



PERÚ

Ministerio de Cultura

Memoria de la exposición

Creaciones imaginarias, realidades animadas

Retrospectiva audiovisual de la animación peruana 1970-2024





Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales

Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios

Memoria de la exposición:

Creaciones imaginarias, realidades animadas: Retrospectiva de la animación peruana (1970 - 2024)

Curaduría e investigación: Cinthia Medilí Palomino Rodriguez

Museografía e instalación: Adrian Pumalloclla Ochoa

Montaje: Adrian Pumalloclla Ochoa, Cinthia Medilí Palomino Rodriguez, Natalie Camila Escobedo Calvo, Daira Jazmín Arge Rivera, Andrea Sabrina Díaz Marrache, Katherin Thaís Mallma Falcón, Cecilia Geraldine Carrión Ramos, Scarlett Huanis Rivera

Apoyo técnico: Oficina General de Estadística y Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Guías: Dirección General de Museos

Análisis de públicos: Natalie Camila Escobedo Calvo

Fotografía, diseño y diagramación: Daira Jazmín Arge Rivera

Revisión de diseño y diagramación: Ricardo Rodríguez Zegarra

Asesoría legal: Braulio Mirano Sucñier, María Aydeé Cueva Arévalo, Juliana Enriquez Farías

“En el Perú, caminar lo caminado buscando las huellas dejadas por los realizadores de dibujos animados es hacer y recrear una historia de fantasía y sueños inconclusos”

(Vicente y Paz Soldán, 2000)

Julio de 2026

dafo.cultura.pe

Agradecimientos

Muriel Holguín
Raul Rivera Escobar
Sadi Robles Falcón
Gonzalo Pflücker
José-Carlos Mariátegui
Jimmy Carhuas Tintaya
Elva Arrieta Tabuzo
Hernán Garrido-Lecca
Alejandra Sofía Ponce Pumalloclla
Erika Chávez Huamán
Joselyn Herrera García
Katherine Mallma Falcón
Cecilia Carrión Ramos
Scarlett Huanis Rivera
Andrés Leonardo Veramendi Lema

Índice

1. Introducción
2. Texto curatorial
3. Museografía
4. Públicos
5. Anexo: Listado de obras
6. Bibliografía



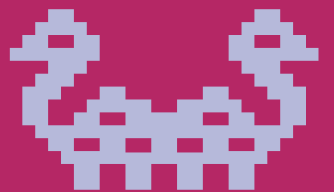
La presente memoria forma parte de la exposición “Creaciones imaginarias, realidades animadas: Retrospectiva audiovisual de la animación peruana (1970-2024)”, organizada por la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO) y realizada durante el mes de mayo de 2026. La exposición propuso un recorrido por el desarrollo y la trayectoria de la animación peruana desde la década de 1970 hasta la actualidad, con el propósito de generar un espacio de aprendizaje, reflexión y difusión sobre una manifestación artística y cultural que ha acompañado la historia reciente del país. A través de una selección de obras representativas, se busca visibilizar el aporte de animadores, estudios y realizadores que contribuyeron al crecimiento de esta disciplina en el Perú.

A pesar de su importancia dentro de la producción audiovisual nacional, la animación ha ocupado históricamente un lugar poco visible dentro de los estudios sobre el cine peruano. Durante más de cinco décadas, gran parte de estas obras permaneció dispersa en archivos personales, colecciones privadas y fondos audiovisuales de difícil acceso para el público. En ese sentido, esta exposición constituye una oportunidad para reconocer, valorar y difundir una parte fundamental de nuestro patrimonio audiovisual, contribuyendo a la preservación de la memoria cultural del país.

La curaduría de la muestra se sustenta en la revisión de fuentes bibliográficas, hemerográficas y documentales, así como en el visionado y análisis de archivos audiovisuales, entre ellos series, largometrajes y cortometrajes de animación, que permitieron reconstruir una visión panorámica de la evolución de esta práctica artística en el Perú. Desde la DAFO, esperamos que esta memoria contribuya al conocimiento y la valoración de la animación peruana, y que permita a los lectores redescubrir la riqueza, diversidad y creatividad de las y los artistas y las obras que forman parte de nuestra historia audiovisual.

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios, 2026.

Texto curatorial





La historia de la animación en el Perú es, en muchos sentidos, la historia de una persistencia. Una práctica que ha crecido entre márgenes —tecnológicos, industriales y económicos— pero que, precisamente por ello, ha desarrollado una identidad singular: híbrida, artesanal y profundamente vinculada a las transformaciones culturales del país.

Hasta la década de 1970 el desarrollo de la animación en nuestro país fue poco alentador. La carencia de fuentes de financiación, los altos costos de producción y la ausencia de un marco legal sólido e integral para la cinematografía peruana impidió el desarrollo de una industria capaz de realizar producciones audiovisuales de gran escala. No es sino hasta la promulgación del Decreto Ley N° 19327: Ley de Fomento de la Industria Cinematográfica en 1972, que se genera un relativo incremento en la producción fílmica y se originan las primeras animaciones de cine de autor. Asimismo, cobra protagonismo la publicidad como un medio atractivo y rentable para los realizadores de animación, debido a la demanda laboral que esta generaba.

El cambio de siglo marcó un punto de inflexión. La llegada de herramientas digitales amplió las posibilidades de producción y permitió la emergencia de nuevos estudios, así como el desarrollo de largometrajes animados que comenzaron a dialogar con el mercado internacional. En paralelo, el cortometraje animado se consolidó como un espacio privilegiado de libertad creativa. Es en este terreno donde se han articulado discursos más íntimos, políticos y experimentales, muchas veces vinculados a identidades regionales, lenguas originarias y memorias colectivas. La animación, en este contexto, se revela no sólo como técnica, sino como forma de pensamiento: una manera de reconfigurar lo visible y de imaginar otras realidades posibles.

Esta retrospectiva tiene como objetivo propiciar el aprendizaje sobre la evolución que tuvo y tiene la animación peruana dentro de la industria cinematográfica. Muchas de estas obras provienen de archivos personales resguardados y cedidos por cada creador y creadora, así como de preservadores y especialistas del sector, siendo evidencia en su conjunto de años de trabajo, y piezas clave dentro de nuestra memoria audiovisual.

Más que una historia lineal, lo que aquí se despliega es un territorio en movimiento: un mapa incompleto, vibrante y abierto, donde cada obra es también una pregunta sobre las formas de narrar, de representar y de imaginar el Perú, proponiendo una mirada que reconoce tanto los logros como las discontinuidades, los hitos visibles y las historias aún por contar.

Museografía





SALA 1

Primera animación en movimiento

En 1957, se estrenó en el antiguo Cine Metro de Lima una de las primeras creaciones animadas del Perú: *Sorpresas limeñas*. La obra fue animada por Rafael Seminario Quiroga, y contó con el financiamiento de la empresa J. R. Lindley e Hijos S.A. como parte de una campaña promocional. El cortometraje, realizado en Technicolor y con una duración aproximada de cinco minutos y treinta segundos, presentaba una visión caricaturizada de la ciudad de Lima, incluyendo escenas de una pareja de personajes con trajes típicos que bailaban marinera, una torre del Parque Universitario humanizada y otros elementos inspirados en la cultura popular limeña. Actualmente, se desconoce el paradero de la cinta original o algún material fílmico conservado, por lo que la existencia de la obra solo cuenta con evidencia a través anuncios periodísticos y testimonios de la época.

Animación publicitaria

Durante la década de 1960, la señal de la televisión peruana estuvo en su máximo apogeo, en este contexto, la publicidad televisiva comenzó a incorporar cada vez más recursos animados. Según las investigaciones de Raúl Rivera Escobar (2010), las primeras animaciones publicitarias fueron realizadas para la compañía Backus y Johnston. Esta experiencia dio paso al desarrollo de cuñas animadas y, posteriormente, de breves relatos protagonizados por personajes animados memorables.

El incremento de la demanda publicitaria llevó a numerosas empresas a contratar los servicios de animadores y dibujantes, quienes asumían diversas funciones dentro del proceso de producción, entre ellas el diseño, la animación, el entintado y la planificación técnica de las secuencias. La metodología de trabajo era esencialmente artesanal: cada fotograma era el equivalente a una lámina de acetato. Por lo cual, cada lámina era dibujada, delineada y entintada a mano, una por una, por lo que los animadores solían apoyarse en asistentes. Algunos desarrollaban sus proyectos en talleres propios, mientras que otros debían instalarse en los estudios de televisión. Entre los principales exponentes de este período destacan Sadi Robles, Rafael Seminario, Luis Cáceres, Pedro Vivas, Hugo Guevara, Pepe San Martín, Félix Nakamura, de origen venezolano, y Jorge Caro, procedente de Argentina, entre otros, quienes realizaron una importante cantidad de obras publicitarias, educativas e institucionales.



SALA 2

Cortometrajes animados bajo la Ley 19327

En 1970, el Gobierno Revolucionario de las Fuerzas Armadas encabezado por el general Juan Velasco Alvarado, promulgó el Decreto Ley N.º 19327, Ley de Fomento de la Industria Cinematográfica (1972). Como parte de su implementación se creó la Comisión de Promoción Cinematográfica (COPROCI), organismo encargado de administrar los mecanismos de apoyo a la producción nacional. Esta normativa impulsó significativamente la realización de cortometrajes peruanos, al establecer su exhibición obligatoria en las salas de cine antes de cada función comercial.

Aproximadamente veintisiete proyectos de cortometrajes animados lograron acceder a los beneficios de la ley. Algunas de estas producciones estuvieron orientadas a difundir políticas públicas y proyectos promovidos por el Estado. Tal es el caso de *Pacto Andino* y *País sin desarrollo*, obras que empleaban recursos persuasivos narrativos y visuales de la animación para explicar de manera didáctica acuerdos de integración regional, reformas y medidas impulsadas por el gobierno. También es importante mencionar obras como *Nuestro pequeño paraíso*, del realizador uruguayo Walter Tournier, constituye una de las primeras experiencias de animación stop motion desarrolladas en el país, destacando tanto por su calidad técnica como por la relevancia de los temas abordados. A estas producciones se suman *Cuniraya Viracocha* y *Animatógrafo*, realizadas por Antarki Films, estudio dirigido por Benicio Vicente Kou. La trayectoria de este realizador y de su empresa resultó fundamental para el desarrollo de la animación peruana, tanto por la cantidad de obras producidas como por su aporte a la experimentación técnica y a la formación de nuevos profesionales.

Desde 1990, los beneficios tributarios derivados del Decreto Ley N.º 19327 fueron modificados progresivamente, hasta que la normativa fue finalmente derogada en 1992 por el gobierno de Alberto Fujimori. Dos años más tarde, el Congreso Constituyente Democrático promulgó la Ley N.º 26370, Ley de la Cinematografía Peruana, que reformularía el sistema de apoyo estatal al cine a través de la creación del Consejo Nacional de Cinematografía (CONACINE), institución que asumiría la promoción del cine nacional mediante concursos y un fondo de estímulo.



SALA 3

Creando historias en 2D

Durante la década de 1970, la producción de animación publicitaria en el Perú se realizaba mediante técnicas completamente artesanales. El proceso comprendía desde el diseño de personajes hasta el entintado y coloreado manual de cada lámina de acetato. En muchas ocasiones, debido a las limitaciones presupuestarias de las producciones, un mismo animador asumía la mayor parte de las etapas del trabajo, incluyendo la elaboración de bocetos, la animación de los movimientos principales, los dibujos intermedios, el delineado, la colorización de los acetatos y la coordinación con los encargados de fondos y fotografía.

La animación se producía fotograma por fotograma mediante la superposición de láminas transparentes de acetato sobre fondos estáticos. Para obtener un segundo de animación se requerían, como mínimo, doce dibujos diferentes, aunque algunas producciones empleaban mayores cantidades para lograr movimientos más fluidos. Cada lámina debía mantener una continuidad precisa con la anterior para generar el efecto de movimiento cuando era fotografiada por la cámara de animación.

En el caso de determinados comerciales televisivos que combinaban imagen real y animación, primero se filmaban las escenas con actores. Posteriormente, los fotogramas eran positivados y utilizados como referencia para integrar personajes, textos o elementos animados dibujados sobre acetato. Finalmente, cada composición era fotografiada cuadro por cuadro mediante cámaras especializadas, dando lugar al producto audiovisual definitivo.

A pesar de las limitaciones técnicas y económicas de la época, estos métodos permitieron el desarrollo de una importante producción de animación publicitaria e institucional, así como la formación de profesionales que sentaron las bases de la animación peruana contemporánea.

Décadas después, en 1996, se estrenó *Al encuentro con Jesús*, considerada la primera experiencia peruana de largometraje animado en 2D. La producción fue impulsada con el apoyo de la Iglesia Católica y contó con la participación del animador Javier Prado, constituyéndose en un hito dentro de la historia de la animación nacional.



Vidas animadas en 3D

La incorporación de herramientas informáticas a los procesos de animación comenzó a transformar la producción audiovisual durante las décadas de 1980 y 1990. La llegada de las primeras computadoras y programas permitió agilizar diversas etapas del trabajo, reduciendo los tiempos de producción y facilitando tareas que anteriormente se realizaban de manera manual.

Durante la década de 1990, el acceso a software de animación se hizo cada vez más frecuente y comenzaron a desarrollarse las “cuñas animadas”, que incorporan animación en 3D. Estas tecnologías permitieron modelar personajes y objetos, otorgándoles volumen y profundidad. Sin embargo, el dominio del dibujo, la composición visual y los principios clásicos de la animación continuó siendo fundamental para la producción de obras de calidad.

Dentro de la historia de la animación digital peruana destaca *Piratas en el Callao* (2005), primer largometraje peruano realizado íntegramente en animación 3D. Basada en la novela homónima de Hernán Garrido-Lecca, la película fue producida por Alpamayo Entertainment y dirigida por Eduardo Schuldt. Su estreno constituyó un hito para la industria audiovisual nacional al demostrar la viabilidad de producir largometrajes animados mediante tecnología digital. A esta producción le siguieron otros proyectos de animación tridimensional, como *Dragones: destino de fuego* (2006), *El delfín: la historia de un soñador* (2009), entre otros.

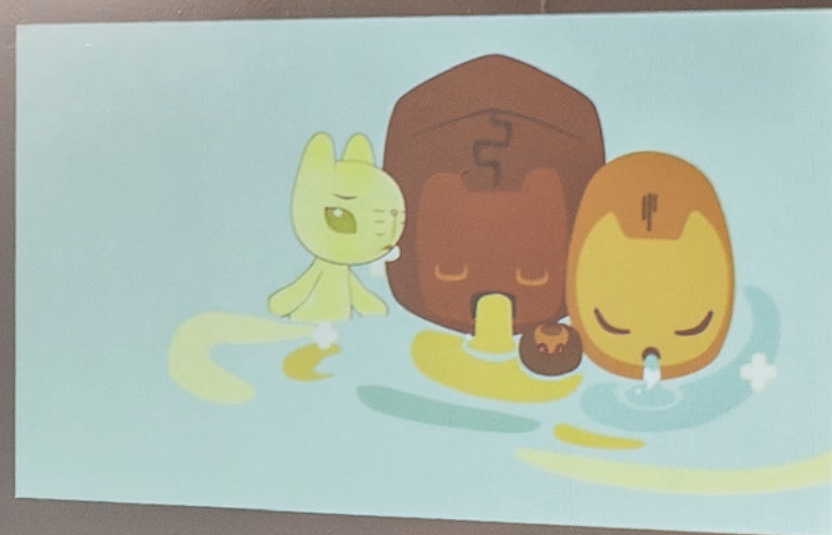
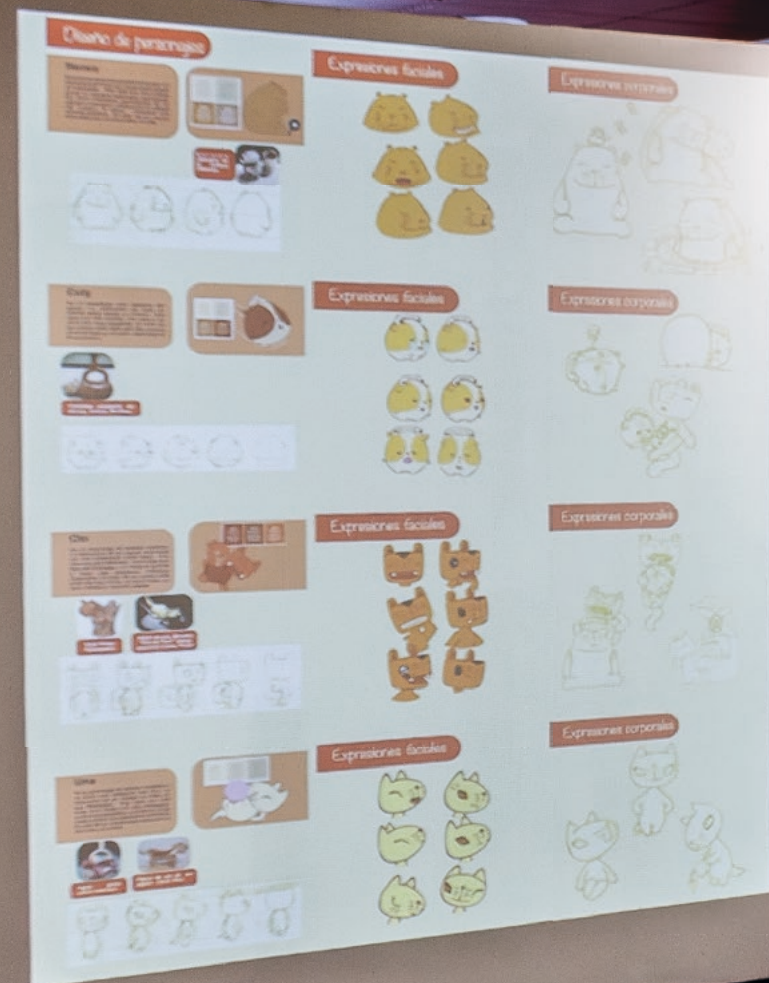
Además de la animación tradicional y digital, actualmente se utilizan diversas técnicas, entre las que destacan:

- **Animación stop motion.**

Consiste en fotografiar de manera secuencial objetos físicos, figuras articuladas o maquetas, realizando pequeñas modificaciones entre cada toma. Al reproducir las imágenes de forma continua, se genera el efecto de movimiento.

- **Animación cut-out.**

Técnica 2D en la que personajes, objetos y fondos se construyen a partir de piezas independientes de papel, cartón o elementos digitales. Estas partes se articulan y animan de manera separada, como si se tratara de marionetas, reduciendo la necesidad de dibujar cada fotograma individualmente.





Modelado en 3D, inspirado en un personaje del cortometraje "Pacto Andino" dirigido por Rafael Seminario en el año 1976. Fue el primer cortometraje animado peruano no publicitario.

SALA 4

La animación en las aulas académicas

La enseñanza formal de la animación tuvo un desarrollo relativamente tardío en el Perú. Durante varias décadas, la formación de nuevos profesionales dependió principalmente de la transmisión de conocimientos entre animadores experimentados y de la práctica desarrollada en estudios y productoras. En este contexto, pioneros como Rafael Seminario, Sadi Robles, Pepe San Martín y Benicio Vicente impartieron talleres y cursos de manera independiente, contribuyendo a la formación de las primeras generaciones de animadores nacionales.

Asimismo, las casas productoras desempeñaron un papel fundamental como espacios de aprendizaje, donde numerosos jóvenes adquirieron experiencia práctica en las distintas etapas del proceso de animación. Según señala Rivera (2010), a partir de la década de 1980 el Instituto de Educación Superior CESCA incorporó el curso de Dibujo Animado dentro de una de sus carreras técnicas, convirtiéndose en uno de los primeros centros de enseñanza en ofrecer formación especializada en esta disciplina. De sus aulas surgieron profesionales como Augusto Cabada, Javier Prado, Máximo Geldres y Carlos Elorriaga, quienes posteriormente desarrollarían importantes proyectos dentro de la animación peruana.

A comienzos del siglo XXI, la oferta académica relacionada con la animación comenzó a expandirse. Desde 2001, el Instituto Toulouse Lautrec incorporó cursos de animación en las mallas curriculares de sus programas vinculados al diseño y la producción audiovisual. Entre sus egresados destaca Eduardo Schuldt, quien años más tarde dirigiría y desarrollaría proyectos emblemáticos como *Piratas en el Callao* (2005), considerado el primer largometraje peruano realizado íntegramente en animación 3D.

Posteriormente, diversas instituciones de educación superior incorporaron asignaturas y programas especializados en animación dentro de las carreras de Comunicación, Diseño, Artes Digitales y Producción Audiovisual. Este proceso contribuyó a la profesionalización del sector y a la formación de nuevas generaciones de animadores, favoreciendo el crecimiento sostenido de la industria de la animación en el Perú.

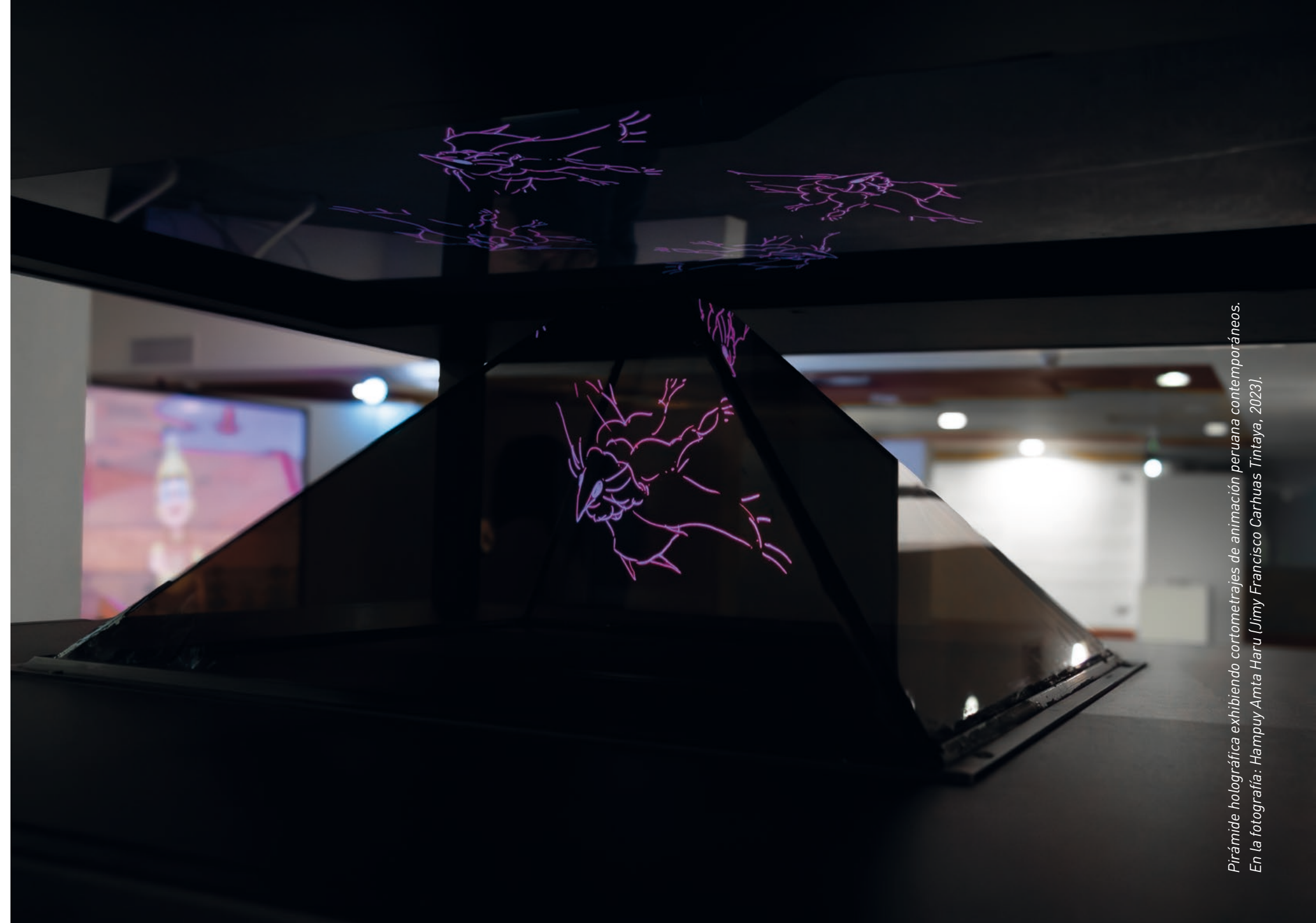
La animación durante CONACINE

En 1994 se creó el Consejo Nacional de Cinematografía (CONACINE), organismo encargado de promover y fomentar la actividad cinematográfica en el país. Ese mismo año entró en vigor la Ley N.º 26370, conocida como Ley de la Cinematografía Peruana, la cual estableció un sistema de concursos destinados a financiar la producción audiovisual nacional. La norma contemplaba la realización anual de concursos para largometrajes y cortometrajes, constituyéndose en uno de los principales mecanismos de apoyo estatal al cine peruano.

Los concursos de CONACINE representaron una oportunidad importante para el desarrollo de la animación peruana. En 1998 fue premiado *Tradiciones peruanas*, considerado el primer cortometraje animado en obtener un reconocimiento dentro de este sistema de estímulos. La presencia de proyectos animados en los concursos continuó siendo limitada. Doce años después, el cortometraje *Danza macabra* (2010), dirigido por Diego Vizcarra y realizado mediante la técnica de stop motion, obtuvo también un reconocimiento, destacando por su propuesta estética inspirada en el humor negro y en una iconografía de rasgos grotescos.

A partir de la década de 2010 se incrementó progresivamente la participación de proyectos de animación en los concursos estatales. Entre las producciones ganadoras destacan *El zorro y el cóndor* (2011), realizada en stop motion e incorporando diálogos en lengua quechua, y *El zorro enamorado de la luna* (2012). Estas obras, evidencian el creciente interés de los realizadores por explorar técnicas diversas e incorporar elementos de la tradición oral y cultural peruana, dentro del lenguaje de la animación.

La presencia cada vez más frecuente de proyectos animados en los concursos públicos, contribuyó a visibilizar la animación como una disciplina cinematográfica con identidad propia y favoreció el desarrollo de nuevas propuestas autorales en el ámbito nacional.



Pirámide holográfica exhibiendo cortometrajes de animación peruana contemporáneos.
En la fotografía: Hampuy Anta Haru (Jiny Francisco Carhuas Tintaya, 2023).



SALA 5

Nuevas miradas

En 2013, el Ministerio de Cultura fortaleció las políticas de fomento audiovisual a través de la creación de la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO), entidad que amplió progresivamente las líneas de apoyo económico destinadas a la producción audiovisual nacional. A lo largo de los años se implementaron concursos específicos para proyectos de animación, entre ellos los estímulos para el desarrollo de largometrajes animados, la realización de cortometrajes, la preproducción de largometrajes de animación, pilotos de series y otras modalidades vinculadas a la creación audiovisual. Gracias a estos mecanismos de financiamiento, decenas de proyectos de animación han podido desarrollarse y concretarse, contribuyendo al crecimiento y profesionalización del sector.

Entre las producciones destacadas de los últimos años se encuentra *Martina y Rigoberto* (2018), considerada la primera serie peruana realizada íntegramente mediante la técnica de stop motion. Un año después se estrenó *Ciudad Jardín* (2019), reconocida como una de las primeras series animadas peruanas desarrolladas para televisión, ambas emitidas por el canal IPE y dirigidas al público infantil y familiar.

En la actualidad, la animación peruana atraviesa una etapa de expansión y diversificación. Cada vez son más los estudios y realizadores independientes que exploran distintas técnicas, formatos y propuestas narrativas. Lejos de limitarse al entretenimiento infantil, muchas de estas producciones establecen diálogos con temas relacionados con la identidad cultural, la memoria histórica, la diversidad lingüística, el patrimonio y las problemáticas sociales contemporáneas. Las historias representadas abarcan desde relatos inspirados en tradiciones y experiencias reales hasta universos fantásticos, experimentales o surrealistas. Al mismo tiempo, pone en evidencia el esfuerzo y el desarrollo que se realiza en las obras animadas en el Perú, consolidando una industria que continúa creciendo y ampliando sus horizontes creativos.

A más de seis décadas del estreno de *Sorpresas limeñas* (1957), la animación peruana ha transitado desde iniciativas pioneras y esfuerzos individuales hasta convertirse en un campo de creación audiovisual diverso y en constante desarrollo. Su evolución refleja no solo los avances tecnológicos y profesionales del sector, sino también la capacidad de la animación para representar y reinterpretar las múltiples identidades, memorias e imaginarios que conforman la sociedad peruana.

Públicos





Este acotado análisis pone a disposición del ecosistema cultural peruano y todo público interesado, algunos aprendizajes concentrados en la afluencia y características sociodemográficas de los públicos que se reunieron durante la exposición “Creaciones imaginarias, realidades animadas: Retrospectiva de la animación peruana (1970 - 2025)”.

Consideraciones sobre el recojo de información

Para la presentación de estos resultados se emplearon dos fuentes: los registros físicos de visitas a la exposición preparados y procesados por la DAFO, y el reporte de visitas coordinadas por el equipo de guías de la Dirección General de Museos (DGM). Estos datos se recogieron entre el 8 y el 31 de mayo, durante el horario de apertura de la exposición, y con excepción del 10, 11 y 25 de mayo, donde no se contó con atención al público. Asimismo, se tiene conocimiento de visitas grupales, en su mayoría de instituciones educativas escolares, donde no fue posible registrar los datos de los asistentes debido al gran volumen de los grupos. En tales casos, se sumó solamente el número de visitantes al total.

Por ello, el análisis de públicos de acuerdo a sus características sociodemográficas se basó únicamente en el registro de visitantes. No obstante, es preciso indicar que el universo de respuestas por variable no es fijo, debido a que algunos atributos no fueron completados por la totalidad de visitantes, y ciertos datos no pudieron ser descifrados durante el procesamiento de la información. Para este análisis se consideró el género, edad, país, región y distrito de procedencia de las y los visitantes registrados.

Resultados generales

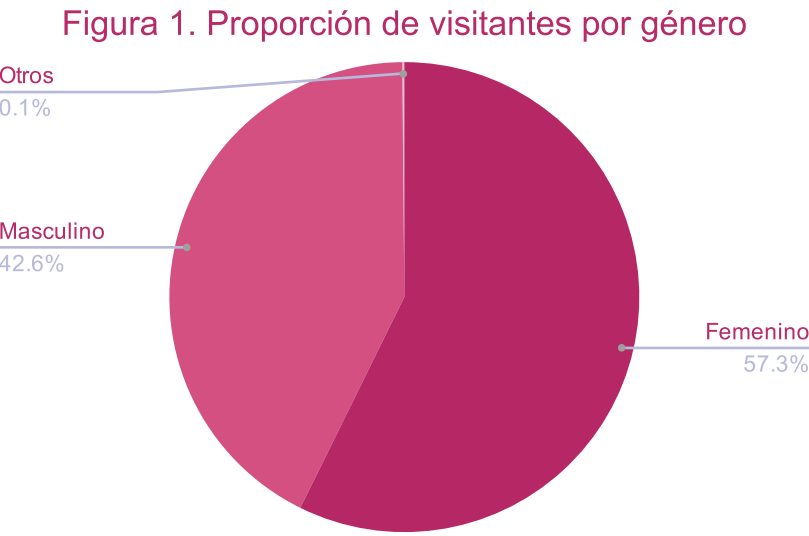
De acuerdo a las fuentes de registro de asistencias, la exposición “Creaciones imaginarias, realidades animadas: Retrospectiva de la animación peruana (1970 - 2025)” recibió **3445¹ visitantes**. Esta cifra es una fuerte evidencia del interés de la población en conocer más y asistir a nuevos espacios que promuevan el cine de animación peruano.

3445 visitantes

¹ Suma de reporte de visitas coordinadas por la Dirección General de Museos (DGM) e instituciones educativas (639 personas) y registros de asistencia de DAFO (2806 personas).

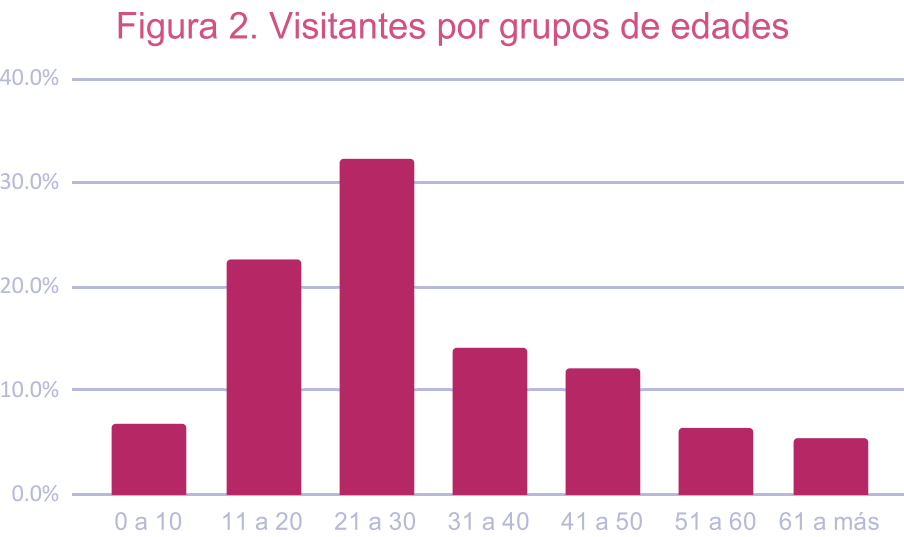
¿Quiénes visitaron la exposición?

Las **mujeres compusieron la mayoría** de los visitantes, con 1598 visitantes femeninas. A pesar de su escasa representación, es pertinente también señalar que la naturaleza abierta de la ficha de visitantes permitió el registro de 4 visitantes que se identifican con otros géneros [0.1%]².



² 2789 datos válidos.
³ 2800 datos válidos.

El público fue **principalmente joven**, pues las personas de hasta 30 años compusieron el 61.9% del total de visitantes. Sin embargo, **se recibió a visitantes de todas las edades**: el visitante mayor tenía 90 años, mientras que la menor tenía tan solo 9 meses de edad³.



¿Desde dónde nos visitaron?

Los visitantes fueron ciudadanos peruanos casi en absoluto [99.1%]⁴. De estos, 95.51% provenían de Lima Metropolitana y Callao en conjunto, seguidos de Áncash, Arequipa y Junín con 0.6% de visitantes por cada una de estas regiones⁵.

Tabla 1. Proporción de visitantes por región

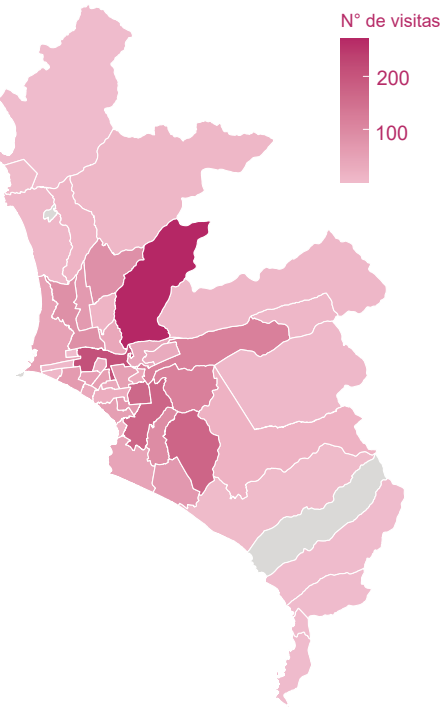
Origen	Nº	Porcentaje
Lima Metropolitana y Callao	2596	95.5%
Otras regiones del Perú	122	4.5%
Total	2718	

Entre las y los visitantes de Lima Metropolitana y Callao, el distrito con mayor cantidad de visitas registradas es San Juan de Lurigancho, con 10.5% del total de visitantes (270 visitantes). El segundo distrito con mayor cantidad de visitas registradas es Cercado de Lima, con 8.3% del total de visitantes registrados (213 personas). A estos, les siguen Santiago de Surco, San Borja y Villa María del Triunfo, con 6.9, 6.7 y 6.5% de los visitantes registrados, correspondientemente.

⁴ 2790 datos válidos.
⁵ 2718 datos válidos.
⁶ 2562 datos válidos. Sin datos: La Punta y Mi Perú (Callao) y Punta Hermosa (Lima Metropolitana).

Estas cifras son ilustradas a través del mapa de calor⁶ de visitas de Lima Metropolitana y Callao, donde la intensidad del color se corresponde con la cantidad de visitantes por distrito.

Figura 3. Visitas por distrito en Lima Metropolitana y Callao



No obstante, un recuento de visitantes por zonas de Lima Metropolitana y Callao demuestra que, en líneas generales, se recibió más visitantes de Lima Oeste, con más de un tercio del total (35.8%), seguidos de los visitantes de Lima Este (19.6%). Si bien la presencia de visitantes provenientes de casi todos los distritos de Lima es una muestra del amplio alcance de esta propuesta, es preciso reconocer que esta distribución es también un reflejo de las barreras de acceso y transporte en una ciudad tan amplia como Lima Metropolitana y la provincia del Callao.

Tabla 2. Distribución de visitantes por zona de Lima Metropolitana y Callao

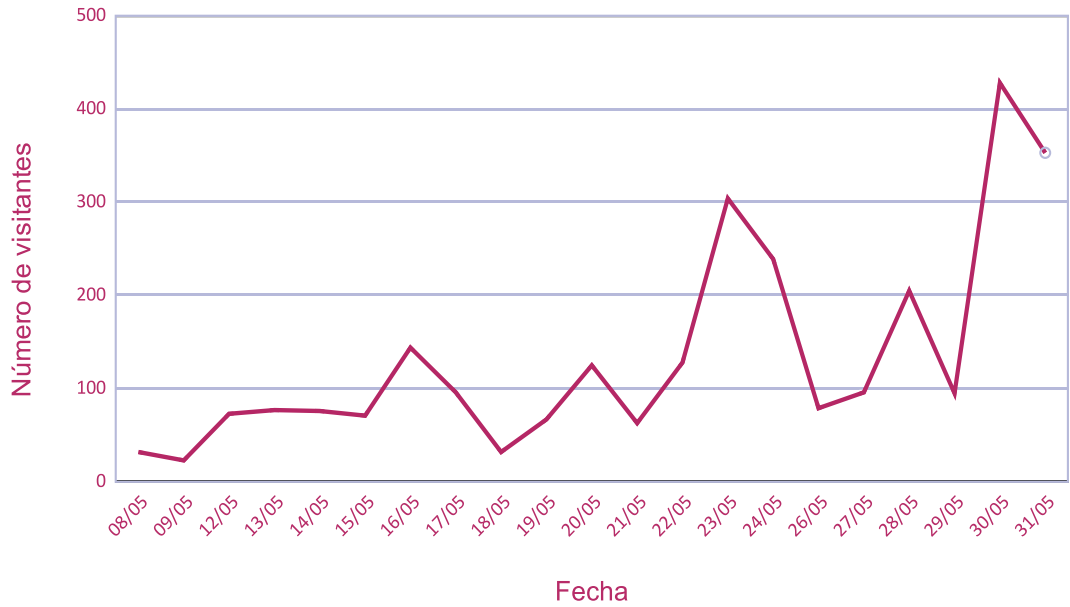
Zona	Número de visitantes	Porcentaje representado
Lima Norte: Ancón, Carabayllo, Comas, Independencia, Los Olivos, Puente Piedra, San Martín de Porres, Santa Rosa.	295	11.5%
Lima Sur: Chorrillos, Lurín, Pachacamac, Pucusana, Punta Hermosa, Punta Negra, San Bartolo, San Juan de Miraflores, Santa María del Mar, Villa El Salvador, Villa María del Triunfo.	393	15.3%
Lima Este: Ate-Vitarte, Chaclacayo, Cieneguilla, El Agustino, Lurigancho-Chosica, Santa Anita, San Juan de Lurigancho.	501	19.6%
Lima Oeste: Barranco, Jesús María, La Molina, Lince, Magdalena del Mar, Miraflores, Pueblo Libre, San Borja, San Isidro, San Miguel, Santiago de Surco, Surquillo.	917	35.8%
Lima Centro: Cercado de Lima, Breña, La Victoria, Rímac, San Luis.	378	14.8%
Callao: Callao, Bellavista, Carmen de la Legua-Reynoso, La Perla, La Punta, Ventanilla, Mi Perú	78	3.0%
Total	2562	

Una experiencia compartida

La exposición ofreció a las y los visitantes un espacio para revivir con nostalgia hitos de la animación peruana, así como también conocer audaces creaciones contemporáneas, e interactuar con artefactos audiovisuales análogos y digitales. La acogida de los públicos a este espacio se evidencia en la creciente afluencia de visitantes. En la **Figura 4**, se reconstruye la progresión de visitantes de acuerdo a las fechas de atención al público, a través de la cual se constata una sensación compartida: semana a semana, aumentó la cantidad de personas que acudían a conocer más sobre la animación peruana.

El pico de asistencia se dio el sábado 30 de mayo, seguido del domingo 31, último fin de semana de apertura al público, donde se registraron 428 y 353 visitantes a la exposición, correspondientemente. Durante su primera semana de apertura al público, la exposición estuvo disponible tan solo dos días (8 y 9 de mayo). Sin embargo, el crecimiento de visitantes fue sostenido. El incremento porcentual de la afluencia de visitantes en la tercera semana de apertura (958 visitantes) con respecto a la segunda (537 visitantes) fue de 78.4%. De igual manera, en su última semana, la exposición reunió a 1256 personas, es decir, 31.1% más visitantes que en la semana anterior a esa.

Figura 4. Número de visitantes por fecha



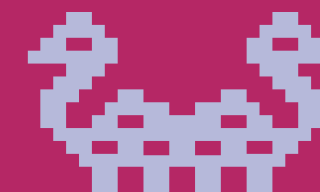


Síntesis

Los datos disponibles a partir de la exposición “Creaciones imaginarias, realidades animadas: Retrospectiva de la animación peruana (1970 - 2024)” demuestran que los públicos interesados en propuestas culturales relacionadas a la cinematografía peruana son sumamente diversos. Personas de diferentes edades, géneros e incluso territorios acudieron a este espacio para adentrarse en el mundo de la animación. Por ello, es clave continuar apostando por espacios que contribuyan a la promoción de la cinematografía peruana, así como también diseñar experiencias orientadas a los públicos menos representados, pues es allí donde residen oportunidades para el encuentro.

Estudiantes universitarios en visita guiada.

Anexo: Listado de obras



SALA 1

Archivo Sadi Robles Falcón

Animación por Sadi Robles Falcón

Comerciales de la década de 1970

- Sazonador Don Manuel
- Páginas Amarillas
- Cuadernos Justus
- Gaseosa Kola Inglesa
- Chicle bomba de Adams
- Golosinas Karinto
- Galletas Ricuritas

Comerciales de la década de 1980

- Chicha Morada Royal
- Chicle Adams dos en uno
- Salsa de tomate Malloa
- Caramelos Chubi
- Mantequilla Manty
- Chocolates Choquilla
- Fideos Don Vittorio

Comerciales de la década de 1990

- Mantequilla Astra
- Quaker kids
- Telefónica
- El profesor ecológico



Animación en televisor CRT. Archivo de Sadi Robles Falcón.



Visitantes interactuando con un zoótropo.

SALA 2

- Rafael Seminario (1976). Pacto Andino. Industria Andina del Cine.
- Fernando Gagliuffi (1976). Facundo.
- Rafael Seminario (1983). Un país sin desarrollo. Industria Andina del Cine.
- Mario Acha Kutscher (1977). El mito de Inkarrí. Sullana Producciones S.A.
- Víctor Sarmiento Castro (1985). La oscuridad colorida. Industria Andina del Cine.
- Gonzalo Pflücker (1987). El perfil de lo invisible. Telecine y Gonzalo Pflücker.

SALA 3

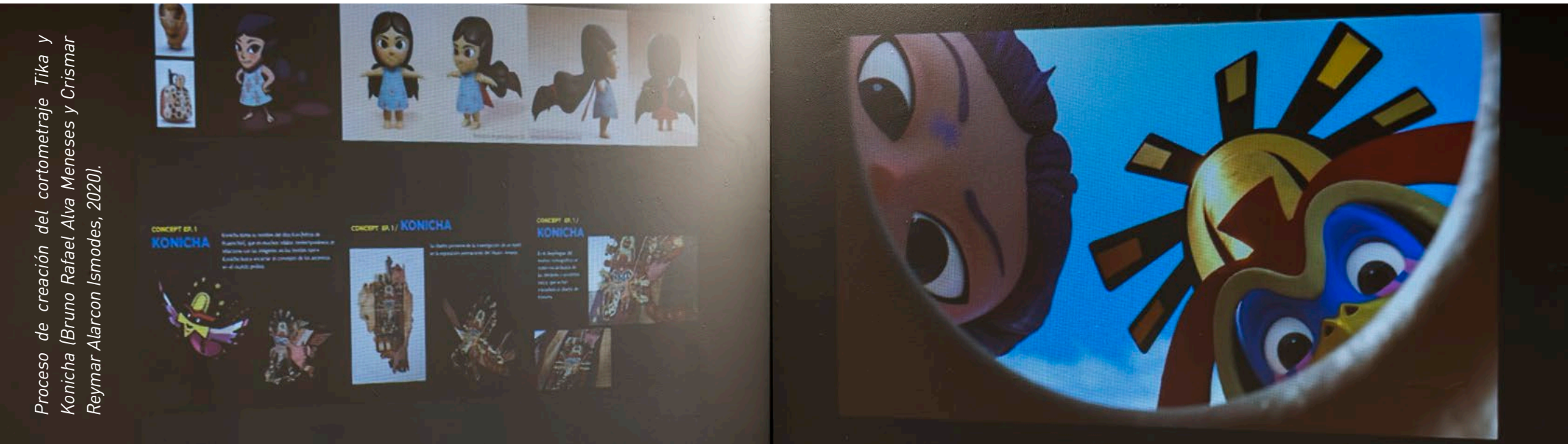
- Gonzalo Pflücker (1987). El perfil de lo invisible. Telecine y Gonzalo Pflücker
- Alessio del Ponce Temoche (2022). K’uchu: rincon de la infancia. Surdelima Editores S.R.L.
- Elva Alessandra Arrieta Tabuzo (2020). La carpeta de Greta “Las abejas”. Wuf Producciones S.A.C.
- Bruno Rafael Alva Meneses y Cristian Reyman Alarcon Ismodes (2020). Tika y Konicha “Los pallares Moche”. Batan Transmedia S.A.C.
- Freed Guerra Velasquez y Henry César Quispe Quispe (2020). Rikchary, despierta a la ave tura “Yaku”, “Atipannacuy”, “Kori”. Asociación Cinematográfica Ajayu.
- Sabrina Franco Abugattas y Alejandra Gomez De La Torre Guerrero (2020). La vulvalaxia. Señor Z Contenidos S.A.C
- Elva Alessandra Arrieta Tabuzo (2019). Alba. Wuf Producciones S.A.C.
- Juan Antonio Limo Giribaldi y Manuel Antonio Monteagudo Gauvrit (2019). El motor y la melodía. Virent S.R.L.



Maqueta original del cortometraje
Suspiro de mar (Elva Arrieta, 2023).

SALA 4

- Eduardo Shuldt (2005). Piratas en el Callao. Chaska Films
- Eduardo Shuldt (2006). Dragones: destino de fuego. Chaska Films
- Eduardo Shuldt y Robbie Daymond (2009). El delfín: la historia de un soñador. Dolphin Films
- Fernando Tagle Carbajal (2012). El Zorro y El Condor- un reto de altura. Dos Kantus Producciones E.I.R.L.
- Jimmy Francisco Carhuas Tintaya (2012). El zorro enamorado en la luna. Origami Studio S.A.C.



Proceso de creación del cortometraje Tika y
Konicha (Bruno Rafael Alva Meneses y Cristian
Reyman Alarcon Ismodes, 2020).

SALA 5

- Juan Antonio Limo Giribaldi (2015). Kanito, la primera batalla. Oveja Zurda Producciones E.I.R.L.
- Elva Alessandra Arrieta Tabuzo (2019). Alba. Wuf Producciones S.A.C.
- Juan Antonio Limo Giribaldi y Manuel Antonio Monteagudo Gauvrit (2019). El motor y la melodía. Virent S.R.L.
- Henry Ticona Huaquisto (2019). Pukito. Asociación Cinematográfica Ajayu
- Sabrina Franco Abugattas y Alejandra Gomez De La Torre Guerrero (2020). La vulvalaxia. Señor Z Contenidos S.A.C
- Tania Calero Manrique (2020). Quilla. Sonqo Identidad Audiovisual
- Kattia Erika Montenegro Mamani (2021). Noqqapunin Kani (Yo Me Siento). Diversidades S.A.C.
- Alessio del Ponce Temoche (2022). K'uchu: rincon de la infancia. Surdelima Editores S.R.L.
- Elva Alessandra Arrieta Tabuzo (2023). Suspiro de mar. Wuf Producciones S.A.C.
- Jimmy Francisco Carhuas Tintaya (2023). Hampuy Amta Haru. Jedi Ortega Moreno
- Henry Ticona Huaquisto (2018). PUNOLO, Aventuras de altura “Manco Capac y Mama Ocllo”. Sapa Inti Estudios S.R.L.
- Bruno Rafael Alva Meneses y Cristian Reyman Alarcon Ismodes (2020). Tika y Konicha “Los pallares Moche”. Batan Transmedia S.A.C.
- Elva Alessandra Arrieta Tabuzo (2020). La carpeta de Greta “Las abejas”. Wuf Producciones S.A.C.



Visitante observando el videowall de televisores CRT. En la fotografía: Hampuy Amta Haru (Jimmy Francisco Carhuas Tintaya, 2023).

- Freed Guerra Velasquez y Henry César Quispe Quispe (2020). Rikchary, despierta a la aventura “Yaku”, Atipannacuy”, “Kori”. Asociación Cinematográfica Ajayu.
- Andres Pio Cotrina Chavez (2020). Los cuentos de la Awicha “Piruchín”. Qamaqi Studio Sociedad Anonima Cerrada.
- Claudia Fiorella Leon Casas (2022). Las aventuras de Lllamaru “Haciendo nuevas amistades”. Llazul.

BIBLIOGRAFÍA

Cada rostro, una noticia. (1957, mayo). *Última Hora*.

Carbone, G. (2016). *El cine en el Perú. El cortometraje: 1972-1992*. Universidad de Lima.

Comeca, R. (2005, agosto). Animación tridimensional. *Butaca*, (25), 48.

Del Río, S. (2020). Entrevista con el maestro Benicio Vicente: Aprendiendo animación de la mano de un maestro peruano. *Memoria Gráfica*, (13).

Dos Walt Disneys criollos harán pelis de dibujos animados en Lima, pronto. (1953, septiembre). *Última Hora*.

El reto de la animación en el Perú. (2007, junio). *Impresión*.

García Miranda, N. (2005, agosto). El cine animado peruano durante la vigencia de la ley 19327. *Butaca*, (25), 40-41.

Hacen dibujos animados sobre el “Pacto Andino”. (1976, marzo). *La Prensa*.

Hoy estrenan peli de dibujos animados hecha en casa: Metro. (1957, mayo). *Última Hora*.

Las primeras exhibiciones de T.V. en Lima. (1959, agosto). *El Comercio*.

Perla, J. (1991). *Censura y promoción en el cine*. Universidad de Lima.

Rivera, R. (2010). *El cine de animación en el Perú: bases para una historia (1952-2009)*. Universidad Alas Peruanas.

Terrones, F. (2016). El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América latina. *L'Âge d'or*, 9. <https://doi.org/10.4000/agedor.1239>

Vicente, B. (2005, agosto). La técnica del dibujo animado. *Butaca*, (25), 47.

Vicente, B. y Paz Soldán, O. (2000, abril). Del dibujo animado... en el Perú. *Butaca*, (6), 14-15.

Weber, R. (2000, septiembre). ¿Hacia una nueva ley de cine en el Perú? *Butaca*, (7), 24-25.



www.gob.pe/cultura

Av. Javier Prado Este n.º 2465, San Borja
Lima - Perú

 @mincu.pe  @minculturape  @minculturape  @minculturape  @minculturape