

## PROYECTO DE GRADUACION

### Trabajo Final de Grado

## Primeros Pasos

### *La evolución de los largometrajes animados en Lima*

- ▶ Nombre y Apellido del Autor | Laura Carranza Sotelo
- ▶ Entrega 3<sup>ra</sup> Etapa 75 %
- ▶ Fecha de presentación | 30/11/17
- ▶ Carrera de Pertenencia | Licenciatura en Diseño
- ▶ Categoría | Investigación
- ▶ Línea Temática | Historia y Tendencias

## Índice

<b>Introducción</b> .....	6
<b>Capítulo 1: Animación como medio de comunicación</b> .....	7
1.1. Esclarecer el concepto.....	8
1.2. Base para animadores: Los doce principios.....	14
1.3. Roles y departamentos en una producción animada.....	22
<b>Capítulo 2: Inicio de la animación en Lima</b> .....	30
2.1. Pioneros destacados.....	30
2.2. Pruebas y cortometrajes.....	34
2.3. El primer telefilme 2D y largometraje 3D.....	38
<b>Capítulo 3: Largometrajes a granel: situación e impacto en el mercado</b> .....	44
3.1. Producciones 3D de Eduardo Schuldt.....	45
3.2. <i>Rodencia y el diente de la princesa</i> como punto de inflexión.....	46
3.3. Especialización y formación de las empresas actuales.....	50
<b>Capítulo 4: Producciones en proceso en la actualidad</b> .....	53
4.1. <i>Condorito</i> .....	53
4.2. Nueva ola de filmes 2D.....	
4.3. Proyectos en 3D.....	
<b>Capítulo 5: Próximos Pasos</b> .....	
5.1. Cluster de animación: <i>Peruanimation</i> .....	
5.2. Mujeres en la animación.....	
5.3. Metas y expectativas del mercado local.....	
<b>Conclusiones</b> .....	
<b>Lista de Referencias Bibliográficas</b> .....	
<b>Bibliografía</b> .....	

## **Introducción**

El tema de este de este Proyecto de Investigación y Desarrollo (PID) es demostrar la situación actual del mercado de animación limeño y esclarecer las líneas de desarrollo para poder generar una industria competitiva a nivel latinoamericano. El título es *Un mercado en pañales*, se inscribe dentro de la categoría Investigación y de la línea temática Historia y Tendencias. Asimismo el trabajo se puede sumar a la materia animación digital porque hace un recorrido a todos los filmes animados en Lima, analizando los avances y falencias en la producción.

Este tema surgió a partir de la experiencia personal como animador digital en el mercado limeño y la intención de poder conocer a profundidad las producciones anteriores. Actualmente, según la afirmación de los pioneros, Perú es reconocido como el país con mayor número de largometrajes animados estrenados en América Latina. Sin embargo, el contenido y la calidad de la animación propuesta no es considerada la más destacada. Esta base impulsa al presente PID reflexionar sobre el trabajo realizado en las producciones estrenadas hasta el momento.

La pertinencia del tema está dada a partir de la combinación de las carreras de diseño gráfico y comunicación audiovisual. Al mismo tiempo es relevante porque expone las falencias en las producciones anteriores con el propósito de encontrarles una solución. Tiene como finalidad ver la línea de desarrollo que tiene el mercado limeño, proponiendo los avances y técnicas que se deben implementar para tener una industria de animación competitiva. A su vez beneficia al futuros animadores y directores en tener conocimiento de producciones anteriores y de esta forma poder forjar una nueva propuesta de producción cinematográfica.

Se conoce que el mercado de animación en Lima desarrolló un proceso de producción de largometrajes inadecuado debido a su poca experiencia, falta de supervisión general y

conocimientos base para poder lograr tener un filme que esté a nivel de los estándares americanos. A consecuencia de esto, tuvo mucha crítica negativa de parte del público y los animadores pioneros.

Se considera como el núcleo del problema planteado la siguiente cuestión ¿Por qué el mercado de animación limeño tiene un nivel de eficacia menor en la producción de largometrajes animados en comparación con los estándares americanos?

Por lo tanto, el objetivo general es demostrar y describir sobre las falencias y avances en el método utilizado en cada largometraje producido en Lima a la actualidad para poder generar líneas de desarrollo a futuro y lograr tener una industria de animación competitiva. De igual manera, los objetivos específicos son indagar acerca del concepto de animación de calidad según opiniones de los veteranos americanos, demostrar cuáles fueron los orígenes de los pioneros en Lima y cuál fue su formación previa a las primeras producciones. Exponer los primeros filmes realizados y analizar el método que utilizaron, posteriormente analizar cómo los filmes sucesivos tienen un crecimiento potencial en la calidad y cómo el nacimiento de la primera carrera de animación genera un nuevo flujo de trabajo en los futuros animadores. Por último, investigar las nuevas producciones animadas 2D y 3D en proceso y evidenciar cómo son considerados un punto de inflexión ascendente en la calidad de animación limeña.

Para dar cuenta el Estado del conocimiento orientado a la animación se han encontrado investigaciones enfocadas al análisis de largometrajes de distintas partes del mundo. Por tanto se realiza un relevamiento de antecedentes entre Proyectos de Graduación (PG) de los alumnos y artículos de profesores, de la Facultad de Diseño y Comunicación, de la Universidad de Palermo.

Ohanian, A.(2009). Las nuevas técnicas de animación. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como

objetivo mostrar los beneficios que ofrece la utilización del arte de la animación y se vincula a este trabajo porque hace un recorrido desde los inicios hasta el presente, buscando exponer cómo surgieron las técnicas existentes en la actualidad. El dato que proporciona este escrito al PID es la mirada hacia la persona detrás de la animación y el análisis que se debe realizar para poder llamar a alguien un buen animador.

Salazar, M.(2010). Cine de dibujos animados. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo exponer una comparación entre los filmes de cada década a la actualidad, iniciando por Walt Disney con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Se vincula a este trabajo porque hace un recorrido de cada largometraje y su desarrollo ascendente con el pase de los años.

Romo, C. (2012). 35 milímetros de revolución. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo mostrar la consecuencia que genera el internet y las nuevas plataformas en el cine, haciendo un trayecto en la evolución de la industria de la comunicación y el entretenimiento y se vincula al PID haciendo una investigación del cine digital y el impacto que tiene en la audiencia.

Noce, L. (2012). Del mate al píxel. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo recopilar datos históricos sobre las técnicas de animación utilizadas en los largometrajes argentinos. También reflexiona sobre las historias y los personajes, tomando en consideración que estos deben de ser lo más universales posibles para así poder comercializar este producto al exterior y generar mayor rentabilidad económica. Se vincula dando una mirada más profunda en lo que se considera avance tecnológico en la producción de un filme.

Figuroa, M. (2012). Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo enfocarse en la historia de la animación y las diversas técnicas de animación que existen en la actualidad y se vincula al PID viendo como la combinación del arte y de la creatividad aportan de una manera eficaz en el desarrollo de la tecnología.

Donnadio, V. (2012). Animación digital 3D orientada a Pixar. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo dar a conocer a profundidad todos aquellos pasos que implica la creación de un personaje en un entorno 3D y se vincula proponiendo un amplio panorama de qué camino seguir para dar por concluido alguna creación animada tridimensional

Viñas, B. (2013). Argentina Animada. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo enfocarse en los orígenes de la animación tradicional y tridimensional hasta la situación actual en el mercado local argentino. Se vincula al PID abarcando casos específicos de filmes, mencionando herramientas de trabajo para su desarrollo y los avances tecnológicos implementados.

Macagno, L. (2014). Animación made in Argentina. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo explorar el estado actual de la industria de la animación argentina que ese año se encontraba regida por la película *Metegol* (2013) de Juan José Campanella. Se vincula al PID no sólo mostrando los factores que integran los distintos procesos dentro de la animación, sino también identificando las carencias dentro de la industria.

Rodríguez, L. (2015). La animación y sus avances tecnológicos. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El PG tiene como objetivo mostrar la evolución de la animación, haciendo hincapié en los adelantos

tecnológicos y su incidencia en el personaje animado Mickey Mouse. Se vincula investigando cuánto impacto favorable se tiene en la población infantil.

Klein, G. (2015). La animación argentina en la era digital. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo El PG tiene como objetivo reflexionar sobre cine argentino en la actualidad tras el estreno de *Metegol*, profundiza en el guión, los ángulos de cámara, tipo de montaje, la iluminación, la banda sonora, entre otros recursos utilizados. Se vincula al PID dejando en claro como este largometraje efectivamente realizó un cambio en la nueva era digital del cine de animación argentino, identifica también cuales son esas características que lo diferencian de producciones iniciales.

Con la misma finalidad se releva bibliografía de autores y se comprueba que no hay muchos textos escritos sobre esta temática específica que se aborda aquí, pero sí sobre el tema en general.

De la lectura de los textos se pueden apreciar algunos conceptos de gran importancia que van a orientar el sentido general del trabajo y van a conformar el marco teórico. Del autor Raúl Rivera se toma la idea de historia de animación peruana que se desarrolla en el capítulo 1 para explicar y entender el objeto de la investigación. A su vez, la idea relacionada con el autor Ed Catmull en Creatividad S.A. sirve para describir mejor la problemática general puesto que el autor menciona las falencias y los avances realizados en la producción de la largometrajes en Pixar y se podría hacer reflexión comparándolo con la situación del mercado limeño.

Para resolver la problemática y desarrollar la propuesta se recurre a una metodología que consta de diferentes técnicas exploratorias: relevamiento de bibliografía especializada, encuestas, entrevistas y trabajo de campo. También se aplican técnicas descriptivas: análisis de largometrajes e interpretación de datos obtenidos en la investigación.

En este último tramo de la introducción al PID, y antes de profundizar en el trabajo, es necesario destacar que el autor considera que el texto realiza un destacado aporte a la disciplina de medios audiovisuales mostrando un análisis del desarrollo en la calidad de animación del mercado limeño, exponiendo los avances en las producciones actuales en base a la mención de las características y falencias que hubieron en filmes preliminares. Asimismo, se busca resaltar las acciones destacadas de las primeras promociones egresadas de la carrera de animación digital a la fecha y del primer gremio peruano de animación. Con el propósito de exponer cómo ambos han influido en el crecimiento de profesionales en el mercado.

Del mismo modo, permite un aporte a la temática porque resulta de mucho valor para los profesionales y estudiantes de la carrera tener conocimiento de los pioneros de animación limeños y el método de producción que desarrollaron de forma empírica.

Con esta base se busca mostrar líneas de desarrollo a futuro y las metas para que Lima pueda generar una industria competitiva en animación.



## **Capítulo 1. Animación como medio de comunicación**

Animar resulta ser un trabajo más meticuloso que simplemente dibujar y mover, un animador tiene como objetivo expresar algún sentimiento o situación. Según afirma Bird (2007) “la gente piensa que la animación es solo hacer personajes bailando o darles un carácter histriónico”. Cuando en realidad hay todo un estudio y un equipo de trabajo para poder llevar a cabo una producción.

El presente capítulo tiene como objetivos definir con opiniones y sustentos de distintos animadores el concepto de la animación. A la vez mostrar las técnicas descubiertas a lo largo de los años con la finalidad de comprender cómo se aplican los 12 principios y la razón de su creación.

Resulta de vital importancia dejar en claro estos conceptos para poder hacer el análisis de un film en los capítulos sucesivos y comprender el lenguaje utilizado. Por otro lado, se presentan los roles y departamentos de producción audiovisual animada con la finalidad de esclarecer cualquier duda sobre las jerarquías en un proyecto.

Los autores que darán rumbo a esta exploración son Frank Thomas y Ollie Johnston, animadores de Disney y Richard Williams animador y autor del libro Kit de Supervivencia del Animador. Ambos tienen distintos métodos de abordar una producción y comprender el lenguaje común.

El análisis será guiado por referencia bibliográfica para tener un sustento sólido de los diversos puntos de vista. De igual forma, se utilizará material audiovisual como entrevistas realizadas a estos animadores para tener un acercamiento más preciso a su pensamiento acerca de un equipo de trabajo en producción.

## 1.1 Esclarecer el concepto

Lograr definir qué es animación pasa por distintas teorías, opiniones y aspectos. En muchas ocasiones suele ser un posición muy subjetiva de cada animador o director.

Williams sostiene que “la animación es hacer muchas cosas simples, ¡una a la vez!; muchas cosas realmente simples y entrelazadas paso a paso, una por una en un orden sensato” (2001, p.15).

Es cierto que la animación es hacer mucho, solo para visualizar unos segundos de animación. En diversas circunstancias no es coherente la cantidad de esfuerzo y trabajo realizado con el producto final adquirido. Para muchos en el medio se considera todo un desafío. Sin embargo, eso es lo que conlleva dar personalidad a un ser.

Efectivamente, ese es el principal significado de animar; dar vida a un objeto inanimado, como en este caso los dibujos. La definición etimológica viene del término *anima*, proveniente del latín, cuyo significado es alma. Uno de los nueve viejos de Disney, Johnston decía “¡no animes dibujos, anima sentimientos!” y recalca que “si un animador no entiende lo que siente su personaje, el público tampoco lo hará” (2016, p.248).

Remontándose a la edad antigua, Aristóteles tenía una percepción sobre el teatro, afirmando que este es una imitación de la vida, era mimesis. Por contraparte, Platón decía que no, que el teatro debería ser como la vida misma, totalmente natural.

Se parte de estas dos corrientes de teatro, porque son estas bases actorales las que dan sentido a la animación. Thomas y Johnston sostienen que “un animador es un actor en las películas animadas y muchas otras cosas más. Sin embargo, en su esfuerzo de

intentar comunicar sus ideas, la actuación se vuelve la herramienta más importante” (1984, p.18).

Escenas de amor, grandes peleas e invasión de extraterrestres, son algunas situaciones en las que un animador se ve expuesto a convertirse en cualquier criatura o optar de cualquier personalidad para poder ser capaz de plasmarlo en la animación.

Kahl (1970) reafirma que “Actuar es intrínsecamente parte del todo. Y si no puedes actuar o articular un movimiento, ¿cómo vas a hacer los dibujos?”

Muchos profesores de animación obligan a los alumnos a grabar referencia en video de la acción a realizar y un animador en sus primeros pasos a descubrir este arte en muchas ocasiones termina haciendo una copia exacta del video. Es por este motivo que Chapon (2017) sostiene que el uso de la referencia es discutible, un animador debe encontrar la forma de adaptar el movimiento al mensaje que quiere dar. Confirma que él no suele grabar referencia, este mal o no, pues no lo hace. Pero sin duda alguna siempre realiza la acción cuando no la entiende, Chapon imparte la solución de actuar uno mismo para lograr entender pose a pose que parte del cuerpo se va moviendo y en qué orden.

Entonces, los animadores que siguen la posición aristotélica buscan lograr la imitación de la realidad en sus animaciones. En este grupo se ubicaran las personas que buscan contar algo más que simplemente lo que pueden ver. Una posición donde se explotará la creatividad para lograr contar un sentimiento desde la percepción personal del animador.

Por otro lado, siguiendo la posición de Platón “que debe ser como la vida misma” nacen las historias de situacionales, dibujos animados sobre distintas situaciones que podrían ocurrirle a cualquier persona en su día a día. También podría decirse que en esta búsqueda de la copia de la realidad nace la técnica de la *rotoscopia*, que es redibujar cuadro por cuadro de un video grabado, en *live-action*, con actores. Pero al momento de usar esta técnica se invalida el hecho de usar la técnica de animación, ya que como se explica anteriormente es una copia de un video.

Por lo tanto, uniendo estos dos conceptos, definir qué es animación de calidad sigue siendo un tema muy abierto a distintas posibilidades. Javier Prado, veterano de la animación tradicional en Lima, sostiene que

La animación será tu opinión de como ves las cosas [...] Un personaje debe tener personalidad, y tendrá personalidad cuando es creíble. Teniendo siempre en cuenta el manejo de la física y la parte actoral por otro lado. Básicamente la calidad va a venir cuando el personaje te convence de que está viviendo su entorno. Puede ser hecho con *full animation* o con *animación limitada* pero sigue siendo creíble. (comunicación personal, 15 de mayo de 2017)

Bill Tytla, uno de los primeros animadores americanos en dar vida a un personaje contaba a un grupo de jóvenes “Se sabe que las posibilidades en animación son infinitas, eso es todo y parece muy simple, ¡pero intentalo y hazlo! [...] Para mí también es todo un misterio, a veces lo logro, otras no.” (Thomas y Johnston, 1984, p.15).

Se dice que un animador debe ser una persona curiosa y observadora para poder notar esos pequeños detalles en las acciones de cualquier persona o criatura. Cabe mencionar que dentro de los detalles es que se encuentra realmente posibilidad de que el espectador se convenza de la situación que uno como animador anhela comunicar.

Brown y Walsh (2007), supervisores de animación de *Ratatouille*, exponen que la labor de todo animador es estudiar el movimiento y entenderlo luego explorar cómo otorgarle la personalidad requerida por el guión. En su caso particular, ellos jamás habían animado ratones. Es por eso que investigaron como es el movimiento de este roedor, lograron entender cuál era su ritmo de andar y sus detalles conductuales. No obstante, en la película no se necesitaba el movimiento de un roedor común, se requería un ratón que anhelaba ser chef. Por ende, la personalidad de este ratón debía volverse más humana sin dejar de la lado el hecho intrínseco de su origen, un roedor.

Se hace mención de la situación anterior, ya que para la industria americana animar es una combinación de las dos corrientes que se mencionan al inicio de este análisis. Por un lado se comprende la vida misma como sugiere Platón, desglosando todas las

particularidades del movimiento de la persona, animal o planta y posterior a eso se adapta la personalidad o actitud especial que pide el filme. Asimismo, según lo requiera la película, la actitud del personaje puede evolucionar y ese es un punto que debe ser plasmado en la animación.

Movshovitz (2016) sostiene que “la empatía es sobre reconocernos a nosotros mismo en alguien más por el hecho de conocer su idiosincrasia y experiencias de vida”.

Sin duda la empatía ésta de la mano con la credibilidad de la situación en la que se sumerge el espectador. Resulta contradictorio pero cuando el público se deja de concentrar en la animación y se enfoca enteramente en la proyección, en ese momento el animador puede considerar haber realizado un buen trabajo. En efecto, al estar bien pautada la personalidad del personaje en el mundo en el que se encuentra, la historia fluye y la audiencia solo se deja llevar por la historia.

Aunado a la situación, los pioneros de la animación en Lima generan un debate entre que debería estar primero en el orden de prioridad en metas de producción animada, la historia o la animación. Williams (2004) profundiza que la animación debe estar de la mano con la historia deben estar sincronizados en paralelo.

Llama la atención la afirmación anterior, porque muchos en el medio, guionistas, directores, supervisores, entre otros dan por hecho que la historia es el esqueleto de la animación. Sin la idea de base, el animador no podría trabajar y al final del día el objetivo del animador es ese, comunicar.

Sin embargo, la opinión de Williams busca ahondar en el hecho de que un animador siempre tendrá a la mano el guión, su meta es hacer que la historia se plasme en las animaciones, por eso la historia jamás se dejara de lado durante la producción y ambas irán desarrollando en paralelo.

Otro aspecto interesante de abordar es cómo es considerada la animación, si un género más dentro del campo audiovisual o medio para contar cualquier género. En algunas

ocasiones son los actores de filmes live action quienes ven la animación como un mundo muy reducido en comparación a lo que la cinematografía brinda a un cineasta.

Bird (2007) afirma “Sin embargo, la animación no es un género. Aunque la gente siga llamándolo el género de la animación, realmente no lo es. La animación es una forma de arte, puede ser de cualquier género”

Dentro de este marco, con la animación se puede contar desde un cuento hasta una historia drama con un poco de terror. Todos los géneros de historia son un posible reto en animación.

Como punto final de análisis, para comprender qué siente un animador cuando se le otorga una escena o toma. Se presenta el siguiente pensamiento de una de las cabezas de la empresa más reconocida del ámbito de la animación tridimensional americana.

Hay una razón por la que los escritores hablan del terror a la página en blanco y los pintores tiemblan ante un lienzo vacío. Es extremadamente difícil crear algo de la nada, sobre todo cuando consideramos que gran parte de los que estás tratando de realizar esta oculto, al menos al principio. Sin embargo, hay esperanza. Podemos hacer algunas cosas para ayudarnos a nosotros mismos a crear y a ver con más claridad. (Catmull, 2014, p 205)

Se ha tratado de enfatizar que la historia guiará al animador, pero la labor fundamental de este profesional se resume en lograr dar vida. Buscar cualquier método posible, ya sea dibujo, técnica o pose; con la finalidad de convencer al espectador que este dibujo animado siente, piensa y se preocupa por alguna situación solo de esta manera el espectador se podrá identificar y recordará la historia siempre.

Concluidas evidencias anteriores y reflexiones, se puede deducir que la animación es una forma de arte que el animador construye a partir de la realidad y recrea la situación o la personalidad del personaje según amerite la historia hasta lograr hacerlo creíble y empático dentro de su entorno. Asimismo, que el objetivo de un animador es dar vida a un objeto inanimado para convencer a la audiencia que es un ser pensante y con sentimientos.

## 1.2. Base para animadores: Los doce principios

La comunicación con el equipo es fundamental para poder alinear a todos los trabajadores al mismo objetivo. Cuando son pocas personas en un mismo ambiente, esta tarea resulta ser muy fluida pero qué ocurre realmente cuando entran mas profesionales a la empresa y no comprenden el lenguaje que adoptaron los veteranos en producción. En 1937 estrenó *Blancanieves y los siete enanos*, el primer film animado estadounidense de la productora Walt Disney. Tras cerrar este largometraje, los supervisores junto a la dirección se dieron cuenta de cuán difícil era reclutar nuevo personal y no era necesariamente por un tema de habilidad sino por la comunicación al momento de dar la devolución o correcciones de sus animaciones. Resultaba prácticamente como reiniciar el trabajo cada vez que alguien se sumaba, acelerar para que todos vuelvan a estar alineados y hablen el mismo lenguaje.

En solución a la situación ya mencionada, Thomas y Johnston deciden crear un vocabulario común. Al ser ellos los pioneros de la industria americana junto a los nueve ancianos de Disney, debían encontrar cómo enseñar esos conocimientos adquiridos a las futuras generaciones. Es así como nacen los doce principios de la animación, base que hasta la actualidad es fundamental para poner inicio en el mundo de las producciones animadas.

Aunado a la situación, Chapon (2017) animador senior francés, afirma que los doce principios fueron creados para aquella época, donde hacer bailar y sonreír a los personajes era casi un deber. En la actualidad los dibujos animados son capaces de contar cualquier género de historia y la audiencia cada vez más asimila la idea de que los dibujos animados no son solo para niños.

Por ello se hace necesario comprender que los doce principios son una base maleable, comprender los significados y recomendaciones de los pioneros de Disney para poder adoptarlos en diversas escalas según los requiera la producción a realizar.

En relación a la última reflexión, Prado (2014) sostiene que los doce principios estarán en el cerebro de un animador impregnados a lo largo de sus carrera. Posiblemente el animador ni lo perciba pero a cada acción siempre estará aplicando al menos uno de los doce.

Resulta necesario detallar el significado de cada uno de los principios a fin de que en los futuros capítulos se comprenda el vocabulario utilizado y poder mencionar el uso a la falta de alguno de los principios durante el análisis del estilo de animación de algún filme animado. Chapon optó por generar un orden al momento de comprender estos doce, agrupándolos por secciones. La primera sección es llamada Básico y dentro de ella se encuentra un principio que es fundamental en toda la lista, llamado *timing*.

Becker (2015) afirma que el timing plantea que la personalidad y naturaleza de una animación está fuertemente afectada por el número de *frames* o dibujos que hay entre cada acción. Al mismo tiempo, el *spacing* se ve afectado por la disposición que se le den a los frames en el *action path* o llamado también trayectoria que recorre la acción.

En base a las reflexiones anteriores, se considera que para lograr que los personajes no tengan un movimiento constante o robótico, se debe analizar el ritmo de la acción y aplicar aceleraciones y desaceleraciones en las trayectorias según sea necesario. Sólo de esta forma se logrará dar distintas personalidades a una misma acción, como por ejemplo una caminata. No es el mismo ritmo caminar con carácter depresivo a caminar apresurado porque alguien te esta siguiendo.

Con este principio el animador se tiene el poder de llevar la acción por donde crea óptimo y otorgarle una personalidad marcada a su personaje principal.

Dentro de este marco, la siguiente sección propuesta por Chapon es llamada Física. Y los principios envueltos en este grupo son el *squash and stretch*, la *aceleración y desaceleración*, la *anticipación*, los *arcos*, el *overlapping*,



Como primero en el listado se identifica al principio del squash and stretch como su traducción lo dice se enfoca en aplastar y estirar con el fin de comprender de qué material es el objeto por animar. Vale decir que no es lo mismo aplastar una pelota de plastilina a una pelota de boliche. El squash y stretch también tiene como premisa no perder el volumen del objeto pese a la deformación momentánea, en otras palabras si aplastamos una pelota de goma y esta pesaba antes 5 kilos, por lo tanto debería mantener esa masa al momento del squash.

Thomas (1937) cuenta que la persona que inicio usando Squash y Stretch fue Fred Moore, animador de Disney y uno de los mentores de Frank. Moore hizo un gran aporte incentivando a usar el aplastamiento de los dibujos ya que esta forma logró darle un carácter dinámico a Mickey Mouse. Aparentemente tras el uso de esta recomendación, las animaciones resultaban más creíbles y encantadoras.

Siguiente en la lista se encuentra el principio de la aceleración y la desaceleración, que básicamente se define en la velocidad que se le da a los dibujos. Se encuentra enlazado al principio del timing y spacing. Fuera de los dos mencionados en el nombre del principio, también cabe mencionar los derivados que son la velocidad constante y la combinación de la aceleración y desaceleración como una sola trayectoria.

Como resultado de la aplicación de estos 4 tipos de distribución de velocidad se obtendrán personajes a distintos ritmos con movimientos creíbles según la cantidad de masa o material del cual estén hechos.

Montes (2015) animador y gerente general de Golem Studio empresa peruana de animación, sostenía que cualquier animador podía aprender a acelerar o desacelerar distintos objetos pero solo aquel que comprendía realmente el movimiento era capaz de desglosar distintas velocidades en un mismo personaje.

Por otro lado se encuentra el principio de los anticipación, para los animadores que suelen exagerar las poses este principio se define en que toda acción tiene un movimiento previo que usualmente va a la dirección contraria. Por ejemplo si el personaje de saltar antes de lanzarse se impulsará en dirección contraria y luego realizará la acción. Vera (2012), animador 2D y profesor afirma a su alumnado que dependiendo de cuan marcada sean las anticipaciones se logrará definir el peso del personaje. Si fuese un señor muy gordo a punto de correr, la anticipación que realice no sería tan marcada a comparación de un atleta.

Profundizando en este principio y dejando en claro que sólo se aplicaría en un estilo cartoon muy marcado, se puede agregar que existe un derivado de la anticipación llamada la contra anticipación que viene a definirse como el paso previo de la anticipación misma o en resumen dos niveles distintos de este mismo principio.

Se identifica también el principio de los arcos que hace hincapié en que todos los *action path* o trayectorias deben ser curvilíneas. Desde el análisis un movimiento de brazo hasta una patada con giro en el aire, las trayectorias en arcos se encuentran presentes.

Los antiguos dibujos de Chuck Jones, tales como Bugs Bunny(1957) exageran el uso de arcos en sus dibujos, a tal punto que un animador podría creer que pierde naturalidad y rompe las articulaciones. Sin embargo, al repetirlo y comprender cómo emplearlo pasó a ser un estilo exagerado del método cartoon.

Finalmente dentro de la misma sección se encuentra el principio del overlapping action and follow through. Blaise (2015) explica el overlap como desfasar los movimientos en un mismo personaje. Vale decir que en el caso de un hombre de cabello largo caminando, el cuerpo irá a un ritmo y el cabello a otro distinto.

Los profesores de introducción a la animación suelen decir que el overlap se define como un retraso. Si uno mueve la cabeza y tiene amplios mofletes, primero llegaría la cabeza y luego llegaría la piel extra en el rostro gracias al overlap. La única finalidad del overlap es

otorgar naturaleza y realismo a una acción, si todo se moviese al mismo tiempo, las acciones de cualquier personaje serían robóticas y predecibles. Por consiguiente el *follow through* es la reacción ante este desfase de elementos, en el supuesto que un animador hace frena primero el cuerpo del personaje, el cabello llegaría después y para no frenar directamente porque venía a otra velocidad se crea un movimiento extra en dirección contraria al punto de reposo final.

El tercer agrupamiento según el orden de Chapon es el grupo Artístico, donde se encuentran los principios de staging,exageración y el acción secundaria.

En el caso del staging o llamado puesta en escena, se enfoca en tener el tino de saber elegir el encuadre correcto para una toma en específico. Entre los derivados implica a su vez que no ocurran muchas acciones en una misma escena al contrario dependiendo de la prioridad, ir mostrando acción por acción según el mensaje final que se quiera brindar al espectador.

Partiendo de los supuesto anterior, el hecho de tener tino aborda tener conocimientos de cinematografía y un amplio bagaje de referencia audiovisuales para ser capaces de hacer una propuesta innovadora. Existen muchos filmes de Pixar y otra empresas americanas que hacen tributos a películas de culto dentro de sus historias. Como resalta el caso de BuzzLightyear (1995) al enterarse que el villano de la historia es su padre, tal cual en la saga de Star Wars.

El siguiente principio es la exageración, como su nombre lo resalta se basa intrínsecamente en exagerar las poses dibujadas. El animador tiene la posibilidad de marcar acciones que muchas veces en el día a día son imperceptibles. Por ejemplo resbalarse en la calle podría ser solo un pequeño tropezón, pero para un animador cartoon resbalarse podría generar que el personaje vuele, caiga destruyendo la acera y termine destrozandose los huesos.

Por más descabellado que suene el supuesto anterior, es una corriente que siguieron los animadores de la Warner Bros, solo por generar un producto distinto a lo que existía aquellas épocas en el mercado. Mientras se tenían las animaciones de Disney poco a poco encontraban la cercanía al realismo, los animadores de la Warner hacían hombres que se convertían en lobos silvando cuando una chica pasaba.

Chapon(2017) en la charla de TIFA andina, preguntaba al alumnado ¿que ocurre cuando obviamos la exageración y copiamos el movimiento tal cual?

Ante la cuestión anterior, es que solo se obtendría una integra copia de la realidad. Entonces si animar resulta un proceso complejo a 24 dibujos por segundo de proyección, amerita que cada dibujo valga la pena y logre los resultados anhelados que la producción animada requiere.

Un caso ejemplo del mal uso de la exageración es la película El Expreso Polar (2004), donde la tecnología logró el proceso de *motion capture*, o como su traducción lo dice la captura de movimiento y en lugar de realizar la animación, fueron capturas de movimiento de actores. Si bien es cierto la banda sonora fue reconocida con un premio Oscar, la película no tuvo éxito a nivel de audiencia, por que estéticamente el resultado obtenido era una copia de la realidad y los niños de esos años estaban acostumbrados a concebir los dibujos animados de otra forma.

Finalmente dentro de la jerarquía, tiene lugar la acción secundaria. Como se mencionaba en el subcapítulo anterior son los detalles conductuales de un personaje los crean la credibilidad en él.

Williams (2001) sostiene que toda acción principal tiene una acción secundaria. La cual habla de quién es realmente el personaje detrás de la acción. La acción secundaria dará pistas de cómo es la actitud del personaje.

Cabe mencionar que Disney mantiene un especial cuidado en dar estratégicas acciones secundarias a sus personajes y un buen porcentaje de sus películas tradicionales en 2D, tienen especial cuidado con este principio.

En síntesis un ejemplo de la vida cotidiana que propone Becker (2015) para comprender la acción secundaria es la de un hombre comiendo una hamburguesa, en este supuesto la acción principal es masticar y la secundaria puede ser cerrar los ojos de la satisfacción de estar comiendo algo tan rico.

Por último se encuentra el grupo llamado Técnico según el orden de Chapon, donde se encuentran el *dibujo sólido*, *Pose to Pose* y *Straight ahead*.

El primer principio en esta categoría es el dibujo sólido cuya misión es mantener al mismo personaje durante toda la animación. Para los animadores con más experiencia este principio siempre está presente, sin embargo para los nuevos animadores en producción este principio resulta uno de los principales retos. El hecho de ser capaz de adaptarse de un estilo a otro. Vinculado a este concepto se puede hacer la comparación que no es lo mismo dibujar a Bugs Bunny que a Tom y Jerry, cada uno respeta una construcción distinta de dibujo.

El otro principio engloba el pose a pose y acción directa o straight ahead que básicamente son métodos de animación. Mientras el primero resalta por ser una forma de trabajo más ordenada que resulta útil al momento de generar coreografías o escenas de secuencia, el segundo es una forma más libre de animar donde no existe un orden específico solo es ir desarrollando sin saber donde podría terminar la acción.

Williams(2001) sostiene el libro el kit de supervivencia del animador, que el punto que todo animador de buscar es una combinación de ambas técnicas. Solo uniendolas es que se logrará un producto fluido y dinámico. Él como animador siempre los ha mezclado y hasta ahora no ha encontrado desventaja alguna.

Dentro del Pose a Pose, existe un vocabulario por tener en cuenta según designaron Johnston y Thomas en el libro *Illusion of Life* (1981), los *keyframes* son los cuadros clave o dibujos principales que el animador debe realizar. La función de los *keyframes* es definir dónde inicia y dónde termina una acción, ayuda a definir la trayectoria y evitar un final inesperado. Dentro de estas poses se encuentran los *breakdowns*, la traducción vendría a ser quiebres y la finalidad de ellos es poder expresar con qué actitud se realiza la acción, no tiene un límite de números pero suelen ser poses bien marcadas de acuerdo al mensaje. Finalmente se encuentran los intermedios que de acuerdo a su ubicación darán el ritmo a la animación.

Antes de entrar en consideración, que solo se hace mención de once principios según las categorías de Chapon (2017), él mismo explica que el último principio es el *appeal* y es el doceavo no por menor importancia sino porque es uno de los más complejos en aplicar.

*Appeal* es el carisma o la personalidad del personaje, la forma en como un animador dibuja las poses es lo que le da la actitud. Esa posibilidad de hacer que un saco de harina parezca sensual está enteramente englobado en el principio del *appeal*.

Johnston repetía “No se supone que animes dibujos, se supone que animes sentimientos”. (Silver, 2016, p. 15)

Partiendo de la afirmación anterior, es cierto que cualquier persona que sepa dibujar podrá mover frames y generar un movimiento, pero solo una persona que comprende la acción es capaz de adaptarlo al formato y expresar un sentimiento. Tal cual en la vida real, las actuaciones hacen creer que la persona tiene un carácter predeterminado, tal cual es la labor de un animador, hacer creer al espectador que el dibujo siente algo y que este logre identificarse.

Finalmente abarcando todos los conceptos y principios, se vuelve al mismo objetivo de todo animador, lograr dar vida a un dibujo que no la tiene y sumado a esto ahora tiene

una base de doce principios a los cuales puede recurrir para generar una acción más fluida, natural y dinámica.

### **1.3 Puestos y departamentos en una producción animada**

Dentro de un largometraje animado o cualquier proyecto audiovisual es necesario regirse por un orden para evitar tener conflictos en la toma de decisiones y la organización misma. Una producción animada cuenta con 3 fases de producción tales como pre, producción en sí misma y post. Cada uno de estos momentos cuenta con distintos departamentos, es decir que no todas las personas trabajan en simultáneo dentro de una producción, de ser esa la situación se tendría como mínimo unas cien personas trabajando en un mismo ambiente, un concepto poco factible en el aspecto financiero. Sin embargo existen personas específicas que se encuentran a lo largo de todo el proyecto como es el caso del director y el productor.

Si se tuviese que hacer una analogía entre ellos fuese como decir la creatividad y el arte versus el tiempo y los costos. Dos aspectos totalmente opuestos que tienen que danzar juntos para poder crear esta obra llamada *largometraje*.

Mitchell reflexiona que “el más grande enemigo de un director es la duda, teniendo en cuenta que él tiene muchísimas películas por realizar en la cabeza, todas estas podrían quedar en el limbo de las fantasías si que se falla en algún aspecto del financiamiento o producción.” (2017, p. 269)

Por lo tanto, el director es la persona que guía el largometraje desde el aspecto creativo y artístico. Es fundamental que el director haga a todo el equipo no perder el rumbo de la historia y es la persona que tiene la última palabra en la toma de decisiones con los directores de cada departamento. Se podría llamar director general de los directores por área. Garri Bardin (2011) afirmaba que los directores son niños profesionales, ellos crean proyectos de calidad sin perder la creatividad de un pequeño.

Por otro lado, los productores se convierten en el villano de la historia, aquel adulto aburrido que viene a la producción a insistir con las fechas de entrega y con el cuidado del presupuesto. Javier Prado (2016) dice que cuando el director está volando, el productor le pone los pies en la tierra. Mientras el director es feliz en el paraíso donde todo es paz y hay tiempo indefinido para la producción, llega el productor, apaga la música y pone parámetros. A comparación de este pensamiento, Brad Bird (2006) considera que la dinámica del productor y el director es un *tira y afloja*, ponerse de acuerdo, arriesgando un poco el lado creativo y estirando otro poco el tiempo. Al final del día la labor del productor es llegar a la fecha de estreno con una buena dinámica grupal en todas las áreas, es su misión abogar por los artistas y que trabajen las horas correspondientes en tiempos prudentes, al mismo tiempo es encargado de suministrar el presupuesto de la mejor forma para poder mantener a un equipo agusto.

El productor no trabaja solo, de la misma forma que el director tiene un equipo de productores por área y rubro. Entre los principales se encuentra el *executive producer* quien es el rostro del proyecto desde el aspecto financiero, se encarga de conseguir auspicios o alianzas y en el caso de algún problema emergente durante la producción es el encargado legal de abogar por la producción. Asimismo se conoce como *line producer* al encargado de abastecer el tiempo necesario para cada actividad dentro de la producción, este productor tiene contacto directo con el equipo de artistas y directores de área. Siempre cuenta con asistentes o llamados también *junior producers* a su cargo para estar al tanto de todos los departamentos.

Lo siguiente en la pirámide de departamentos e inicio de la pre producción es el área de guión. Usualmente los espectadores creen que el guión es idea única de una persona, pero la verdad detrás de esta afirmación es que el equipo de guión consta de una autoridad como el guionista líder y 2 a 3 guionistas más consultores.



Pixar desarrolló un método interesante de revisar los guiones que realizaban previos a enviarlos a producción, lo llamaron *Braintrust*. Catmull (2014) sostiene que este proceso otorga una nueva mirada a la obra del guionista. Consiste en traer un grupo de expertos que no conozcan nada de la historia y escucharla en el rol del espectador. Todos los aportes sean buenos o malos serán recibidos de forma constructiva y al final es decisión del director o no agregar los aportes a la producción final. Este es el método que ha usado Pixar hasta ahora, logrando de esta forma tener guiones de calidad.

Paralelamente el departamento de arte inicia la búsqueda de la estética visual, el director de arte es él que tiene la visión del diseño de personajes y escenarios, trabaja de la mano con el director y guionista. Los siguientes en el árbol de roles dentro del área de arte son los *concept artist* quienes hacen honor al nombre generando conceptos artísticos. En muchas ocasiones no hace falta que el guión esté terminado para iniciar la búsqueda de los personajes, simplemente con la comprensión de quien es realmente el personaje desde un aspecto físico y psicológico resulta más que suficiente como información para lanzar distintas pruebas o primeros bocetos. Dentro del rubro de concept artist se encuentran los diseñadores de personajes, los de escenarios, los ilustradores, los escultores y los artistas. Cada persona dentro de este departamento cuenta con un pipeline o también llamado cronograma de actividades dado por el line producer de esa área. Ricky Nierva (2014) comenta que él como *art design producer* se encuentra en la industria de animación por casi 20 años hasta ahora y una cosas que realmente lo aterroriza es tener la hoja en blanco. Tener el papel sin ningún dibujo o concepto es un hecho muy intimidante. Esta última reflexión expone cuán compleja es la labor de este departamento, poder crear un diseño que satisfaga los requerimientos del proyecto es una labor fundamental.

En el momento que el departamento ya tiene los primeros conceptos aprobados de los personajes comienza la carrera del grupo de *storyboard*, esta área está encargada de

generar los encuadres y crear la narrativa audiovisual del filme. Como autoridad del departamento está el *storyboard supervisor* que es el director y muy probablemente el sucesor a migrar a *layout supervisor*, el siguiente departamento en la cadena. Dentro de este segmento se encuentran los storyboard artist, los artistas de fondos y los dibujantes. Cabe recalcar que su ritmo de trabajo es guiado por el line producer y las decisiones finales de los shots van acorde a pensamiento del director y guionista.

Otro departamento que surge próximo es el área de edición, conforme se va teniendo dibujos de las tomas y se llega a completar la primera secuencia, entra el editor a dar un *timing*, un ritmo específico a la narración de la escena.

Zimmer (2016) afirma que un gran soundtrack es enteramente comunicar a la audiencia, pero todos siempre quieren traer algo más y no necesariamente es evidente en la pantalla grande. Con esta reflexión se da apertura al departamento de música, quienes inician a la par que el departamento de edición y están atentos a todos los requerimientos. Muchos estudios tienen la estrategia de generar soundtracks base, solo para poder marcar el ritmo de edición, por contraparte otros estudios sí apuestan por utilizar la música final desde el inicio así logran dar un panorama más claro a todas las personas que trabajen con la secuencia.

La animática es el primer avistamiento del filme es también la unión del trabajo del área de storyboard, edición y música. Al ser aprobado por el director general y terminar todas las versiones de corrección, pasa al proceso de *layout*.

Hasta este punto los procesos funcionan de la misma forma tanto en la técnica 2D como 3D. Sin embargo para entrar al departamento de layout en 2D basta con tener el diseño de personajes y escenarios más la animática final, mientras que en 3D se necesita previamente aperturar el área de modelado donde se encargan de generar al personajes de forma tridimensional en algún programa de elección del estudio. Existe un supervisor y modeladores 3D o llamados en otras ramas artistas.

La misma dinámica ocurre con el departamento de *rigging*, quienes se encargan de generar un esqueleto en el modelado aprobado y asegurarse que tenga todos los controles necesarios para poder generar movimiento. Los cargos vienen a ser muy parecidos que modelado con el agregado de programadores e ingenieros si la complejidad lo requiere. Una de las primeras pruebas de rig es la que se envía al departamento de layout.

Retomando la explicación de esta área, cumplen la función de traducir el storyboard dentro del espacio tridimensional. Ellos tienen la última palabra en el tema de encuadre y son responsables de ser el último filtro para la narrativa audiovisual del largometraje. Existe el supervisor general, los artistas y algunos miembros junior si la producción lo requiere.

A la par, el departamento de arte continúa con una labor más intensa que es hacer las pruebas de texturizado sobre los modelos tridimensionales. Es fundamental que el puesto en escena sea fiel a las ilustraciones tradicionales, así se mantiene la coherencia en la estética visual. Se suman los roles de *texturizadores 3D* a este departamento que tienen los mismos conocimientos de los ilustradores más la base del 3D.

Al momento en el que layout aprueba las primeras secuencias, entra el departamento más numeroso de toda la producción, el área de animación. En un largometraje de 90 minutos, pueden haber unos 50 animadores aproximadamente realizando distintas tomas. Prado (2017) dice que los animadores son actores introvertidos. Pueden llegar a expresar desde una felicidad máxima hasta un sentimiento de suicidio pero todo a través de un personaje animado. Son actores detrás de la pantalla grande.

La reflexión anterior es una mirada del concepto de ser animadores. En el departamento existen distintos cargos entre ellos la máxima autoridad es el director de animación, luego están los *lead animators*, la clasificación de este cargo es muy diversa según el proyecto. Algunos estudios lo manejan como los animadores más destacados que pueden liderar

un pequeño grupo de animadores asignados o de caso contrario los lead son los que me entienden en su totalidad un personaje y son ellos el filtro final de todas las tomas en las que tenga protagonismo su personaje a cargo.

Las personas que se ocupan en el duro trabajo cotidiano que supone producir nuestras películas, están inmersas en una serie de procesos increíblemente complejos, en los que no faltan sus propias peculiaridades y problemas intrínsecos. Hay que superar obstáculos logísticos y resolver rompecabezas y dificultades de gestión y de relaciones personales. (Catmull, 2014, p 194)

Catmull realiza la labor de los animadores dentro la producción de un largometraje con el fin de enfatizar que pese a que no todos son supervisión o leads cada uno cumple un rol vital en la cadena de producción.

Vinculado al concepto, los siguientes en la pirámide son los animadores 3D quienes pasan por 3 distintas áreas tales como *blocking* que significa poner en keys o poses principales al personaje según la acción, luego están la animación en sí misma donde se pasa al proceso de curvas retocando todos los errores que pudieron surgir en el proceso anterior y por último se encuentra el proceso de *refining* que es la pizca final para que la animación esté completa, consiste en arreglar algunos detalles o generar algunas aceleraciones que dan más naturalidad a la animación, entre otros aspectos. Baena (2015), animador de Pixar y Paramount studios, sostiene que uno puede tener mucho talento pero si no entiende la forma de como ejecutarlo o exteriorizarlo no sirve de nada.

Se presenta la reflexión anterior para acotar que todos los animadores dentro de la producción no suelen tener rivalidades, cada miembro es un animador con mucho talento y destacado en su área. En conjunto tienen el objetivo de finalizar largometraje satisfactoriamente. Lo que menciona Baena se utiliza como semejanza para decir que un solo animador con talento no podría hacer nada o se demoraría más de 10 años en lograrlo, es necesario encontrar el equipo capacitado para lograr la meta.

En cuanto a los otros departamentos, está también el área de simulación. Ellos son los encargados de dar vida mediante programación a las partes del personajes más realistas

cabe decir ejemplos como cabello, reacción de ropa, plumas, agua, viento, entre otros. Entre los integrantes está el supervisor general, los artistas de simulación y programadores o ingenieros en caso de que alguna parte especial del personaje amerite un estudio más profundo. Jeremy Talbot (2016) afirma que les llevo 2 años realizar solo una toma de animación ya que el mecanismo del personaje requería de una minuciosa investigación. Ellos estaban tratando de replicar el movimiento de un pulpo que se perciba natural.

Con referencia al comentario anterior, es verdad que según el guión del proyecto, el área de simulación cumple un gran reto al generar las facilidades para obtener los movimientos o personajes que se necesiten, logrando cumplir de esta forma una labor casi extrema dentro de la producción.

Santivañez (2017) dice que una producción es un proceso en efecto dominó, una vez que da inicio no para hasta llegar a la última pieza.

Sin duda el pensamiento anterior es real, al mismo momento que animación está trabajando se apertura el departamento de *shading and lighting*, quienes le dan un toque más realista a los personajes con las texturas puestas. De la misma forma que en otras áreas, se encuentran cargos como supervisor, leads y artistas. Es un departamento que trabaja de la mano con el de arte para cumplir los objetivos propuestos como acabado final. Con la misma finalidad trabaja el área de *set dressing*, ellos son la recopilación de todas las areas, ellos explotan el principio de *staging* o llamado también puesta en escena ya que unen el trabajo de todas las áreas en una sola toma. Hacen mérito a su nombre y visten a la escena con elementos como animación, texturizado, modelados de escenarios, iluminación, entre otros y hacen las pruebas de *render* final. El render es el proceso que realiza la computadora para procesar toda la información de cada elemento en la computadora hasta lograr emitir un video en bruto o un primer avistamiento de todo en conjunto. En ese departamento es donde suelen surgir situaciones inesperadas,

sumado a eso al ser uno de los últimos procesos se ven presionados por estar más cercanos al deadline final.

Probablemente seré capaz de resolver cada uno de los problemas si me los plantean por separado y me explican. Pero la gente que está directamente implicada comprende mejor los problemas porque está sumida en la acción ve cosas que yo no veo.(Catmull, 2014, p 194)

La reflexión previa profundiza la visión de la dirección ante problemas internos que puedan surgir entre estas áreas con el fin de enfatizar que pese ser una labor mecánica, implica mucha concentración y especial atención sino podría sabotear todo el flujo de trabajo anterior.

Ya finalizada la labor de los departamentos anteriores y que el área de render tenga todas las secuencias listas, se da inicio a la post producción. El supervisor general vela por cumplir todos los requerimientos, tales como retoque de color o enmascarar algunos detalles, comparando con el departamento de edición si es que todo está calzando con la música. Dependiendo del proyecto se da un trabajo más minucioso a los detalles de los efectos o a lo que se quiera llegar en estética visual. En efecto, cerrada el área de post producción, se realiza el último render y el largometraje queda finalizado.

## **Capítulo 2. Inicio de la animación en Lima**

Cuando se habla de animación en Lima, las personas no lo asocian con los dibujos animados. Decir que existió una escuela con profesionales impulsando este arte sería incorrecto, ya que cada artista descubrió este mundo por pura curiosidad.

Por los años cincuenta la llegada de la televisión al país abrió un panorama de posibilidades. Las series animadas que se proyectaban durante el bloque infantil impulsaron las ganas de los dibujantes peruanos de poder crear vida, las verdaderas ansias de hacer animación.

El presente capítulo tiene como objetivos conocer la base de los animadores peruanos y esclarecer el panorama que tuvieron para desenvolverse. Asimismo mencionar como estos pioneros fueron maestros para la nueva generación de cabezas del mercado de animación local.

Los autores que darán rumbo a esta exploración son Raúl Rivera Escobar, diseñador gráfico e historiador del arte y Javier Prado pionero de la animación peruana. Ambos conocen los inicios de mercado local desde perspectivas distintas. En el primer caso fue gracias a una investigación y recopilación de datos, mientras que en el segundo fue vivir esos años en carne propia y trabajar para las cabezas del mercado limeño en aquel entonces.

El análisis será guiado principalmente por referencia bibliográfica y entrevistas específicas a pioneros de la animación de aquellos años con el fin de reunir información nueva y anécdotas particulares para comprender las raíces de la metodología de trabajo de los animadores que lideran el mercado actualmente.

### **2.1 Pioneros destacados**

“Pase lo que pase (sic) debemos ser leales entre nosotros” le dijo Steve Jobs a Ed Catmull y Alvy Ray Smith (Catmull, 2014, p. 62) Esta frase dicha por estos profesionales

del medio de animación enlaza cuán importante es el trabajo en equipo dentro de una producción de animación. Este sería un factor determinante en varios proyectos fallidos en la trayectoria de producciones animadas en Lima.

La animación tradicional 2D nació localmente gracias a la publicidad. El argentino Jorge Caro, por el año 1955, llega a Perú e inicia dando servicios de animación publicitaria destinada a cine. No pasa mucho tiempo antes de convocar a más personas a su equipo, entre ellos muchos compatriotas y otros humoristas gráficos, logrando de esta forma generar contacto importante con las grandes empresas publicitarias aquel tiempo, como J. Walter Thompson, McCann-Erickson, entre otros.

La llegada del televisor, invito a Caro a expandir su panorama de producción e incursionar en este rubro. Sin embargo, años más tarde la cantidad y expectativa de trabajo en frente a la situación precaria con la que desarrollaban los proyectos audiovisuales hizo que Caro dejase la animación publicitaria en nuestro país y regrese a Argentina en 1962.

Para ese tiempo la única posible competencia del argentino era Rafael Seminario, un peruano que estaba explorando este mismo campo.

Seminario al igual que varios animadores de Disney, el primer acercamiento a animación; estos fueron los títulos animados para series televisivas. Él también inició de esta manera, teniendo gran potencial en el desarrollo de los títulos y créditos. Posteriormente, gracias al desempeño de este animador, se empezaron a desarrollar las primeras pruebas y cortometrajes no mayores de un minuto. Estos fueron los futuros dibujos publicitarios nacionales que se proyectaron en televisión local. Gracias a este tipo de proyectos que la televisión empezó a poner interés en proyectar spots animados, inició a emitirse dos veces por semana durante aproximadamente medio año. Luego de esto, se abrieron las puertas para la animación publicitaria local.



Raúl Rivera Escobar, historiador de cine, afirma que “Seminario llegaría a crear no menos de ciento cincuenta animaciones, entre cuñas publicitarias y presentaciones de programas para los canales 4 y 5” (2010, p. 61).

Seminario siempre resaltó entre los demás, por su buen manejo de dibujo y *timing*. El cortometraje *Sorpresas Limeñas* fue una de sus primeras producciones más destacadas, estrenado el 3 de mayo de 1957 en el cine Metro. Las animaciones que realizó Seminario en su mayoría fueron sobre acetato, el delineado en tinta china y el acabado en t mpera. La forma de trabajo de Seminario fue muy particular; las personas que lograron trabajar con  l comentaban que Seminario s lo delegaba tareas mec nicas a los animadores con los que trabajaba, ya sea entintado o colorizaci n de sus animaciones. Sin embargo, muchos de sus alumnos afirman que fue un buen profesor.

Durante esos a os, otras figuras ic nicas aparecieron en el mercado como es el caso de Sadi Robles.  l tuvo un inter s prematuro por la animaci n. Rivera (2010) explica que Robles hab a dado a conocer su profunda vocaci n por los dibujos animados desde temprana edad, siendo ahora un  vido lector de historietas y diestro para el dibujo.

Ni bien termin  sus estudios secundarios, Sadi estaba decidido a ejercer la animaci n como profesi n. Es gracias a eso, que en 1958 inicia sus estudios v a correspondencia en el curso de dibujos animados de Continental Schools, INC.

*Producciones Creativas* emerge en 1970, empresa fundada por Robles. Ser a este el medio con el que el dibujante Sadi se coronar a como uno de los animadores m s emblem ticos de la animaci n publicitaria nacional. Teniendo una gran demanda en el desarrollo de dibujos animados para publicidad. Su equipo se logr  extender hasta 6 trabajadores fijos (Rivera, 2010).

Javier Prado (2017) menciona que Robles tuvo mucho  xito por su calidad de trabajo y responsabilidad, logrando tener casi el 60 por ciento del mercado de animaci n publicitaria.

Cuentan los animadores del medio que Sadi fue una persona abierta a enseñar lo que sabía. No se mostraba como superior y cuando le preguntaban algo estaba totalmente dispuesto a enseñar la forma en cómo logró conseguir sus animaciones (Peruanima, 2014).

Por otro lado, y no menos importante, se menciona a Félix Nakamura, quien fue fundamental en la producción y difusión de la animación tanto en Perú como en Venezuela. Nakamura fue el primer animador peruano en emigrar y ejercer su influencia en un país extranjero (Solomonos Magazine, 2017).

Nakamura llevaría a Venezuela a varios animadores peruanos, como Pedro Vivas, Jaime Yactayo, Benicio Vicente y Máximo Cuya, juntos trabajaron y aprendieron, de a él, en diferentes proyectos.

Es en ese momento es donde nace, a inicios de la segunda mitad de la década del setenta, el *Taller de animación Antarki* en el que llevaría a cabo una importante labor de producción y donde complemento la formación de uno de sus principales y más destacados colaboradores, Benicio Vicente (Rivera, 2010).

Benicio, desde los años ochenta tuvo un éxito remarcable con Antarki, llevando a la televisión diversos spots publicitarios animados. Según los datos de Bendazzi (1994), cerca al ochenta por ciento de la animación producida en esa década fue por su empresa. Prado (2014) dice que Benicio además siempre se ha caracterizado por buscar estilos y diseños que sean más cercanos a la cultura local, así también como una gran inquietud por enseñar más ampliamente la técnica animada. Es por ello por lo que ha sido profesor de varias generaciones de animadores.

Desde otra perspectiva, se encontraba Pedro Vivas. Él junto a Sadi Robles tuvieron varios intentos fallidos de producir dibujos animados educativos para el gobierno. Según confirma Prado (2017) cuando la época de auge de la publicidad animada empezó a disminuir; Robles, junto a su equipo, realizaron pilotos para este proyecto de serie

animada. Sin embargo no tuvo éxito alguno, ya que para aquellos años la televisión no estaba interesada en invertir una producción de este calibre.

Sadi continuó en publicidad y Vivas siguió insistiendo. En 1971, Vivas fue llamado por los militares. Ellos estaban interesados en generar material audiovisual para una nueva metodología de educación. No solo tuvieron expectativas en Vivas, sino también en Nakamura. No obstante, este anhelado sueño nunca llegó a realizarse por no tener la aprobación estatal (Rivera, 2010).

En 1972, finalmente contratado por el gobierno, Vivas llegó a realizar *La Batalla de Ayacucho* y *La historia del Combate de Angamos*, dos cortometrajes de 10 minutos de duración cada uno.

Hasta este momento en la historia de la animación limeña todo había sido hecho por dibujos cuadro a cuadro. En 1975, la llegada del uruguayo Tournier, presenta una nueva propuesta de animación por recortes, plastilina y otras propuestas más artísticas. Él estrena el proyecto de *El cóndor y el zorro* en 1980. Es gracias a ello, que otros animadores peruanos inician la exploración de estas diversas técnicas. Tournier fue inspiración para las siguientes generaciones (Cinencuentro, 2017).

A la vez el limeño Fernando Gagliuffi, arquitecto de profesión, fue el primer animador en estrenar un proyecto *de autor* llamado *Facundo* (1976). Ejerció de director artístico en la producción de *Calles Peligrosas* en 1989. Rivera (2010) comenta que Gagliuffi fue considerado un profesional calificado en el competitivo medio publicitario local. Siendo así solicitado por diversas empresas e instituciones.

## **2.2 Pruebas y cortometrajes**

Dice Tsutsumi (2016), uno de los directores de *The Damn Keeper*, cuenta su experiencia y afirma que se encontraba trabajando tranquilamente para una gran empresa *Pixar*,

tenía libertad y seguridad creativa. Cuando decidió emprender un nuevo viaje junto a Robert Kondo y formar la empresa *Tonko House*, se vieron obligados a salir totalmente de su zona de confort, a resolver problemas rápidamente pues eran ellos los que lideraban y el equipo de trabajo estaba a la expectativa de sus decisiones. No fue fácil, hubieron muchos desacuerdos e inseguridades, pese a que Robert y Dice confiaban totalmente el uno del otro, todos los días de producción se preguntaban ¿realmente vamos a terminar esto?

Al igual que estos animadores extranjeros, en Lima surgía la misma cuestión entre los profesionales. En 1972, durante la dictadura militar de Velasco, es promulgada la ley de Cine 19327, lo cual abrió paso a la producción 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 (Bedoya, 1992, p 187-188)

En 1976, *Pacto Andino*, de Rafael Seminario, según afirma Rivera (2010) fue un cortometraje que sirvió de promoción al convenio integrador del área andina. Este cortometraje dio paso “a la realización de trabajos de animación más extensos y elaborados, por primera vez de carácter no publicitario” (Solomonos Magazine, 2017).

Muchos expertos del medio audiovisual exponen que este fue un particular despliegue de creatividad y dedicación. Es una situación digna de resaltar dentro de la actividad cinematográfica de aquella época. Prado (2017) también da su visto bueno, mencionando que este cortometraje tuvo buen uso de la técnica y *timing*.

Dentro de la producción de cortometrajes, *Procesca Films* hizo un gran aporte.

Fue 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 (Rivera, 2010, p 82)

Solo pasaron 2 meses post-apertura para lograr tener un alumnado numeroso. En muchos de los casos, personas relacionadas al ámbito de publicidad. Javier Prado (2017), alumno de Procesa, cuenta que esta institución se hallaba separada por cargos. Por ejemplo, él se graduó como animador de *extremos* (cuadros clave en la animación), habían otros que hacían intermedios, otros entintadores, inclusive fondistas y había un profesor a cargo por cada área de aprendizaje.

Los profesores destacados eran Pedro Vivas y Carlos Morán, pioneros de animación en Lima y según Rivera (2010) con experiencia en la cadena de televisión brasileña Globo. Con el pasar del tiempo, se unen a este equipo los profesionales Carlos Valle, Fernando Elorriaga y Daniel Macalupu, para cubrir las distintas áreas necesarias como entintado, color y fondos.

Javier Prado (2017) afirma que Procesa apuntaba a poder generar animación para el exterior y se tuvo mucha práctica, generando distintas producciones de cortometrajes con cada generación de estudiantes en la institución. A continuación, se detallan los más resaltantes empezando por *Ayar vence la caries*, un capítulo de diez minutos dirigido por Vivas en 1982, *Ir por lana*, animación de Javier Prado en 1983, *El camello sin joroba* de Carlos Valle en 1987, *A la caza del puma* también de Javier Prado en 1988 y *Fuego* de Máximo Geldres en 1988. Luego se realizan más producciones como *Mi mundo*, *Fantasías animadas*, *A planificar*, *Pequeños consejos para niños y viejitos* y *Misceláneas instantáneas*.

Rivera (2010) confirma que en la mejor época de Procesa, se alcanzó a formar un equipo de cerca a noventa trabajadores. Bendazzi (2016) menciona que se formaron un grupo de buenos animadores; entre ellos resaltan Javier Prado, Augusto Cabada Alarco, Máximo Geldres, Carlos Elorriaga, Jorge Rivas, Antonio Negreiros, Leoncio Guzmán, Ricardo Pachas, Zoila Nakashima, Alfredo Peña, Susana Huaroto, Carlos Albuquerque,

Carlos Campos, Manuel Loayza Guzmán, Máximo Cuya, Jesús Quezada Saavedra, Celia Martell, Julio Carrión, Manuel Olivera Lewis, Elmer Vásquez y Jorge Chiang.

Prado (2017) comenta que, si bien es cierto se tuvo la gran intención de crear mercado, por la situación económica en ese momento el proyecto se vio obligado a parar.

Entre los aspectos de análisis puestos al inicio del PG, comentan los destacados del medio que para este momento de la época, los animadores limeños ya hacían un buen uso de la técnica de animación tradicional o cuadro por cuadro. Gracias a la presencia del uruguayo Tournier, nace la exploración de las técnicas de stop motion como es la animación por recortes o con plastilina, que no solo se aplicó en cortometrajes sino también en comerciales con interacción de *live- action*.

Mientras Lima se encontraba en el auge de la producción de cortos, en 1978, Rafael Seminario publicaba un aviso en el diario, ofreciendo clases de animación. Inició el grupo *Zifrido (sin concluir)*, prometiendo ser el primer largometraje 2D en Lima.

Cuentan las personas que participaron, que al entrar firmaban un juramento y se volvían parte de un grupo humano, por tanto debían apoyarse siempre entre todos (Seminario, 2010).

Un gran sueño, el hecho de poder realizar un largometraje con animación cuadro por cuadro, para ese momento de la historia todos estaban muy inspirados con las producciones estrenadas por Disney.

Panta (2010) uno de los animadores del equipo *Zifrido*, afirmaba que se llegó a terminar 10 minutos de un largometraje que duraría hora y media. Era una demo donde se veía con una espada y escudo a *Zifrido*, él luchando con soldados asombrosos, dragones y una bruja que se transformaba en un monstruo de dos cabezas.

Tres años después y sin financiamiento para poder continuar la producción, *Zifrido* queda como un proyecto sin llegar a ver la luz de la pantalla grande. Panta (2010) comentaba

que todas las personas que estaban dentro del proyecto laboraban por propinas o simplemente por amor al proyecto. Había momentos donde se hacían publicidades para poder sustentar el material de trabajo y con el pasar del tiempo incluso Seminario se vio obligado a dejar de enseñar para poder dedicarle más horas a la producción. Era un ritmo a tiempo completo, de lunes a domingo.

De esta forma se concluye que la producción de cortometrajes mejoró la calidad de trabajo y otorgó experiencia, generando así más profesionales en el área. Hubieron buenas intenciones de lograr algo más ambicioso, como es el caso de *Zifrido*. Sin embargo, por un tema de financiamiento, producción y distribución no logró concluirse.

### **1.3 El primer telefilme 2D y largometraje 3D**

Preston Blair (1994) decía que la animación es una forma de arte sin explorar. Sin embargo, se ha vuelto muy popular hoy más que nunca. Nuevas técnicas y métodos de animación, incluyendo aquellas por computadora, se están desarrollando cada vez más. Otorga una variedad de personajes, estilos, diseño de fondos. No obstante, aún queda mucho más por descubrir [...].

Javier Prado, animador tradicional 2D y uno de los iconos más destacados en el ámbito de profesionales limeños. Es conocido por ser humorista gráfico y fue egresado de Procesca Films; siendo uno de sus mentores Pedro Vivas, pionero de la animación mencionado anteriormente.

Si bien es cierto, no hay más proyectos personales a lo largo de su trayectoria, pero sí, muchos comerciales, incluido como cliente los *Warner Brothers*. Prado se considera a sí mismo una bisagra, fue maestro de muchos animadores destacados en la actualidad. Él mismo decía que cada vez que aprendía algo lo enseñaba, porque a futuro cuando estén en un equipo de trabajo, todos podrían compartir los conocimientos y hablar el mismo lenguaje.

Volviendo a los años 2000, Prado fue llamado por *Luz Propia Estudios* para capacitar un grupo de personas en animación tradicional. Para estos años, él ya era profesor en el instituto de arte y diseño Toulouse Lautrec, por lo que aceptó llevar este equipo. Al iniciar clases, se dio con la sorpresa de que ninguno de los alumnos había tenido acercamiento alguno con el arte, muchos ni siquiera podían dibujar.

Dos semanas más tarde, Javier Prado es contratado para ser director de animación del proyecto *Al encuentro con Jesús*, un telefilme de 74 minutos que estrenó en pantalla chica el 9 de abril de 2004 en el Canal 4.

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 (Rivera, 2010,p.142)

Prado (2017) cuenta que inició como un proyecto de capítulos separados proyectados para ser contenido de CDs multimedia, pero dos años más tarde se dieron cuenta que, por la cantidad de segundos podía llegar a ser un largometraje, e iniciaron el trabajo para generar la conexión entre cada episodio.

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 (Rivera, 2010,p.141)

La Iglesia Católica fue quien financió este proyecto, a la vez ejercieron el rol de supervisión general de la trama y contenido de los episodios.

Durante días de festividad religiosas, en especial semana santa, *Al encuentro con Jesús* fue proyectado en varios canales de la televisión limeña. Sin embargo, nunca fue difundido en cine, ya que generar publicidad de un tema religioso era considerado casi un pecado (Loop, 2005).

Tras terminar el proyecto el estudio se disolvió. Sin embargo, muchos de los nuevos profesionales que se formaron en este telefilme continuaron ejerciendo la profesión en el medio publicitario.



De esta forma nace una producción más grande que los cortometrajes a los que estaba acostumbrado Lima en aquella época. Según el punto de análisis hacia la calidad de animación, en palabras de profesionales del medio, muestra ser animación limitada y con fallas en el ritmo de las acciones. Como fue dicho antes, tenía planeado ser contenido de CDs multimedia por lo que el material no debía ser muy pesado, razón por lo que se optaba para ahorrar animación en muchas situaciones.

Cabe resaltar que la mejora fue gradual hasta el final del telefilme, finalizando con dos años de producción, donde las personas que trabajaron fueron aprendiendo conforme generaban más escenas (Prado, 2017). Para muchos animadores, *Al Encuentro con Jesús* es recordado por el mérito de finalizarse y llegar a ser el primer telefilme peruano. No pasó mucho tiempo antes de la siguiente producción. El largometraje 3D dirigido por Eduardo Schuldt llamado Piratas en el Callao fue estrenado el 24 de febrero del 2005 producido por el estudio Alpamayo Entertainment.

El largometraje tiene una duración de 75 minutos y fue estrenado simultáneamente en Perú y Bolivia. El productor y fundador de la empresa Hernán Garrido Lecca fue autor de la idea original.

Alpamayo es, sin lugar a dudas, el fenómeno más importante en la animación peruana [...] Mérito suyo es no solo haber sido artífice de uno de los largometrajes animados en Latinoamérica, Piratas en el Callao, sino el haber sentado las bases para la instalación [...] de una verdadera industria de la animación de entretenimiento de alcance internacional. (Rivera, 2011, p.211)

Garrido Lecca tenía la sociedad junto a tres personas, Jaime Carbajal, José Antonio Chang y Shirley Svensson. El objetivo de la empresa era poder generar largometrajes animados generados por ordenador. Y para dar inicio a esta travesía, escogieron la historia de Hernán. Rivera (2011) afirma que Garrido Lecca había previamente conversado con Eduardo Schuldt, quien logró convencerlo de iniciar el proyecto animado en 3D.

Schuldt tenía experiencia en el campo 3D y fue alumno de Javier Prado en el instituto de arte y diseño Toulouse Lautrec. Posterior a eso él pasa a ser profesor de 3D y toma esta situación como puente para reclutar personal para la película. Según lo mencionado anteriormente la industria se encontraba aún en pañales en el área 2D, sin embargo los dibujos animados por ordenador eran un mundo totalmente nuevo para los artistas que entraron a la producción.

Según afirma Rivera (2011) el equipo de animadores era de doce a quince personas quienes tuvieron un arduo ritmo de trabajo de lunes a sábado logrando animar un total de 120 personajes que aparecen a lo largo del filme. Llama la atención que Alpamayo terminó la película en tan solo dieciocho meses. En comparación a los filmes americanos que duraban entre tres y cuatro años de producción, lo cual tuvo buena remuneración económica según confirmó la revista de Banca y Finanzas en el 2005.

Schuldt (2015) afirma que la inversión que tuvo la película fue de quinientos mil dólares y fue estrenada en 24 países de los 5 continentes. Dentro de este marco, este esfuerzo fue recompensado con el ingreso bruto de medio millón de dólares tan solo en la primera semana de estreno. La película permaneció en sala de cine durante las once semanas siguientes.

Dentro de los créditos, cabe resaltar el nombre de Alonso Peña-Vega como único artista conceptual, siendo capaz de realizar conceptos para 120 personajes y 25 escenarios. Años posteriores tendrá un rol significativo en el mercado de animación.

Cerrando la información puntual expuesta, es necesario hacer énfasis en la crítica local que tuvo el filme por las inconsistencias del guión, las falencias en animación y look del largometraje. El punto más cercano aspiracional es Pixar, la empresa americana, que estrenó Toy Story en diciembre de 1995.

Es cierto que Pixar adoptó la metodología de trabajo de los filmes animados en tradicional por Disney. John Lasseter, una de las cabezas de esta empresa, fue formado por los

veteranos de la animación tradicional así que en conclusión no es un ejemplo justo de comparación sin embargo si lo puede ser de aspiración.

Como se planteó al inicio del capítulo, la gran mayoría de los pioneros de la animación peruana fueron autodidactas y los que resultan más destacados fue porque tuvieron mayor número de oportunidades para practicar.

Prado (2015) afirma no es un broma cuando se dice que la practica hace al maestro. Ya que en animación sinceramente lo que único que puede hacer mejorar a un animador se reduce en tres factores, pasión, esfuerzo y constancia.

Entonces teniendo en claro la base de cómo se construyó este primer largometraje animado, se puede abordar desde una crítica constructiva.

Como ya se mencionó en el marco teórico el guión es el primer paso antes de iniciar animación. El guión de Piratas del Callao fue realizado por Pipo Gallo, quien adapto la historia original de Garrido Lecca para la cantidad de diálogos y personajes en el filme. Vera (2013) sostenía que un punto a favor hubiese sido aligerar la cantidad de personajes y poder dedicarle más tiempo a la animación al menos de los principales.

Tras ver el filme, se notan muchas falencias en el estilo de animación, iniciando por el uso de los doce principios básicos previamente desglosados en el anterior capítulo. Recordando las palabras de Chapon (2017) sostiene que un animador debe comprender los doce principios, pero resaltando sobre todo el timing de la mano con el appeal. Sin estos dos, solo son titeres digitales moviéndose sin vida.

En todo caso, hubiese sido interesante que Piratas del Callao tenga un tiempo de capacitación mayor para alinear a todos los involucrados en el filme y mantener un estándar en el estilo de animación.

Andrew Stanton, director del film animado Buscando a Nemo (2003), cuenta cuan importante resultó en la película la dirección de las miradas, sino los peces hubiesen lucido como seres inertes.

Se menciona el supuesto anterior ya que en más de una escena los personajes principales miran a cualquier dirección excepto a la persona con la dialogan. Esto vinculado al concepto de los principios, hace denotar como un sutil detalle, la dirección de la mirada, puede cambiar el mensaje que el animador quiere brindar.

Otro aspecto, es el lado técnico, Rivera (2011) confirma que el render fue realizado en 30 máquinas de última generación facilitadas por la Universidad San Martín de Porres.

En consecuencia, no se puede hacer comparación con las granjas de render que tienen empresas grandes americanas. Sin embargo sí se puede hacer hincapié en la calidad de texturas que utilizaron para la película.

Lasseter(1995) afirma que la primera película fue de juguetes ya que para esa época, ellos aún no dominaban el look de piel de los humanos. Conforme pasaron los años y siguieron con la producción de largometrajes, los ingenieros de Pixar se veían frente a diversos retos, desde multitudes hasta peces bajo el mar. Lasseter siempre menciona que el arte siempre retará a la ciencia y eso hace que evolucionen visualmente conforme pasan los años.

En el caso de Piratas se pusieron muchos obstáculos en frente, al tener agua, multitudes, entre otros. Galliver (2017), artista de iluminación y texturas, comenta que proponiendo otra estética y siendo consciente de los recursos que se tenían se pudo optimizar el look visual final.

En síntesis, Piratas del Callao tuvo buena acogida con el público por ser el primer filme de esta técnica estrenado por una empresa peruana y ninguno de los pioneros de animación le quita el mérito de abrir una nueva meta para todos los animadores. No obstante, a la actualidad la película continúa siendo muy criticada por las distintas falencias.

### **Capítulo 3. Largometrajes a granel: situación e impacto en el mercado**

Tras el éxito en taquilla de Piratas del Callao y la dura crítica que recibió por parte de los profesionales del medio, surgen nuevos proyectos y figuras destacadas que darían una mirada distinta a la calidad de animación en Lima.

El presente capítulo tiene como objetivos mencionar cuales fueron las siguientes producciones estrenadas en pantalla grande y destacar las mejoras conforme el pase de los años. Al mismo tiempo, se introduce una nueva empresa, Red Post, quienes serían el estudio que termina produciendo Rodencia y el Diente de la Princesa.

Los autores que darán rumbo a esta exploración son Eduardo Schuldt con información precisa sobre los filmes estrenados posterior a Piratas del Callao y Milton Guerrero fundador de Red Post y actualmente cabeza del cluster de animación, con el fin de contar con una mirada más personal de lo que fue concebir el proyecto realizado.

Por último también se recopilan entrevistas de los pilares de las empresas principales que desarrollan contenido animado en Lima.

El análisis será guiado principalmente por referencia bibliográfica y entrevistas específicas a directores y productores de los filmes para comprender el flujo de trabajo realizado durante producción.

#### **3.1 Producciones 3D de Eduardo Schuldt**

El 26 de julio del 2016, Eduardo Schuldt tras su obra prima, estrenaría *Dragones: Destino de Fuego*. El cual se mantiene en cartelera durante 8 semanas.

Alpamayo, para el 2006 recibe como accionista de la empresa al grupo mexicano de TV Azteca, lo cual daría un nuevo y rehabilitador impulso a sus actividades. Ese mismo año la empresa extiende sus servicios a la realización de piezas animadas publicitarias 2D y 3D, dirigidas a empresas e instituciones del gobierno (Rivera, 2011,p.215)

Pese a esta última declaración de la empresa, el panorama para Alpamayo no fue el más favorable. Schuldt fue muy criticado como director por la audiencia. Y el público infantil empezó a dudar de que calidad de animación había en Lima. Creándose el paradigma que en Perú solo existe mala animación.

Algunos blogs de crítica de cine enfatizan el hecho de que al segundo intento se sigan cometiendo las mismas falencias de animación, pero sobre todo la amplia cantidad de merchandising que producían. Eso denotaba que la película era únicamente con el fin de lucrar. Como dirían los pioneros de animación tradicional limeños, Alpamayo perdió el objetivo de la animación, comunicar una historia y dejar en el espectador un mensaje.

Al tercer proyecto de Schuldt, buscó otro personal para la creación del guión es momento donde se incorpora el argentino David Bisbano quien sería responsable de armar todo el relato de este nuevo proyecto llamado *Valentino y el Clan del Can*.

La sinopsis del filme relata lo siguiente

El argumento trata sobre Valentino que tiene como dueño a Benny, el dueño de un circo que está por fallecer. Con el fin de ayudar a Benny y su alicaído circo, Valentino acude al "Innombrable", un oscuro ser con atributos de mago a quien, por cosas del destino deberá después enfrentar (Rivera, 2011, p.217)

Se estrena el 28 de febrero del 2008, con una buena acogida a nivel de taquilla. Logra recaudar la inversión realizada y denota una mejoría en la animación de los personajes.

Prado (2015) comenta que en el aspecto de sincronización de labios, se muestra un incremento en los detalles y en esta ocasión los personajes cuentan con un poco más de personalidad marcada en las acciones que realizan.

Sin embargo, al ser cuadrúpedos como recomendaría Richard Williams, se debe hacer un estudio más minucioso del movimiento de los perros. Al ser de carácter, tamaño y textura distinta deberían tener una animación más marcada.

Posterior al éxito de Bisbano, se inicia la producción del cuarto largometraje. Por otro lado, Schuldt cierra acuerdos con Alpamayo y decide fundar una escuela de animación.

En vista de la demanda de artistas digitales y animadores opto por la formación de su futuro equipo. Esta fue una decisión estratégica de capacitar futuro personal de trabajo.

A finales del año 2006, se inicia *FX and Animation School* con el objetivo de formar recursos humanos para todo tipo de producción 3D. Rivera (2011) afirma que para aquella época Schuldt era reconocido por ser uno de los pioneros en America Latina en ambito de cine animado. Inclusive se le consideraba, pese a su juventud, uno de los profesionales nacionales con mayor autoridad en la animación por computadora.

Posterior a esto, la empresa Dolphin Films lo recluta para que sea director del largometraje *El Delfin, La historia de un soñador*. Esta relato está basado en el libro best seller de Sergio Bambaren que a su vez era el fundador de la empresa Dolphin.

La historia se sitúa en el océano, lo que resultó ser uno de los proyectos más ambiciosos que abordaría Schuldt. Este filme se realiza en asociación a las empresas DDG de origen alemán y Passworld italiana. Tuvo un elevado costo de dos millones de dólares por las necesidades y efectos que requería la historia.

Se estrena en pantalla grande el 8 de octubre del 2009. El equipo fue conformado por una mezcla de animadores peruanos e italianos. Logrando un producto de mejor calidad a los filmes previamente estrenados.

Dentro de la trayectoria cinematográfica y pese a la constante crítica que recibe Schuldt, tiene el mérito que ser constante y continuar aprendiendo producción tras producción. El capitulo se titula largometrajes a granel, por que la calidad que obtuvieron los tres primeros filmes hicieron que la audiencia limeña sea reacia a los productos cinematográficos peruanos, pero con la entrada de *El Delfin* y años después de *Rodencia* este paradigma se iría modificando.

### **3.2. *Rodencia y el diente de la princesa* como punto de inflexión**

La cuarta película que realizaría Alpamayo sería *La búsqueda del Diente Mágico* dirigida también por David Bisbano, sin embargo tras un inesperado cierre de la empresa el estreno previsto para el 2008 sería cancelado.

La trama de esta producción [...] 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 empresa ratona de la que se hallaba enamorado. (Rivera, 2011,p.216)

Sin embargo, Alpamayo tenía un acuerdo con TV Azteca y quedaba pendiente poder estrenar el cuarto filme acordado, no llevaría mucho tiempo para que otro estudio adopte esta producción.

Por otro lado, Milton Guerrero fundador de Digimax dirigía el trailer de lo que sería el filme animado *el Reino entre las Nubes*, en aquel entonces llamado Uku. Tras un año de trabajo, el socio de Guerrero, llamado Rafael Casas de las Peñas decidió formar junto a Guerrero la empresa Red Post. Esta empresa sería la productora de *Rodencia* y *el Diente de la Princesa* después de un acuerdo con Alpamayo de ceder todos los derechos y el trabajo realizado hasta el momento del acuerdo.

Nos dimos cuenta que el Reino era una producción muy grande para nosotros en aquel entonces. Es por eso que el concepto de Rodencia fue bienvenido como una primera experiencia antes de ir por nuestro gran proyecto. (comunicación personal, Milton Guerrero, 15 de noviembre del 2017)

Una vez que se aceptó esta producción se inició con un programa de capacitación de 6 meses a tiempo completo para poder alcanzar el nivel de calidad que buscaban los socios de Red Post y lograr desarrollar una animación de calidad según los estándares de ese entonces y que tenga como objetivo ser un producto de exportación.

Guerrero (2017) sostiene que las producciones anteriores estrenadas en Perú, tuvieron la falencia de no alinear a sus animadores, a comparación de Red que buscó a las personas con habilidades idóneas y lograron así, mantener estándar de calidad.



Cabe mencionar que para el 2008, año de inicio de producción, existía la escuela EAD, donde Guerrero impartía cursos de 3D y lograron formar una carrera de año y medio de animación. Muchos de esos alumnos formarían parte del equipo Rodencia posteriormente.

La fecha de estreno oficial de Rodencia y el Diente de la Princesa fue el 11 de octubre del 2012 siendo la entrada de Red Post al mundo de la animación en pantalla grande. Milton Guerrero(2017) afirma que muchos aspirantes a directores peruanos tienen esta idea romántica de que hacer una película es tener una idea, proyectarla en cine y ganar mucho dinero. Cuando la realidad es que un factor muy importante a tener en cuenta al momento de producir es contar con un equipo sólido. Desde animadores hasta personas que consigan dinero para la distribución, para que la empresa no termine cerrando por falta de recursos, como pudo haber sido el caso de Red Post.

Tras el estreno de Rodencia, el dinero recaudado no fue el que se tenía proyectado, ese fue el punto para quiebre provocar el cierre definitivo de Red Post.

Pese a la última afirmación, Red Post logró levantarse convirtiéndose en Red Animation. En la actualidad, una empresa que genera todo tipo de servicio para animación en las distintas técnicas existentes. Fue un objetivo como empresa tras la situación de crisis, porque los socios entraron en razón que como empresa de animación se debían diversificar los servicios.

Red Animation ha logrado distribuir Rodencia a más de 37 países. Tuvo éxito de ser comprada por estudios grandes como Lionsgate, Sony, Netflix, Disney XD y recientemente la adquirió Cartoon Network para la proyección en todo latinoamérica sin importar que ya pasaron 5 años desde su estreno.

Se considera un punto de inflexión en el mercado de animación porque el público comenzó a interesarse nuevamente por el contenido cinematográfico animado por Perú.

Por otro lado, se crearon pequeños grupos en resultado de esta producción y generaron

empresas hoy en día cuentan con un estándar de animación alto a nivel de latinoamérica una de esas empresas es el caso de Golem Studio.

Lo más importante para crear una película exitosa y memorable, que llegue al corazón del público, y sea recordada por mucho tiempo es una buena historia. En Red Post Animation Studio lo sabemos, y es nuestra meta contar estas historias a través de personajes entrañables, habitantes de mundos fantásticos, representados en impactantes imágenes. Todo esto teniendo como respaldo el apoyo tecnológico y técnico indispensable para la producción de una película de animación 3D ( Artículo de Andina,2011)

Bisbano director de filme, también es guionista junto a Raquel Faraoni de Rodencia. Según veteranos el filme de animado ameno que cuenta con una trama fácil de seguir, sin embargo algunos sitios web hacen hincapié en que es una película con chistes para solo para niños.

Vinculado al concepto se encuentran todos los filmes de Pixar estrenados hasta el 2012 que en muchas ocasiones lograron hacer reír y llorar inclusive a los padres. Docter (2010) afirma que un filme animado debe ser un placer familiar, los niños no irán solos al cine y los padres también debe pasarla bien durante las horas siguientes.

Aunado a la situación, Chevez (2017) sostiene que producir filmes animados es rentable a largo plazo porque los padres llevan a sus hijos y ya no es solo una entrada, mínimo 2 y máximo toda la familia.

Dentro del aspecto de animación, respeta los principios básicos, teniendo en cuenta que solo fue medio año de preparación para muchas personas que ni siquiera conocían el programa. Los personajes tienen buen uso del *lip sync* es decir que los movimientos de boca van acorde al sonido. Sin embargo aun se puede seguir retocando el nivel de animación para hacer casi imperceptible que se trata de muñecos 3D.

Thomas (1980) hace énfasis en que un animador puede sentir que realizó un buen trabajo cuando el espectador olvida que está mirando una animación y se sumerge en la historia.

Por ello se hace necesario seguir refinando el estilo de animación. Dentro del aspecto visual, Galliver (2016) afirma que hay momentos en los que la iluminación y las texturas se complementan y se genera una atmósfera de ambiente, mientras en otras tomas no. Nuevamente es otro punto de mejora en el look gráfico.

No obstante a la crítica de algunos espectadores, se puede considerar un gran paso para la animación, ya que su distribución hasta la actualidad ha puesto a Perú en la mira de producción animada a nivel de Latinoamérica.

### **3.3 Especialización y formación de las empresas actuales**

Desde el estreno del primer largometraje animado, Lima tuvo el nacimiento de distintas empresas que a lo largo de los años fueron formándose en base a las diversas experiencias y lograron poco a poco ser reconocidas por un rubro en específico.

Con el objeto de conocer las personas destacadas detrás de cada una de las empresas se hará el desglose para poder comentar respecto a su visión y misión en el mercado local y latinoamericano.

En este sentido se da inicio con la empresa *Maneki* fundada por Álvaro Borda y Alonso Vega Peña. El primero es director creativo y productor, teniendo como experiencia distintos proyectos en agencias de publicidad, mientras el segundo fue mencionado el capítulo anterior por su participación fundamental en el área de arte de la película *Piratas del Callao* y actualmente director de animación y de arte dentro de la empresa.

*Maneki* ofrece servicios de animación 2D, 3D y motion graphics. Alonso Vega Peña, formado en Vancouver Film School, ha otorgado una identidad artística a la empresa. Prado (2017) quien fue profesor de Alonso al inicio de su formación, afirma que *Maneki* cuenta con uno de los mejores *demoreels* de las empresas locales. Un *demoreel* es un video con los mejores proyectos realizados por animador o empresa, lo idóneo es que se actualice anualmente o cada medio año.

Por otro lado, Lima cuenta con la empresa Red Animation, cuyos fundadores son Milton Guerrero y Marie Castañeda. Ambos tienen la misión de que Red se vuelva una empresa reconocida a nivel latinoamericano. Tras el estreno de *Rodencia* comprendieron que no se deben enfocar en una sola técnica y es así como diversificaron servicios. Actualmente se encuentran produciendo la serie *Siesta Z*, que es coproducida con Argentina, Colombia, Brasil y aquí en Perú. Asimismo, son coproductores del largometraje chileno *Nahuel y el libro Mágico* (en producción), ambicioso proyecto en la técnica de 2D.

Son parte de estas producciones no solo con el objetivo de producir servicios de exportación sino también ser capaces de adaptarse a cualquier formato de producción, desde un cortometraje hasta una temporada de serie animada y a futuro poder generar proyectos propios con toda esta experiencia previa. En el siguiente capítulo se profundizará sobre la producción que actualmente tienen en preproducción.

Volviendo la mirada hacia otros estudios, se encuentra a Origami Studio, más reconocidos por ser autores del largometraje *Nuna* (en producción). Esta empresa se dedica a dar servicios de publicidad de corte animado. Jimmy Carhuas, el director de la empresa junto a Rodolfo Esquivel siempre están atentos a cualquier proyecto o spot publicitario animado. Se especializan en motion graphics y 3D.

Por otra parte se encuentran Caracoles Estudio y Polirama, ambos podrían ser considerados estudios hermanos ya que las cabezas de ambos estudios mantuvieron un fuerte lazo durante la preproducción del filme animado *Mochica* (en producción). María Esperanza, reconocida por su amplia experiencia como productora audiovisual, es la cabeza de la empresa Caracoles. Se enfocan en brindar soluciones integrales y creativas para la publicidad y la comunicación. Mientras que Polirama es dirigido por los hermanos Mauricio y Luigi Esparza. Igualmente tienen la misión de generar contenido propio. Están especializados sobretodo en toda la parte de preproducción de los proyectos es decir desde guión hasta animatic o dossier del proyecto.

Sumados a la lista de empresas destacadas se encuentran Apus Studio, Zeppelin Studio y Makaco. Los tres enfocados a ser empresas multidisciplinarias. desde efectos de post producción hasta animación cuadro por cuadro.

Finalmente se agrupan Artigames y 3S Games, cuyo contenido es enteramente generar animaciones para videojuegos de cualquier corte.

Un buen porcentaje de los líderes de estas empresas son profesores en las distintas instituciones locales que brindan enseñanza en animación.

Como líderes, deberíamos considerarnos a nosotros mismo profesores y tratar de crear empresas en las que enseñar fuera visto como una forma valiosa de contribuir al éxito general. ¿Pensamos que la mayor cantidad de actividades son oportunidades de enseñar y que las experiencias constituyen vías de aprendizaje? Una de las principales responsabilidades del liderazgo es crear una cultura que compense a aquellos que hacen subir no solo el precio de nuestras acciones sino también nuestras aspiraciones (Catmull,2014 p.144)

En consecuencia afirmación y como reacción ante el incremento de empresas destacadas en el mercado, el 2011 el instituto de arte y diseño Toulouse Lautrec saca la primera carrera de animación digital con reconocimiento a nombre de la nación. Al año siguiente inicia la primera promoción de animadores, capacitados en fundamentos visuales y de dibujo, producción animada 2D y 3D.

A la actualidad, Toulouse es considerado uno de las mejores instituciones de enseñanza de animación 2D, teniendo a uno de los grandes pioneros de la animación como profesor, Javier Prado.

Con el pase de los años se fueron sumando otras instituciones como el instituto ISIL y EPIC. No obstante la formación que están dando a los alumnos es especializada en 3D.

Es así como los estudiantes reconocen que existe la carrera de animación digital y cualquiera que disfrute las películas o dibujar puede ser parte de ella.

En virtud a la cantidad de promociones egresadas por Toulouse la numerosa cantidad de producciones en proceso se están abasteciendo de personal.

Se detalla el estado de cada una de estas producciones en el siguiente capítulo.

## **Capítulo 4. Producciones en proceso en la actualidad**

En base a la experiencia de los años anteriores los directores cuentan con un bagaje amplio de experiencia y toman decisiones cruciales en la mejora de la calidad de animación local. A la vez, egresan más promociones de la carrera de animación digital en Toulouse Lautrec, lo que favorece a tener más producciones en paralelo ya que ahora sí se cuenta más cantidad de profesionales en el rubro.

El presente capítulo tiene como objetivo hacer el análisis a profundidad de cada filme realizado y en producción actualmente en Lima. Destacando todos los avances tecnológicos en comparación a producciones anteriores. Cabe mencionar también que se hará énfasis en la nueva ola de proyectos 2D, con el fin de profundizar como varían los procesos de un largometraje en esta técnica. Asimismo las falencias con las que se encontraron al inicio de esta decisión.

Los autores que darán rumbo a esta exploración son Ed Catmull como pilar de comparación al estándar aspiracional americano y diversos directores peruanos y latinoamericanos para tener su percepción de la situación.

El análisis será guiado principalmente entrevistas a directores, productores, supervisores de animación y los mismos animadores de los filmes para entender la perspectiva de cada rol dentro la producción.

### **4.1 Condorito**

El 12 de octubre del presente año, estreno en pantalla grande el esperado filme animado *Condorito: la película*, cuyos directores son Alex Orelle y Eduardo Schuldt. Esta cinta animada es producida por Aronnax, Pajarraco Films y distribuida por 20th Century Fox.

Abraham Vurnbrand(2017), productor ejecutivo del largometraje, sostiene la doble dirección, afirmando que las especialidades de cada director ven rubros distintos. Alex Orelle fue animador en Pixar, en los films Buscando a Nemo y Los Increíbles. Recibiendo indicaciones de los grandes directores como Brad Bird, Pete Docter o Andrew Stanton. Orelle comprendió la metodología de trabajo americana y con ese conocimiento, lo tradujo a su labor en dirección de animación. Mientras Eduardo Schuldt es considerado por su larga trayectoria de largometrajes y tiene un buen tino al momento de la elección de encuadres como parte de la narrativa audiovisual.

## Lista de Referencias Bibliográficas

- Bedoya, R. (1992) 100 años de cine en el Perú: Una historia crítica. Lima. Universidad de Lima. Centro de investigación en comunicación social - Instituto de cooperación iberoamericana.
- Bendazzi, G.(1994) Cartoons. One hundred years of cinema animation. China. Indiana University Press - John Libbey & Company Ltd.
- Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets: Volume 2. USA. CRC Press
- Blair, P. (1994). Cartoon Animation. USA. Walter Foster Publishing.
- Catmull, E. (2014). Creatividad S.A. Perú. Penguin Random House Grupo Editorial
- Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume.
- Cinencuentro. (2017). *Libro “El cine de animación en el Perú”, una publicación indispensable.* [online] Disponible en: <http://www.cinencuentro.com/2012/03/20/libro-cine-animacion-peru-raul-rivera/> [Recuperado el 26 Mayo 2017].
- Deja, A. (2016). The Nine Old Men: Lessons, techniques and inspiration from Disney’s great animators.USA.CRC Press
- Loop.la. (2005). *LOOP ((( NOTICIA - ENTREVISTA JAVIER PRADO)))*. [online] Disponible en: [http://www.loop.la/noticia.php?noticia\\_id=48](http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=48) [Recuperado el 26 Mayo 2017].
- Mitchell, B. (2017). Independent Animation: developing, producing and distributing your animated films.USA .CRC Press
- Prado, J. (2017). *Benicio Vicente, Peru Anima 2014.* [online] Lanuez.blogspot.pe. Disponible en: <http://lanuez.blogspot.pe/2014/08/benicio-vicente-peru-anima-2014.html> [Recuperado el 26 May 2017].
- Rivera, R. (2010). El Cine de Animación en el Perú: base para una historia (1952 -2009). Perú.Universidad Mayor de San Marcos.
- Robles, S. (2014). *Conferencia de animación tradicional.*
- Seminario, R. (2010). *HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN PERU - PARTE 2.*



[online] [Rafaelseminarioartista.blogspot.pe](http://rafaelseminarioartista.blogspot.pe). Disponible en: <http://rafaelseminarioartista.blogspot.pe/2010/09/historia-de-la-animacion-peruana-2.html> [Recuperado el 26 Mayo 2017].

Solomonos Magazine. (2017). *Animación peruana*. [online] Disponible en: <http://solomonos.cl/home/animacion-peruana/> [Recuperado el 26 Mayo 2017].

## **Bibliografía**

Bedoya, R. (1992) 100 años de cine en el Perú: Una historia crítica. Lima. Universidad de Lima. Centro de investigación en comunicación social - Instituto de cooperación iberoamericana.

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

Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets: Volume 2*. USA. CRC Press

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. USA. Walter Foster Publishing.

Catmull, E. (2014). *Creatividad S.A.* Perú. Penguin Random House Grupo Editorial

Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.

Cinencuentro. (2017). *Libro "El cine de animación en el Perú", una publicación indispensable*. [online] Disponible en: <http://www.cinencuentro.com/2012/03/20/libro-cine-animacion-peru-raul-rivera/> [Recuperado el 26 Mayo 2017].

Davey, D.(2013). *Cartoons, comics and animation*. Ontario: School Library Journal

Deja, A. (2016). *The Nine Old Men: Lessons, techniques and inspiration from Disney's great animators*.USA.CRC Press

Furniss, M. (2016). *A New History of Animation*. USA.Thames and Hudson.

Loop.la. (2005). *LOOP ((NOTICIA - ENTREVISTA JAVIER PRADO))*. [online] Disponible en: [http://www.loop.la/noticia.php?noticia\\_id=48](http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=48) [Recuperado el 26 Mayo 2017].

Maestri, G.(2000). *Creación de personajes animados*. Madrid: Anaya S.A

McCook, M (2009). *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Canada: Canadian Journal of history

Meroney, J.(1999).*Changing the world one pixel at the time*. Los Angeles:The American Enterprise

Mitchell, B. (2017). *Independent Animation: developing, producing and distributing*

your animated films.USA .CRC Press

Parker-Pope, T.(2013). Pixar and the power of teamwork.  
New York: Leadership Journal

Prado, J. (2017). *Benicio Vicente, Peru Anima 2014*. [online] Lanuez.blogspot.pe.  
Disponible en:  
<http://lanuez.blogspot.pe/2014/08/benicio-vicente-peru-anima-2014.html>  
[Recuperado el 26 May 2017].

Purves, B.(2011). Stop Motion. Barcelona: Blume

Rivera, R. (2010). El Cine de Animación en el Perú: base para una historia  
(1952 -2009). Perú.Universidad Mayor de San Marcos.

Robles, S. (2014). *Conferencia de animación tradicional*.

Selby, A.(2009).Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos.Barcelona:Parramón

Seminario, R. (2010). *HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN PERU - PARTE 2*.  
[online] [Rafaelseminarioartista.blogspot.pe](http://rafaelseminarioartista.blogspot.pe). Disponible en:  
<http://rafaelseminarioartista.blogspot.pe/2010/09/historia-de-la-animacion-peruana-2.html> [Recuperado el 26 Mayo 2017].

Silver, S. (2017). The Silver Way: Techniques, Tips and Tutorials for Effective  
Character Design.China. Design Studio Press

Solomonos Magazine. (2017). *Animación peruana*. [online]  
Disponible en: <http://solomonos.cl/home/animacion-peruana/> [Recuperado el 26  
Mayo 2017].

Wells, P.(2007). Fundamentos de la animación.Barcelona:Parramón