayo Entertainment



171. Otra escena de *Piratas en el Callao*. (Eduardo Schuldt, 2005)

Fuente: www.cinencuentro.com / Alpayayo Entertainment



172. Durante el proceso de caracterización de voces de *Piratas en el Callao*. Izquierda, la actriz Stephanie Cayo doblando a uno de los protagonistas. Derecha, Jorge Quiñe, Javier Valdés y Pipo Gallo interpretando a algunos de los personajes secundarios.

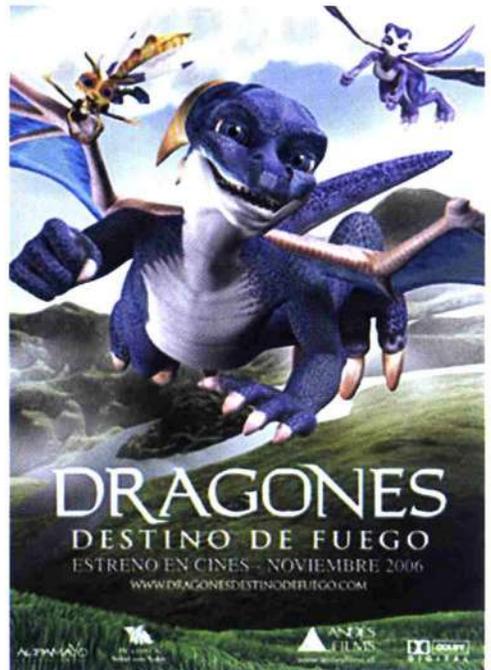
De "Calidad de nuestra industria publicitaria puesta a prueba en el nuevo cine peruano".

En Revista 17,65%. Año 17. No II. Lima, 2005



173. *Dragones: Destino de fuego* (Eduardo Schuldt, 2006)

Fuente: www.cinencuentro.com / Alpayayo Entertainment

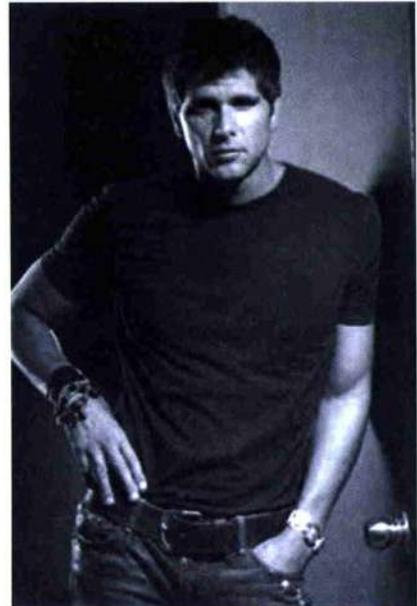
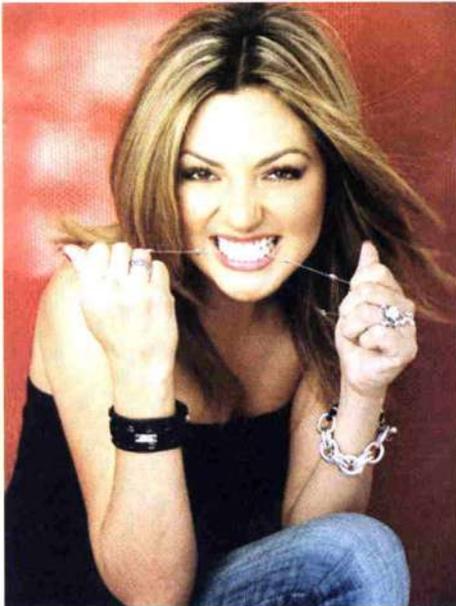


174. Eduardo Schuldt, al lado de uno de los personajes de *Dragones: Destino de fuego*

(Fuente: www.images.rpp.com.pe) y cartel del film (Fuente: Alpayayo Entertainment)



175. *Valentino y el Clan del Can* (David Bisbano, 2008)
Foto: Alpamayo Entertainment



176. 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 y www.novelaspcisvfv.creatuforo.com

7.8. Magma Creations⁴²

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.

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.

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, cadena de farmacias Mifarma y motos Honda.

7.9. 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

⁴² Díaz, entrevista presencial.

allí donde se convertiría en asistente de animación, aprendiendo la técnica del 3D. De por entonces, datan sus primeros comerciales para televisión.⁴³

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.⁴⁴

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.⁴⁵

Terminada su relación con Alpayayo, 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.⁴⁶

Paralelamente a su ya conocido trabajo en animación para entretenimiento, Schuldt cuenta 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.),⁴⁷ 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 animadas⁴⁸, 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

43 Quispe y Rosas, 2005: 22.

44 *Ibid.*

45 Fx & Animation School. Portal oficial de Internet [En línea].

46 *Ibid.*

47 *Ibid.*

48 Festianima 2008. Catálogo del Festival.

momento, la producción animada peruana más ambiciosa y de mayor proyección a nivel internacional.

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.⁴⁹

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.⁵⁰

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 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.

7.10. 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. 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

(*) El presente trabajo fue culminado antes del estreno de *El Delfín*, el cual tuvo lugar en octubre del 2009. (Nota del Editor).

49 Dolphin Films. Portal oficial de Internet.

50 *Ibid.*

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*.⁵¹

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.⁵² 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.⁵³

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 en trabajos de animación publicitaria para Javier Prado y otros.⁵⁴ 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 Alpamayo, 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.⁵⁵

7.11. 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).

51 Vilca [En línea].

52 "*La Gran Sangre* (primera temporada)" [En línea].

53 "*La Gran Sangre*, detrás del lápiz de Alex Sunción" [En línea].

54 Sunción [En línea].

55 "*La Gran Sangre*, el Game" [En línea].

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 Zeppelin.⁵⁶

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.⁵⁷

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.⁵⁸

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.⁵⁹

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.⁶⁰

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

56 Wissar, entrevista virtual.

57 Gates, entrevista virtual.

58 *Ibid.*

59 *Ibid.*

60 Koch, entrevista presencial.

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.⁶¹

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.⁶²

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 maricianos (en este comercial se crearon en 3D la nave espacial de los maricianos, 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).⁶³

7.12. 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 Carlos Alegre Herrera (Lima, 1980). Este egresado de Diseño Gráfico de la PUCP (donde llevaría un curso de animación digital) ingresaría a la

61 Koch, entrevista presencial.

62 *Ibid.*

63 Gates, entrevista virtual.

productora en el 2003, en tiempos en que aún laboraban allí Jackie Robles, Juan Carlos Fernandini y Diego López Mobilia.⁶⁴

Con el tiempo, Alegre llegaría a encargarse de la post-producción, abarcando las áreas de animación, efectos especiales, retoque digital, rotoscopia y motion graphics.

En Cinesetenta hacen uso, en la actualidad, de programas digitales como After Effects (principal herramienta), Photoshop, Lighthwave, 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.⁶⁵

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.⁶⁶

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 televisión.⁶⁷

7.13. 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.⁶⁸

Malis está hoy en esa ciudad al frente de Zumbakamera, un estudio que funciona en su propia casa y que se dedica a la producción de video clips, series y cortometrajes de animación,⁶⁹ muchos de los cuales han obtenido galardones y

64 Alegre, entrevista presencial.

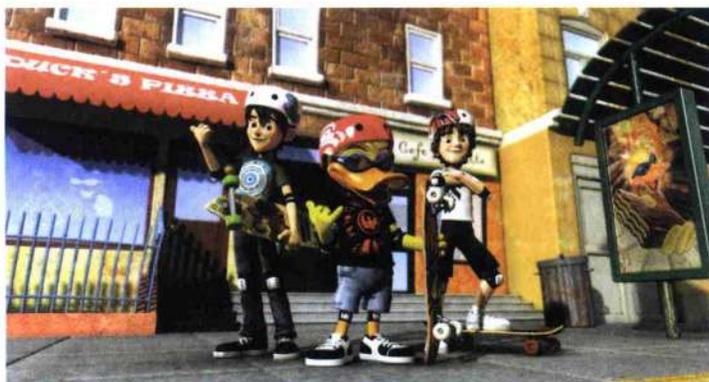
65 *Ibid.*

66 Arias, entrevista presencial.

67 Animal Fx. Portal oficial de Internet [En línea].

68 Jossie Malis. Biografía y Filmografía [En línea].

69 *Ibid.*



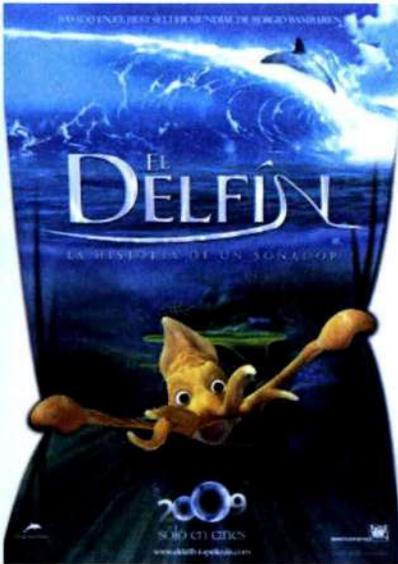
177. Comercial animado de chocolates "Cua Cua", por Magma Creations
Foto: Magma Creations



178. 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



179. Escena de *El Delfín. La historia de un soñador* (Eduardo Schuldt, 2009)
Fuente: Dolphin Films / DDG / Passworld



180. Poster de *El Delfín*
Fuente: Dolphin Films / DDG / Passworld



181. Algunas escenas de los segmentos
animados de *La Gran Sangre* (Alex
Sunción , 2006- 2007)
Fotos: www.lanuez.blogspot.com



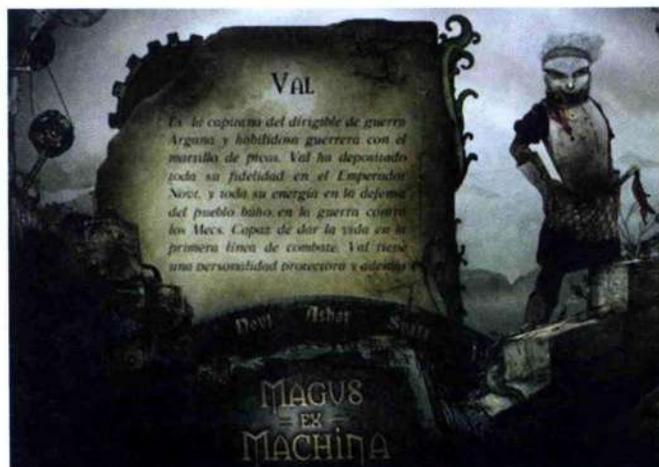
182. Alex Sunción y Leslie Rodríguez,
jóvenes animadores de *La Gran Sangre*
Foto: www.lanuez.blogspot.com



183. Logotipo del consorcio Qilqax, promotor del proyecto *Magus ex Machina*
Fuente: www.qilqax.com



184. *Pogo*, otro de los proyectos de animación de Qilqax
Fuente: www.qilqax.com



185. *Magus ex Machina*, proyecto de Qilqax
Fuente: www.lanuez.blogspot.com
[/www.magusexmachina.com](http://www.magusexmachina.com)



186. Personaje del comercial para leche evaporada Laive (2009), de Zeppelin Estudios
Foto: Zeppelin Estudios



187. 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



188. Logotipo de Zeppelin Estudios
Foto: Zeppelin Estudios



189. Comercial para el producto "Chocopunch", de Winter's, por Animal Fx
Foto: Animal Fx

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.⁷⁰

Malis, quien normalmente trabaja solo (eventualmente, tiene la ayuda de dos colaboradores)⁷¹, cultiva diferentes técnicas de animación, como el 2D, el Stop Motion o el Flash, sistema éste último en el que ha realizado *Pacha*, ganador del primer puesto del Concurso de Animación de Perú Cultural y Telefónica en el 2005 y su más exitoso proyecto, *Bendito Machine*.

Planeado como una serie de 10 cortos, *Bendito Machine*⁷² 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),⁷³ 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), *Kob-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-).⁷⁴

7.14. Gabriel Sado⁷⁵

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

70 "Jossie Malis" [En línea].

71 Malis, entrevista virtual.

72 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.

73 Malis, entrevista virtual.

74 Jossie Malis. Biografía y Filmografía [En línea].

75 Sado, entrevista presencial.

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.⁷⁶ Por entonces, dicho estudio de animación recién comenzaba, contando con 15 empleados aproximadamente, utilizándose ya la técnica del 2D en sus producciones.⁷⁷

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 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).

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 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.

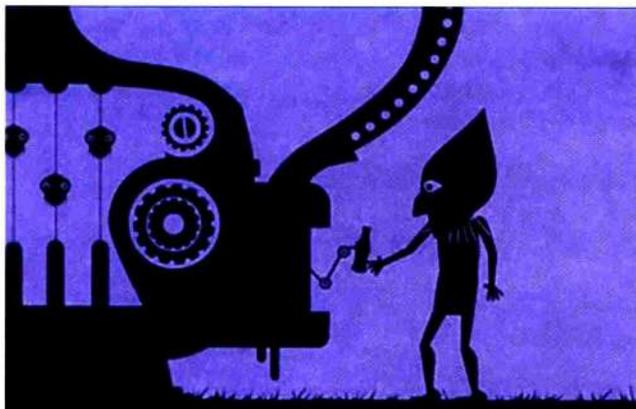
Alejado ya, desde mediados del 2008, de la producción de animación publicitaria, el retorno de Sado a esta actividad es todavía una posibilidad incierta.

⁷⁶ 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).

⁷⁷ 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).



190. *Pacha* (Jossie Malis, 2005)
Fuente: www.donrelyea.com/
Zumbakamera



191. *Bendito Machine II*
(Jossie Malis, 2007)
Fuente: www.jvcreacion.com/
Zumbakamera



192. El Sapo de "Sapolio", personaje animado por Gabriel Sado
Foto: Intradevco Industrial S.A.

193. Comercial para calmantes
"Doloflam", por Gabriel Sado

Fuente: www.gabrielsado.com



194. Comercial de los "Looney Tunes" para
Pronaca (Ecuador), por Javier Prado

Fuente: www.loop.la



195. Comercial de Post Café
para Banco BBVA (2009)

Foto cortesía Post Café



196. Comercial de Phantasia Digital
para galletas "Mini Ritz" (2009)

Foto cortesía Phantasia Digital

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.

7.15. 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 videojuegos⁷⁸; 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 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 Vicente.⁷⁹

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;

⁷⁸ PERU 3D. Portal oficial de Internet [En línea].

⁷⁹ García, 2004.

Gauss Video Digital, orientada a la producción de videos y múltiples actividades publicitarias, que incluyen animación 2D, 3D y Stop Motion; Illuminati Films & Fx, realizadora de animaciones en 3D y efectos especiales; Magma Creations; República; One Concept & Business; Poligon 3D, productora de animación 3D; Spekro 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 Garmendía, 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, 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.⁸⁰

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 Sugoí, llevando luego en la universidad un curso de animación digital, a cargo del artista Rafael Besaccia.⁸¹ 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.⁸²

⁸⁰ "Directorio del Medio Publicitario Peruano (DMP)" [En línea].

⁸¹ Domínguez, entrevista presencial.

⁸² *Ibid.*

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.⁸³

Dirigido por De la Puente, *Las Tabas* (54 min., 2005), considerado su mayor 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.⁸⁴

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 2007.⁸⁵

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.⁸⁶

83 Domínguez, entrevista presencial.

84 *Ibid.*

85 *Ibid.*

86 *Ibid.*

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 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).⁸⁷

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.⁸⁸

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.⁸⁹

Los hermanos Esparza, al margen de sus trabajos en la publicidad (creación de páginas web, presentaciones en Multimedia y animaciones para spots de televisión)⁹⁰, son autores de cortos de entretenimiento galardonados a nivel nacional e internacional. Entre éstos, se cuentan *Acero inoxidable* (3 min., 2003), un

⁸⁷ Descalzi, entrevista virtual.

⁸⁸ Esparza Santa María, Luis Ángel y Mauricio; entrevista presencial.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ *Ibid.*

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), 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.⁹¹

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 convertía en una superheroína justiciera sería diseñado en 3D por el dibujante Juan Carlos Silva.⁹²

Martín Aramburú y José Félix Pinto constituyen un dúo que se conduce con destreza en los 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

91 Animagyc 2005. Catálogo de la Muestra.

92 Silva, entrevista virtual.

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.⁹³

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.⁹⁴

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), 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.⁹⁵

Otro creador de animaciones no publicitarias en nuestros días es Gustavo de la Torre Casal, 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.⁹⁶

93 Animagyc 2005. Catálogo de la Muestra.

94 Kiyabu, entrevista presencial.

95 *Ibid.*

96 Animagyc 2007. Catálogo del Festival; Festianima 2008. Catálogo del Festival.

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).⁹⁷

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.⁹⁸

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, 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, 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.⁹⁹

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.¹⁰⁰

97 "María Gracia Bisso. Datos personales" [En línea].

98 Piscocoy [En línea].

99 Rojas [En línea].

100 *Ibid.*

Bruno Pinasco, 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”.¹⁰¹ Ya en *Coraline y la puerta secreta* tendría un rol coprotagonico, dándole voz a Weighburn, un tímido adolescente que termina convirtiéndose en el mejor amigo de Coraline, la protagonista del film.¹⁰² El trabajo de ambos doblajes se efectuaría en la ciudad de México.

Por último, el popular cantautor Gianmarco Zignago, 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, en un futuro, componer música para los estudios Disney.¹⁰³

7.16. 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 Seitara 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*.¹⁰⁴

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.

101 Rojas [En línea].

102 Valenzuela [En línea].

103 “Buenas y malas noticias de *Up*:...” [En línea].

104 Bendazzi, 1994: 103.



197. *Las Tabas* (Roberto de la Puente, 2005)
Fuente: www.cinencuentro.com



198. Cartel de *Maravillosamente Distintos* (Luis y Mauricio Esparza Santa María, 2006)
Fuente: www.deperu.com

YANCOOVER FILMS SCHOOL PRESENTS



AfterOz
an animated short by PERCY KIYABU

3081percy@vix.com

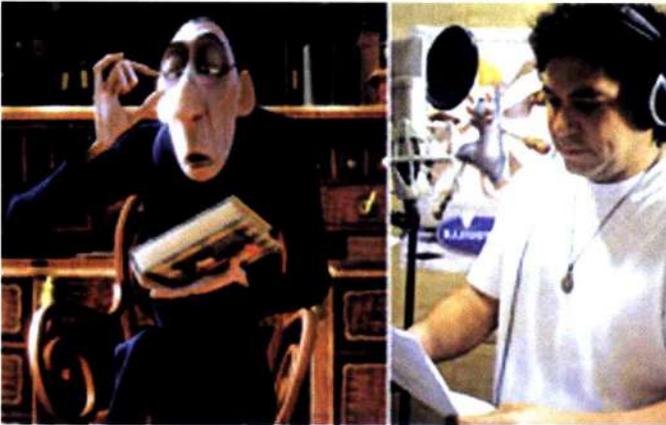
percykiya@hotmail.com

199. Cartel de *Alter Oz* (Percy Kiyabu, 2006)
Fuente: Archivo Percy Kiyabu



200. *Ceda el paso* (María Gracia Bisso, 2008)

Fuente: www.lanuez.blogspot.com



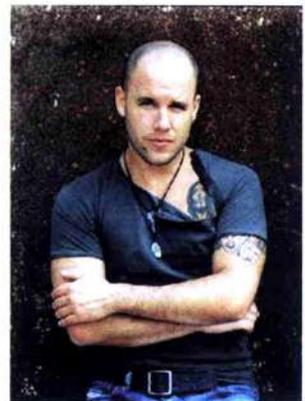
201. Gastón Acurio interpretando a su personaje en *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007)

Fuente: www.larepublica.pe



202. 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



203. Gianmarco Zignago, una de las voces en *Up* (Pete Doctor y Bob Petersen, 2009)

Foto: www.cinespacio.pe

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.¹⁰⁵

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).¹⁰⁶

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 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.¹⁰⁷

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.¹⁰⁸

105 Bendazzi, 1994: 414.

106 *Ibid.*

107 Méndez [En línea].

108 *Ibid.*

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.¹⁰⁹

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 estos eventos, seguiría en 1997 la primera proyección del Club Sugoï 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.¹¹⁰

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), *Sugoï* (2004) y *Comic Xtreme* (2005).¹¹¹

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 *Sugoï*, dirigida por Iván Antezana, hoy la más importante de ellas.

El éxito de la revista *Sugoï* 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. Sugoï 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.¹¹²

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

109 Pichihua, 2007.

110 "Las agrupaciones en la U.N.M.S.M. Inicios estudiantiles", 2007.

111 *Ibid.*

112 Club Sugoï. Portal oficial de Internet [En línea].

reuniones periódicas de Anime Xtreme, que programan exhibiciones de animes gratuitas en diversas instituciones, entre las que se cuenta el Centro Cultural de España.¹¹³

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.¹¹⁴

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*, 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.¹¹⁵ 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.¹¹⁶ 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*, de Hernán Sotomayor (Lima, 1981), cuya historia trataba sobre un anime que rechazaba su condición de anime. Un

113 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).

114 "Otakufest 2008. Primera Convención Nacional de Manga y Anime" [En línea].

115 "Daigami, el primer dibujo..." [En línea].

116 Pichihua, 2007.

personaje 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.¹¹⁷

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.¹¹⁸

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.¹¹⁹

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*)¹²⁰ 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*, 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.¹²¹

7.17. 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

117 Sotomayor, entrevista presencial.

118 *Ibid.*

119 *Ibid.*

120 "Se cumplen 20 años de Saint Seiya..." [En línea].

121 "Lineage Miniserie Proyecto Flash" [En línea].

en Lima en noviembre de 1925. 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.¹²²

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.¹²³

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).

¹²² Cáceres, entrevista presencial.

¹²³ Meza, entrevista presencial.

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” y el de salsa de tomate “Malloa”, 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).

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), la espeluznante historia de un 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.), una experiencia inédita en nuestro medio, al introducir la animación artesanal de muñecos en un largometraje.¹²⁴

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.

124 “La Farándula” [En línea]; “*La Farándula*. Presentación en el auditorio..” [En línea]; “Cristian Cancho Llamocca” [En línea].

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.¹²⁵

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 TeVé*, programa televisivo de 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 Hildebrandt.¹²⁶

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), 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.

125 “Un universo de plastilina pura”, 2007: 3.

126 *Ibid.*

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.¹²⁷

Aquel corto se llamaría *Las Memorias de Salmo Trutta* y sería enteramente concebido en Nueva York. Juntas, las dos realizadoras se hicieron cargo, entre el 2006 y el 2007, de todas las etapas de producción, pasando por la investigación, el guión, el storyboard, la confección de los muñecos,¹²⁸ el diseño y la construcción de escenarios, la fotografía¹²⁹, 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.¹³⁰

El resultado final del esfuerzo, la ópera prima de Valdeavellano y Carrión, 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

127 Valdeavellano, entrevista presencial; Carrión, entrevista virtual.

128 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).

129 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).

130 Valdeavellano, entrevista presencial; Carrión, entrevista virtual.



204. Revista Sugoi
Fuente: www.sugoi.com.pe



205. Cartel promocional de una de las ediciones de Anime Xtreme
Fuente: www.comicxtreme.blogspot.com

Más informes: www.ccelima.org/ / <http://comicxtreme.blogspot.com>

INGRESO LIBRE



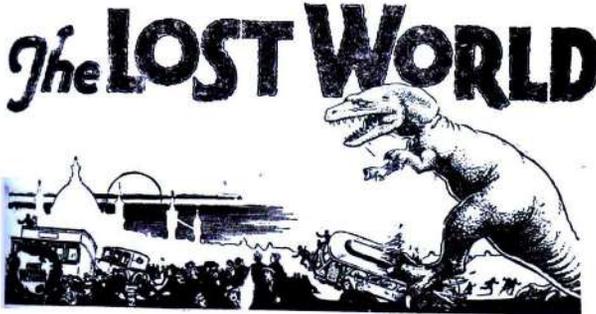
206. *Daigami* (José Luis del Castillo, 1999), el primer anime realizado en el Perú
Fuente: www.lanuez.blogspot.com



207. *Nasato* (Hernán Sotomayor, 2004)
Fuente: www.blog.pucp.edu.pe

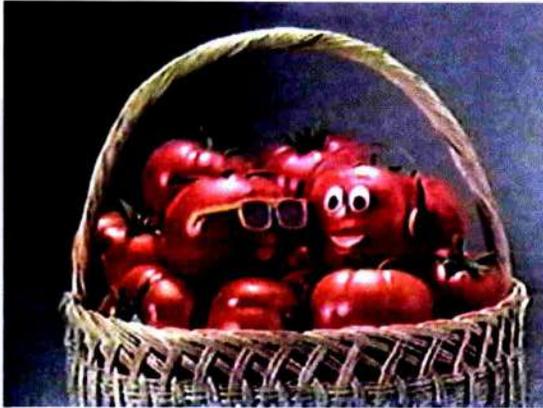
208. *Lineage* (Jehú Llerena, 2006)
Fuente: www.lineageflash.blogspot.com





“EL MUNDO PERDIDO”
 Adaptación de la maravillosa novela de
SIR ARTHUR CONAN DOYLE
HOY
 Dos grandes y últimas funciones
 No pierda Ud. la oportunidad de ver esta superproducción
PALCOS \$ 5
PLATEA ó GALERIA \$ 1
CAZUELA \$ 0.30
TEATRO MUNICIPAL

209. 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

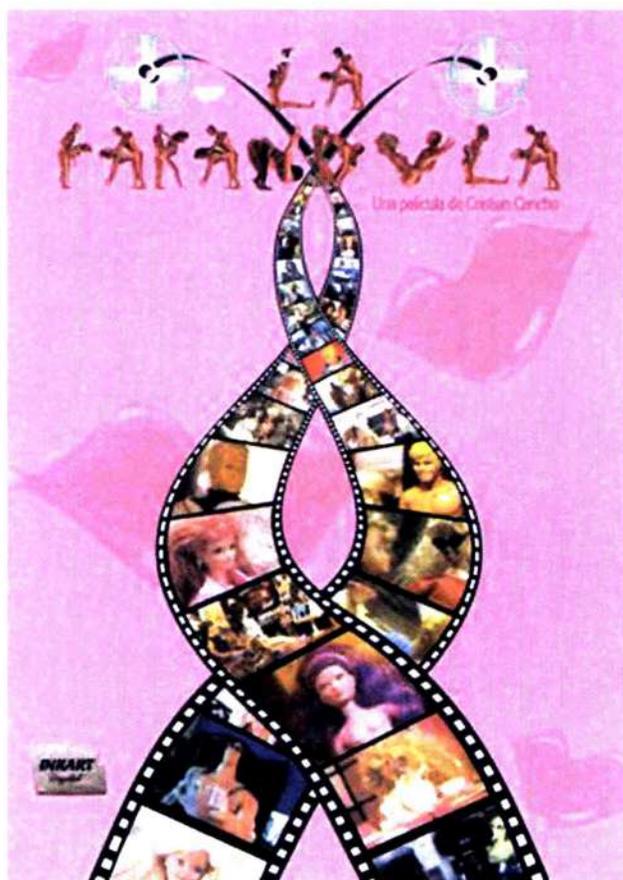


210. Comercial en stop motion de los años noventa, realizado por Sadi Robles, para salsa de tomate “Malloa”
 Fuente: Archivo filmico Sadi Robles Falcón

211. Secuencia en stop motion de *Pintando nuestros derechos* (Pepe San Martín, 1994)
 Fuente: Archivo filmico Grupo Chaski



212. *Memento Mori* (Jossie Malis, 2004)
 Fuente: Archivo filmico Grupo Chaski



213. Cartel de *La Farándula*, de Cristian Cancho
Fuente: www.tuturum.com



214. 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

215. *Turn On* (Henry Gates, 2007)
Fuente: www.flickr.com



216. *Las Memorias de Salmo Trutta* (Camila Valdeavellano y Cayetana Carrión, 2007)
Foto: Andrzej Bialuski



217. Cayetana Carrión (izquierda) y Camila Valdeavellano
Foto: Alejandra Carpio



Animati de Roma (Italia).¹³¹ 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 Festianima 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 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.¹³²

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”.¹³³

7.18. 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

131 “Memorias de Salmo Trutta” [En línea].

132 Carrión, entrevista virtual.

133 *Ibid.*

moderna internacional, 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 Fulbright, 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 1981.¹³⁴

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.¹³⁵

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 que se incluirían su hermano, Alejandro Pflücker y Juan de Althaus.¹³⁶

¹³⁴ Pflücker, entrevista presencial.

¹³⁵ *Ibid.*

¹³⁶ *Ibid.*

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.¹³⁷

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.¹³⁸

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 peruanas¹³⁹, 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 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.¹⁴⁰

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.

137 Pflücker, entrevista presencial.

138 *Ibid.*

139 García, 2005: 41.

140 *Gonzalo Pflücker - Pinturas*. Catálogo de Exposición (1999).

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.¹⁴¹

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 vídeo 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.¹⁴²

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”.¹⁴³

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 música.¹⁴⁴

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.¹⁴⁵

141 Contreras [En línea].

142 *Ibid.*

143 *Ibid.*

144 *Suna*. Sinopsis del video-clip [En línea].

145 Alarcón, entrevista presencial.

En sus trabajos, Alarcón ha experimentado con técnicas como el 2D, el Flash, el Stop Motion y, últimamente, el 3D y la animación de fotografías¹⁴⁶, 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.

Su breve corto de vídeo 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 vídeo animación en 2D, se cuenta la historia de Robocuy, un peculiar producto de 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.¹⁴⁷

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.¹⁴⁸

Realizada en stop motion, *Desde la Cordillera* (2 min., 2003) vendría a ser otra vídeo animación de Alarcón, aunque esta vez inspirada en el grabado “El paso del Quindío”, 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.¹⁴⁹

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

146 Alarcón, entrevista presencial.

147 Animagyc 2006. Catálogo del Festival.

148 *Ibid.*

149 *Ibid.*

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.¹⁵⁰

Escuela Militar (4 min., 2005), 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 vídeos “Híbridos animados. Vídeo 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 *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*.¹⁵¹

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 Festanima 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 2007.¹⁵²

Desde el 2003, realiza publicidad para una empresa de marketing, así como encargos en vídeo 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.¹⁵³

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

150 Animagyc 2006. Catálogo del Festival.

151 Cristian Alarcón Ismodes. Blog oficial [En línea].

152 Alarcón, entrevista presencial.

153 *Ibid.*

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 vídeo, el diseño sonoro, la música electrónica, la instalación, el net art y la multimedia interactiva.¹⁵⁴

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.¹⁵⁵ Un ejemplo de ello es *Eléctrica Ciudad*, una vídeo animación de 3 minutos, producida en el 2006, cuyas escenas nos presentan los fragmentos reconstruidos de una Lima que aparece de manera intermitente, al igual que los originales personajes que se muestran paseándose en ella.¹⁵⁶

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.¹⁵⁷

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* como su trabajo artístico más representativo.¹⁵⁸

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.¹⁵⁹

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.¹⁶⁰

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

154 “Santos Media / Perú” [En línea].

155 Alvarado [En línea].

156 Animagyc 2006. Catálogo del Festival.

157 “Santos Media / Perú” [En línea].

158 Magnani, entrevista virtual.

159 *Ibid.*

160 “Silence TV” [En línea].

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.¹⁶¹

Silence Television continúa aún vigente entre los proyectos personales de Gianmarco 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.¹⁶²

7.19. La enseñanza del cine animado en el país

Aunque no se dispone de información alguna sobre los alcances reales que tuvieran 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; 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.

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.

¹⁶¹ Magnani, entrevista virtual.

¹⁶² *Ibid.*

Con Procesca, a fines de la década, se daría otro gran paso con miras a la profesionalización 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.

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, 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 a 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),¹⁶³ 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).¹⁶⁴

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 & Gamble para el programa *Entre Caseros*, de Panamericana y la característica del programa *Atrévete con Andrés*, del desaparecido Austral TV (Canal 11), entre otros.¹⁶⁵

¹⁶³ San Martín, entrevista presencial.

¹⁶⁴ Morán, entrevista virtual.

¹⁶⁵ *Ibíd.*

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); 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).¹⁶⁶

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 (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

¹⁶⁶ Vicente, entrevista presencial.

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).¹⁶⁷

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.¹⁶⁸

La Escuela de Arte Digital, 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, Vídeo 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 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.¹⁶⁹

La escuela cuenta con una productora, Studio EAD, que realiza vídeo juegos, publicidad, post-producción, animación de personajes, visualización arquitectónica y efectos especiales.¹⁷⁰

Fx & Animation School 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,

167 Información obtenida de las páginas Web de las instituciones citadas.

168 Master Group Perú. Portal oficial de Internet [En línea].

169 Escuela de Arte Digital. Portal oficial de Internet [En línea].

170 *Ibid.*

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.¹⁷¹

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.¹⁷²

La institución ha firmado, finalmente, diferentes convenios de producción con City Interactive (empresa polaca de vídeo 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).¹⁷³

Más recientemente, en el 2008, ha comenzado a funcionar Lion Film School, 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.¹⁷⁴

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.¹⁷⁵

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

171 Fx & Animation School. Portal oficial de Internet [En línea].

172 *Ibid.*

173 *Ibid.*

174 Lion Film School. Escuela de Cine Animado 3D. Portal oficial de Internet [En línea].

175 *Ibid.*

de Bellas Artes del Perú), imparte, en 12 módulos, el curso de Realización y Producción de Animación Digital en 3D.¹⁷⁶

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*.

7.20. 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.

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).¹⁷⁷

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 vídeo clip del grupo “Arcana” el primer corto animado presentado allí, aquel mismo año)¹⁷⁸; 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

176 Escuela de Artes Visuales Imagen / Digital Animation Film. Portal oficial de Internet [En línea].

177 “Festivales nacionales de cortometrajes”, 1993: 8-19.

178 Barba, entrevista virtual.

María)¹⁷⁹ y el Filmocorto, convocado desde el 2007, como parte del Festival de Lima, por la Filmoteca 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 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.¹⁸⁰ 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 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

179 Fenaco. Portales oficiales de Internet [En línea].

180 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].

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 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 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 Ynggrid Ruiz y Yenny Santamaría y *Luff Duff*, 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 Sugoí; 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 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 Perucultural¹⁸¹, organizado por el centro cultural virtual del mismo nombre (ya desaparecido) y auspiciado por la Fundación Telefónica del Perú.

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

¹⁸¹ 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 línea]; “Concurso de Animación Flash en Perú” [En línea]; Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica. Galería...” [En línea].

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.

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.

Este año, se otorgarían, además, cuatro menciones honrosas, acompañadas también de residencias creativas, a Omar Gonzáles Figueroa, por su trabajo *Cirugía*; a Daniel Collazos Bermúdez¹⁸², Christian Pretell Núñez del Prado y Santiago Álvarez Dal Pont, por *Diablos 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 Festianima.¹⁸³ 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).

182 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 las campesinas seranas, de diseño geometrizado, habituales en la pintura de tipo cubista andina. [“Corto peruano premiado en Festival de Bilbao. Cineasta peruano...” / En línea].

183 La información referida a este punto procede de: Festianima 2008. Catálogo de la Muestra; Piscoya [En línea].

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; *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).

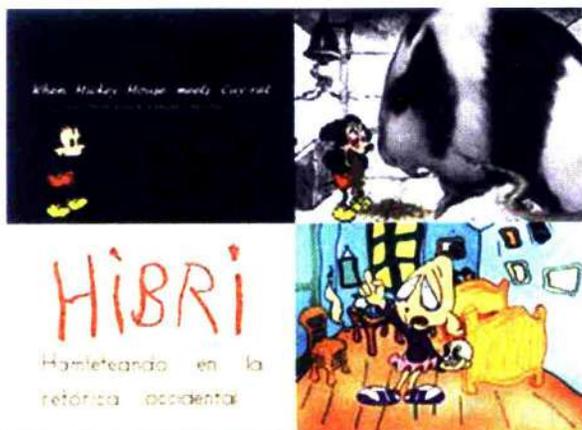
Los trabajos ganadores de las competiciones internacional y estudiantil se escogerían con los votos del público asistente, al tiempo que los ganadores de la nacional serían elegidos por un Jurado integrado por el conductor de televisión Bruno Pinasco, el director del Centro Cultural de España Ricardo 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.

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.

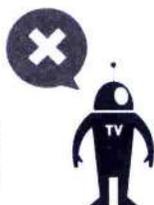


219. *Escuela Militar* (Cristian Alarcón, 2005)
Fuente: www.cristianalarconismodes.blogspot.com



218. Algunos de los cortos animados creados por Cristian Alarcón
Fuente: www.cristianalarconismodes.blogspot.com

220. *Silence Television*, proyecto artístico de Gianmarco Magnani
Imagen cortesía Gianmarco Magnani





221. Diploma de graduación de Sadi Robles.
Continental Schools, Inc. (1958)
Fuente: Archivo Sadi Robles Falcón



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
MANUEL PADILLA GONZALEZ
DIRECTOR

ANTARKI
FELIX ANIBAL MORA
VICENTE

222. Diploma de graduación de Benicio Vicente.
Antarki, taller de cine animado (1978)
Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou

Aprenda a DIBUJAR

EN SU CASA, POR CORREO

**HISTORIETAS
CARICATURAS
PUBLICIDAD
DIBUJOS ANIMADOS**

¡No importa su edad!

Conociendo los secretos de nuestra occidentalizada método de instrucción, cualquier persona -hombre, mujer o niño- puede, sin estudios, conocimientos y sin perder tiempo, dinero ni energía, aprender a dibujar todo tipo de HISTORIETAS, CARICATURAS, PUBLICIDAD, DIBUJOS ANIMADOS, FIGURAS TRIDIMENSIONALES, CREAR ARGUMENTOS PARA HISTORIETAS, etc., etc.

GRATIS

Solicite Folleto ilustrado en colores, sin costo alguno.

Continental Schools -dept.
AV. DE LA URBAN Nº 1130
Avenida Pucall 4094 - LIMA

Nombre _____ Edad _____
Dirección _____
Ciudad _____ Depart. _____

223. Anuncio de prensa de los cursos por correspondencia de Continental Schools De *El Comercio*. Lima, 19 de junio de 1960

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.**

224. 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**

STUDIO ANIMACION

EN EL UNICO INSTITUTO DE SU GENERO EN EL PERU Y SUD-AMERICA QUE LE DA LA OPORTUNIDAD EN SU NUEVO CICLO

INICIO 2 DE ENERO

Informes: Av. Arcequia 2001 Telef. 400713 Av. Gascoña de la Vega 1169 (Esq. Wilson) Telef. 242719 - Telero 720 Telef. 230709 Fuente al M. de Trabajo-2, Maric

225. 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 26/4/84
Informes: Av. Dos de Mayo 860 San Isidro. Telef. 71-1177

226. Aviso periodístico de los cursos de animación de Anivisa De *El Comercio*, 15 de abril de 1984

1^{er} TALLER DE CINE ANIMADO



ANTARKI
Taller de Cine
Animado SRL

CONSEJO NACIONAL
DE CIENCIA Y TECNOLOGIA

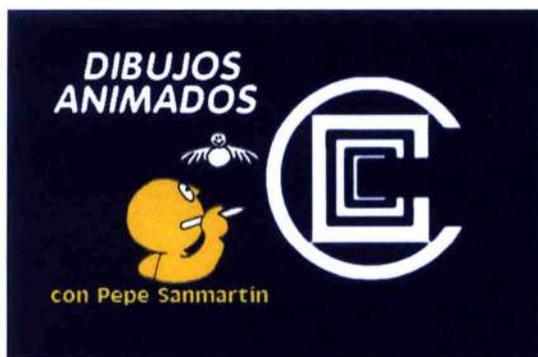
CONCYTEC



con apoyo de CEPROCIAN y la
UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA

227. Anuncio del taller de cine animado Antarki / Concytec (1990)

Fuente: Archivo Benicio Vicente Kou



228. Anuncio del taller de dibujos animados de Pepe San Martín en el Centro Cultural PUCP (1999)

Fuente: Archivo Pepe San Martín



229. Logotipo del Centro de Entrenamiento Profesional de la Escuela de Arte Digital

Fuente: www.eadperu.com



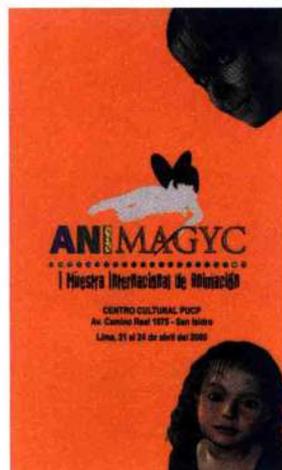
230. Uno de los ambientes de estudio de Fx & Animation School

Fuente: www.fxanima.net



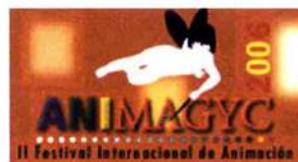
231. Logotipo de Lion Film School

Fuente: www.lionfilmschool.com



232. Portada del Catálogo de la I Muestra Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2005

Imagen cortesía Carlos Solano



233. II Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2006

Fuente: www.cinencuentro.com

Ani
magyc
2007



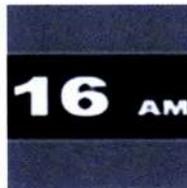
234. III Festival Internacional de Animación Animagyc. Lima, 2007

Fuente: www.blogs.elcomercio.com.pe



235. 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



236. 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



237. Publicidad del FestiAnima – Edición 2008

Fuente: www.cineperu.wordpress.com



238. Ganadores del FestiAnima 2008. De izquierda a derecha, Cristian Alarcón, María Gracia Bisso y Camila Valdeavellano

Fuente: www.cinencuentro.com

FUENTES CONSULTADAS PARA EL PRESENTE CAPÍTULO

Referencias bibliográficas y/o hemerográficas:

"Anime hecho en Perú" (2005). En *Comic Xtreme*. Año 2. No 18. Lima. Editor: César Chávez Martínez. Julio del 2005.

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. One hundred years of cinema animation* (1994). China, Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd. Pp. 103 y 414.

"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%*. Año 17. No II. Lima, 17.65%. Pp. 20-21.

Copello, Fiorella; Inga, Giancarlo; Oyola, Gissel y Regal, Miguel Ángel. *Animación nacional. Proyecto de empresa especializada* (2002). Tesis para optar el Título Profesional en Diseño Publicitario. IPP (Instituto Peruano de Publicidad). Lima.

"Directorio de Proveedores de Servicios Publicitarios" (2002). En Boletín APAP No 74. Lima, APAP. Diciembre-enero del 2002.

"Directorio del Mercado Publicitario Peruano" (2004). En Boletín APAP No 88-89. Edición V. Lima, APAP.

Esparza Santa María, Mauricio y Luis Ángel. "Animar de a dos" (2005). En *Butaca*. No 25. Lima, Cine Arte UNMSM. Agosto del 2005. Pp. 42-43.

"Factoría de ideas creativas" (2008). En *El Comercio*. Lima, octubre 19 del 2008. Suplemento *Mi Negocio*. P. 4

"Festivales nacionales de cortometrajes" (1993). En *Guía de Medios Audiovisuales*. Editor: Nelson García Miranda. Lima. Pp. 8-19.

García Miranda, Nelson. *Guía de Medios Audiovisuales* 2004. (Editor). Lima.

"Las agrupaciones en la U.N.M.S.M. Inicios estudiantiles" (2007). En *Comic Xtreme*. Año 4. No 41. Editor: César Chávez Martínez. Lima, junio del 2007.

Martínez G., Javier. "Surrealismo animado. Exposiciones sobre animación japonesa en el IPP" (1997). En Boletín Publicitario IPP Año VI. No 23. Lima, IPP Diciembre de 1997. P. 31.

Mego, Andrés. "Piratas en el Callao. Primera aventura" (2005). En *Butaca*. No 24. Lima, Cine Arte UNMSM. Abril del 2005. P. 5.

Pichihua, Sofía. "El reto de la animación en el Perú" (2007). En *Impresión*. Lima, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP. Año 8. No 19. Junio del 2007.

Quispe Medina, Gabriel. "Animagyc. Laboratorio de imágenes" (2005). En *Butaca*. Año 7. No 25. Lima, Cine Arte UNMSM. Agosto del 2005. Pp. 36-37.

Quispe Medina, Gabriel y Rosas Baes, Miguel. "Eduardo Schuldt y Hernán Garrido Lecca. Animadores de piratas" (2005). En *Butaca*. Año 6. No 23. Lima, Cine Arte UNMSM. Febrero del 2005. Pp. 22-24.

Rosas Baes, Miguel. "Dragones, destino de fuego. Presente de Cenizas" (2006). En *Butaca*. No 29. Lima, Cine Arte UNMSM. Setiembre del 2006. P 8.

"Un universo de plastilina pura" (2007). En *La República*. Lima, mayo 1 del 2007. P 3.

Referencias Web:

Alpamayo Entertainment. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.alpamayoentertainment.com

Alvarado, Luis. "Desplazamientos e integraciones". En *Editora Perú.com*. Enlace Web: www.editoraperu.com.pe/Identidades/78/Actuales.asp

"Animagyc 2006: Clausura del Festival" (2006). En *Cinencuentro.com*. Julio 4 del 2006. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2006/07/04/animagyc-2006-clausura-del-festival/

"Animagyc 2007, la muestra animada arranca hoy" (2007). En *Cinencuentro.com*. Enlace Web: www.cinencuentro.com/categorias/animacion/

Animal Fx. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.animalfx.com.pe

"Bases Segundo Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica. Del 30 de marzo al 31 de agosto (año 2006)". Enlace Web: www.centro.fundaciontelefonica.org.pe/concurso/index.htm

"Buenas y malas noticias de *Up*: fecha de estreno y cast de doblaje". En *Cinespacio*. Enlace Web: www.cinespacio.pe/recomendada/buenas-y-malas-noticias-de-up-fecha-de-estreno-y-cast-de-doblaje/

Cárdenas, Julio. "I Concurso de Animación Perucultural (2005)". Reseña de las bases. En *Animazine.net*. Enlace Web: www.animazine.net

Carletti, Eduardo J. "La búsqueda del diente mágico, producción de animación del cine peruano" (2006). En *Axxon Line*. Diciembre 26 del 2006. Enlace Web: www.axxon.com.ar/not/169/c-1690124.htm

Cartoon Producciones. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.cartoonproducciones.com

"Ceda el Paso (a María Gracia Bisso)" (2008). En *El Comercio.com.pe - La Nuez | Javier Prado*. Julio 17 del 2008. Enlace Web: www.blogs.elcomercio.com.pe/lanuez/2008/07/ceda-el-paso-a-maria-gracia-bi.html

"Ciclo de Anime *Anime Xtreme*, Funciones gratuitas" (2007). En *La Nuez.com*. Febrero 26 del 2007. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

Clausura del III Festival Internacional de Animación Animagyc 2007. Nota periodística. En *Animagyc.net*. Enlace Web: www.animagyc.net/detalle_noticias.php?cod_noticia=14

Club Sugoi. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.sugoi.com.pe

Concurso de Animación Centro Fundación Telefónica. Galería de ganadores del 2005 y del 2006. Enlace Web: www.centro.fundaciontelefonica.org.pe/concurso/galeria

"Concurso de Animación Flash en Perú". En *Maestros del Web*. Enlace Web: www.maestrosdelweb.com/actualidad/2070/

Contreras M. , Daniel. "Espacios desconocidos de la naturaleza. Fantasmagorías de Rafael Besaccia" (2005). En *El Peruano.com*. Enlace Web: www.elperuano.com.pe/edc/2005/11/13/cull1.asp

"Corto peruano ganador del Festival de Animación Animagyc 2007". En *Latamcinema.com*. Diciembre 10 del 2007. Enlace Web: www.latamcinema.com/noticia.php?id=1094

"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: www.lanuez.blogspot.com

Cristian Alarcón Ismodes. Blog oficial. Enlace Web: www.cristianalarconismodes.blogspot.com

"Cristian Cancho Llamocca". En *Inkart Digital* (2008). Enlace Web: www.inkartdigital.wordpress.com/2008/08/01/cristian-cancho-llamocca/

"Daigami, el primer dibujo animado de estilo japonés del Perú" (2006). En *La Nuez.com*. Junio 22 del 2006. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

Del Río, Joel. "Momentos importantes de la Historia de la Animación". En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de la EICTV. Enlace Web: www.eictv.co.cu/miradas/

"Directorio del Medio Publicitario Peruano (DMP)". Años 2008-2009. En *FilmsPerú.com*. Enlace Web: www.filmsperu.com

Dolphin Films. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.dolphin-films.com

"Dos Cortos animados: *Bendito Machine* de Jossie Malis" (2008). En *Miski-Igla.blogspot.com*. Setiembre 30 del 2008. Enlace Web: www.miski-igla.blogspot.com/2008/05/dos-cortos-animados-bendito-machine-de.html

"Dragones, destino de fuego". En *Andesfilms.cl*. Enlace Web: www.andesfilms.cl/index.php?option=com_content&task=view&id=80&Itemid=52

Escuela de Arte Digital. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.eadperu.com/index.php

Escuela de Artes Visuales Imagen / Digital Animation Film. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.imagen.com.pe

"Estrellas de TV Azteca en nueva cinta de Alpamayo Entertainment" (2006). En *RPP Noticias.com*. Diciembre 19 del 2006. Enlace Web: www.rpp.com.pe/portada/entretenimiento/59096_1.php

Fenaco (Festival Internacional de Cortometrajes del Cusco). Portales oficiales de Internet. Enlaces Web: www.festivalcinecusco.com / www.festivalcinecusco.wordpress.com/

Fx & Animation School. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.fxanima.net/

Gabriel Sado. Portal oficial Internet. Enlace Web: www.gabrielsado.com

"Invitados al Primer Festival Internacional de Historieta de Morón". Año 2005. Datos biográficos de Marco Descalzi. Enlace Web: www.axxon.com.ar/not/155/c-1550000.htm

Jossie Malis. Biografía y Filmografía. En *Independentexposure.com* Enlace Web: www.independentexposure.com/filmmaker/944/JossieMalis.html

"Jossie Malis". En *Certamen Nacional Fernando Quiñones - España*. Enlace Web: www.certamenfernandoquinones.com/septimo/conte_animacion.htm

"La Farándula". En *Inkart Digital* (2008). Agosto 8 del 2008. Enlace Web: www.inkartdigital.wordpress.com/2008/08/08/largometrajes/

La Farándula. Presentación en el auditorio del Centro Cultural CAFAE-SE. Nota periodística (2007). En *Tuturum.com*. Enlace Web: www.tuturum.com/2007/11/02/ciristian-cancho-presenta-la-farandula/

La Farándula. Sinopsis (2007). En *Cinencuentro.com*. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2007/10/26/la-farandula-largometraje-de-cristian-cancho-hoy-en-el-cafae/

"*La Gran Sangre*, detrás del lápiz de Alex Sunció" (2006). En *La Nuez.com*. Setiembre 7 del 2006. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"*La Gran Sangre*, el Game" (2007). En *La Nuez.com*. Mayo 14 del 2007. Enlace web: www.lanuez.blogspot.com

"*La Gran Sangre* (primera temporada)". En *Blog Perú Animation*. Enlace Web: 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

"Lineage Miniserie Proyecto Flash" (capítulos 1, 2, 3 y avances del capítulo 4). Enlace Web: www.lineageflash.blogspot.com/

Lion Film School. Escuela de Cine Animado 3D. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.lionfilmschool.com

Magma Creations. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.magma-creations.com

Magus ex Machina. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.magusexmachina.com

"*Maravillosamente Distintos* en Festival de Animación Animagyc 2006". En *DEPERU.COM*. Junio 28 del 2006. Enlace Web: www.deperu.com/notasdeprensa/index.php?subaction=showfull&id=1151545093&archive=&start_from=&ucat=15&

"María Gracia Bisso. Datos personales". Enlace Web: www.givewayfilm.blogspot.com/

Master Group Perú. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.mgp-peru.com/index.php

"Memorias de Salmo Trutta". En *Dailymotion.com*. Enlace Web: www.dailymotion.com/KamilKayetana/video/x6ngmf_memoriasdesalmotruttafvf_shortfilms

Méndez Chang, Blanca. "El Anime: más que un Dibujo Animado". En *riie* (Red Interactiva de Estudiantes). Enlace Web: www.riie.com.pe/?a=39825

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: www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=879487

"Otakufest 2008. Primera Convención Nacional de Manga y Anime". Enlace Web: www.proyecto-otaku.com/OtakuFest

"Película animada peruana *El Delfín* se estrenará en febrero del 2009". En *Cuscoinca.net*. Marzo 14 del 2008. Enlace Web: www.cuscoinca.net/2008/03/14/pelicula-animada-el-delfin-se-estrenara-en-febrero-del-2009/

PERU 3D. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.peru3d.com/compania.php

"Piratas en el Callao". En *ISLAS PALOMINO.COM*. Enlace Web: www.islaspalomino.com/gallery/P2010238.jpg/view?lz=aiden&postanswer=1&comm=COM1181136467

"Piratas en el Callao: la revolución 3D triunfa en Latinoamérica". En *Miradas. Revista del Audiovisual*. Publicación virtual de la EICTV. Enlace Web: www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=402&Itemid=81

Piscocya, Miguel. "Ganadores del 1er Festianima Perú 2008". En *Cinencuentro.com*. Setiembre 23 del 2008. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2008/09/23/ganadores-1er-festianima-peru-2008/

"Ceda el paso. Cortometraje animado de María Gracia Bisso". En *Cinencuentro.com*. Setiembre 24 del 2008. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2008/09/24/ceda-el-paso-cortometraje-animado-de-maria-gracia-bisso/

Prado, Javier. "Al encuentro con Jesús - Telefilm". En *La Nuez.com*. Enero 17 del 2005. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"Presentan primer avance comercial de cinta animada *Dragones: destino de fuego*" (2007).

En *RPP Noticias.com*. Enero 3 del 2007. Enlace Web: www.images.rpp.com.pe/portada/entretenimiento/28353_1.php

"Proyecto de animación *Skyblue in your eyes*". En *Otakufest peru 2008*. Enlace Web: www.proyecto-otaku.com/OtakuFest/Conferencias.htm

Qilqax. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.qilqax.com

República Animation Studio - www.facebook.com

Rojas, Laslo. "Gastón Acurio presta su voz para *Ratatouille*" (2007). En *Cinencuentro.com*. Julio 3 del 2007. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2007/07/03/gaston-acurio-presta-su-voz-para-ratatouille/

"Bruno Pinasco será un mono en *Kung Fu Panda*" (2007). En *Cinencuentro.com*. Abril 25 del 2008. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2008/04/25/bruno-pinasco-sera-un-mono-en-kung-fu-panda/

"Saint Seiya made in Perú Parte II" (2006). En *Agente99.blogspot.com*. Enero 24 del 2006. Enlace Web: www.agente99.blogspot.com/2006_01_01_archive.html

"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: www.realidadvisual.org/vae/9/invitados.html

"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: www.agente99.blogspot.com/2006_01_01_archive.html

"Se desata polémica: Piratas del Callao tendrá estampilla" (2007). En *La Nuez.com*. Enero 5 del 2007. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"Segundo Trailer de *Valentino*" (2008). En *La Nuez.com*. Febrero del 2008. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"Serie de TV *La Gran Sangre* empleará secuencias animadas". En *La Nuez.com*. Mayo 8 del 2006. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"Silence TV". Nota periodística. Enlace Web: www.bellasartesperu.tripod.com/id18.html

Suna. Sinopsis del video-clip. Enlace Web: www.groups.msn.com/WebdeAmigosdePerSeo/videosmdc.msnw

Sunción, Alex. "Tercera temporada de *La Gran Sangre* también se anima" (2006). En *La Nuez.com*. Octubre 6 del 2006. Enlace Web: www.lanuez.blogspot.com

"Última semana del Festival Animagyc 2007" (2007). En *Cinencuentro.com*. Diciembre 6 del 2007. Enlace Web: www.cinencuentro.com/2007/12/06/ultima-semana-del-festival-animagyc-2007/

"*Valentino y el clan del can* se estrenará el 21 de febrero". En *El Comercio.com.pe*. Enlace Web: www.elcomercio.com.pe/edicionimpresa/Html/2007-12-13/valentino-y-clan-can-estrenara-21-febrero.html

Valenzuela, Ana. "Bruno Pinasco cuenta su experiencia en el doblaje de películas de animación" (2009). En *El Comercio.com.pe*. Febrero 12 del 2009. Enlace Web: www.elcomercio.com.pe/noticia/245322/bruno-pinasco-cuenta-su-experiencia-doblaje-peliculas-animacion

Vilca, José Antonio. "Entrevista al animador de *La Gran Sangre*: Alex Sunción" (2006). En *La Nuev.com*. Junio 16 del 2006. Enlace Web: www.lanuev.blogspot.com

Zumbakamera. Portal oficial de Internet. Enlace Web: www.zumbakamera.com

Entrevistas presenciales:

Alarcón Ismodes, Cristian.

Alegre Herrera, Juan Carlos (Cinesetenta).

Álvarez, Javier (Estudio República).

Arias, Juan José (Canal Uno).

Comeca, Rommel.

Díaz, Francisco (Magma Creations).

Domínguez, Luis.

Esparza Santa María, Luis Ángel.

Esparza Santa María, Mauricio.

Kiyabu, Percy.

Koch, Cristian (Zeppelin Estudios).

López Mobilia, Diego.

Pflücker, Gonzalo.

Piaggio, Santiago (Magma Creations).

Sado, Gabriel.

Solano, Carlos (Animagyc).

Sotomayor, Hernán.

Valdeavellano, Camila.

Vicente Kou, Benicio.

Entrevistas virtuales (vía correo electrónico):

Barba, Roberto.

Carrión, Cayetana.

Descalzi Isla, Marcos ("Markus").

Gates, Henry (Zeppelin Estudios).

Magnani, Gianmarco.

Malis, Jossie.

Martínez N., Maribel (Fundación Telefónica).

Morán Euribe, Carlos.

Vicente Kou, Benicio.

Wissar, Nelson (Zeppelin Estudios).

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.

Gonzalo Pflücker - Pinturas. Exposición 16 - 30 de junio de 1999. Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores - Lima. Catálogo de Exposición (1999). Lima.

Lion Film School. Escuela de Cine Animado 3D. Encarte publicitario (2008). Lima.

Anexo 1

**Fichas técnicas de cortos animados
peruanos exhibidos bajo la ley 19327
(1976 - 1990)**

Trabajo recopilatorio por Nelson García Miranda

CEO* : 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 (Certificado de Exhibición Obligatoria)

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
 Tiempo : 8 minutos 30 segundos - B/N - 16 mm ampliado a 35 mm
 Sinopsis : Cine poema. Atmósfera melancólica de la Lima del 900 a través de fotografías antiguas y un fotógrafo minuterero contemporáneo. El tiempo como protagonista.

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)
 Sonido : Juan Durán
 Fotografía y cámara de ficción : Pedro Novak
 Fojista : 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
 Sinopsis : 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 : Enrique Bedos
 Iluminación : Fernando, Jorge Moscoso, Martín Moscoso, Cecilia Alegría
 Locución : 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
 Productor : 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 :
 Producción : Color Films (Perú)
 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 : 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

Este libro se terminó de imprimir en los talleres gráficos de la
Universidad Alas Peruanas.

Octubre 2011

UN LIBRO
SIEMPRE ES
UNA BUENA
NOTICIA

**PUBLICACIONES RECIENTES
DEL FONDO EDITORIAL**

BELAÚNDE
EL PUEBLO LO HIZO
HENRY PÉREZ VÁSQUEZ

SEXUALIDAD Y CRIMINALIDAD
ARTIDORO CÁCERES VELÁSQUEZ

**LA PAZ DESPUÉS DE LA VIOLENCIA
EN EL PERÚ**
CÉSAR RAMAL PESANTES

**MEMORIAS DEL
ARQUEÓLOGO ELOY LINARES
MÁLAGA**
ELOY LINARES MÁLAGA

**SISTEMA UNIVERSAL DE
PROTECCIÓN
DE LOS DERECHOS HUMANOS**
LESLY LLATAS RAMÍREZ

Fondo Editorial

La innegable y hermosa intención pedagógica de *El cine de animación en el Perú*, tiene dos vertientes de información, ambas de importancia trascendente: el examen del proceso histórico, que se imbrica con el proceso técnico.

Vemos cómo tan pronto, los cineastas peruanos captan el devenir mundial, y se incorporan en las tendencias del momento.

Raúl Rivera Escobar, docente investigador de reconocida trayectoria, nos entrega este nuevo libro a través de una prosa sencilla y amena.

El cine de animación, técnica y arte, recién abre una posibilidad creativa de gran envergadura, dado los recursos técnicos y la creatividad de los cineastas peruanos de hoy.



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

ISBN: 978-612-4097-12-6



