



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE COMUNICACIÓN

Análisis de la producción del largometraje de animación en el Ecuador

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciado en Comunicación

Autor: Daniel Emilio Rodas Valencia

Tutor: Tania Francisca Villalva Salguero

Quito – Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Daniel Emilio Rodas Valencia con documento de identificación N° 1752768513
manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 01 de marzo del 2023

Atentamente,



Daniel Emilio Rodas Valencia

1752768513

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Daniel Emilio Rodas Valencia con documento de identificación No.1752768513, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del artículo académico: “ANÁLISIS DE LA PRODUCCIÓN DEL LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN EN EL ECUADOR”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 01 de marzo del 2023

Atentamente,



Daniel Emilio Rodas Valencia

1752768513

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Tania Francisca Villalva Salguero con documento de identificación N° 0502959224, docente de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: **ANÁLISIS DEL LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN EN EL ECUADOR**, realizado por Daniel Emilio Rodas Valencia con documento de identificación N° 1752768513, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 01 de marzo del 2023

Atentamente,



Tania Francisca Villalva Salguero

0502959224

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios, por darme la vida y guiarme en este camino lleno de altos y bajos pero principalmente lleno de bendiciones, agradezco a mi madre Grace, porque me enseñó la fuerza, la perseverancia, me enseñó a no rendirme por más duro que sea el camino, a mi padre Pablo, que me enseñó la responsabilidad, la puntualidad y la dedicación por el trabajo, a mis hermanos Pablo, Andrea y Carlos, por su apoyo incondicional, por el ejemplo que me han dado y enseñarme a siempre buscar la forma de salir adelante.

Agradezco a mis maestros por todo el conocimiento y la ayuda que me brindaron a lo largo de estos 4 años de carrera y dejar las puertas abiertas para contar con ellos cuando necesite ayuda, pero, principalmente quiero agradecer a mi tutora Tania, que no solo se convirtió en mi mentora y me guio y ayudo en cada paso de esta investigación, sino también se convirtió en una amiga y me enseñó cosas muy valiosas no solo académicamente sino también para la vida.

Agradezco al resto de mi familia que siempre estuvo conmigo y me apoyo en este camino, agradezco a mis amigos y a todas las personas especiales que llegaron a mi vida, sobre todo a quien siempre tendrá una parte de mí, porque de todos aprendí algo y cada uno me brindó la fuerza, la energía, el entusiasmo y los ánimos, para culminar este proyecto.

No importa que tan oscuras se pongan las cosas, siempre habrá una luz al final del túnel y esa luz significa que todo lo que tuviste que pasar, valió la pena.

Tabla de contenido

Introducción	1
Aproximación Teórica	4
El impacto de la industria cultural y creativa en América Latina	4
Cine de animación en Latinoamérica	6
Metodología	9
Resultados	12
Perspectivas de las escuelas de formación en cine	12
Abordaje desde los profesionales y el campo laboral.....	14
Visión de los estudiantes de los últimos semestre de las carreras de animación	16
Conclusiones.....	22
Referencias Bibliográficas	25

Índice de figuras

Figura 1. Percepciones a futuro del largometraje de animación en el Ecuador	17
Figura 2. El formato de animación más fácil a desarrollar	17
Figura 3. El campo laboral más favorable para un animador en el Ecuador.....	18
Figura 4. Visión de insumos necesarios para realizar un largometraje de animación	19
Figura 5. Conocimiento adquirido para la realización de un largometraje de animación	20
Figura 6. Factores que influyen para realizar un largometraje de animación	21

Resumen

Los largometrajes de animación son una industria que facturan miles de millones de dólares, en los países donde esta industria está surgiendo pueden obtener hasta miles de dólares, sin embargo, esta industria no se encuentra activa en el Ecuador. La presente investigación busca analizar el estado en el que se encuentra la animación en el Ecuador y explicar cuáles son los factores que inciden en la producción de largometrajes de animación.

Es así que se trabaja mediante un tipo de investigación exploratoria, además recurre a un método lógico – deductivo, con una metodología mixta al aplicar una serie de entrevistas a directores de carrera y docentes de 4 instituciones de educación superior como la Universidad de la Américas (UDLA), Universidad Politécnica Salesiana (UPS), Instituto Superior de Cine y Actuación (INCINE) y el Instituto Metropolitano de Diseño, además de la productora Haiku Audiovisual y Victoria Pérez, entendidos como profesionales dentro de la animación y finalmente una encuesta aplicada a los estudiantes de últimos niveles de carreras de animación de las 4 instituciones mencionadas anteriormente, todas ubicadas en la ciudad de Quito.

En este sentido se evidencia que uno de los factores que más inciden en la falta de producción de largometrajes en el país es el tema económico y la falta de oportunidades laborales que existen en el país para trabajar en este ámbito de la animación, por eso existe una fuga de cerebros de estudiantes que se vinculan a empresas extranjeras para trabajar y esto a su vez ocasiona que no exista un mercado local ni mucho menos una producción de largometrajes de animación en el Ecuador.

Palabras claves: Animación, Ecuador, Largometrajes de animación, industria de animación.

Abstract

Animated feature films are an industry with a turnover of billions of dollars, in countries where this industry is emerging they can earn up to thousands of dollars, however, this industry is not active in Ecuador. This research seeks to analyze the state of animation in Ecuador and to explain the factors that affect the production of animated feature films.

As a methodological part of the research, it works through a type of exploratory research, also resorts to a logical-deductive method, with a mixed methodology by applying a series of interviews to career directors and teachers of 4 higher education institutions such as the Universidad de la Américas (UDLA), Universidad Politécnica Salesiana (UPS), Instituto Superior de Cine y Actuación (INCINE), and Instituto Metropolitano de Diseño, as well as the production company Haiku Audiovisual and Victoria Pérez, understood as professionals in the animation field, and a survey to students in the last levels of animation careers of the 4 institutions mentioned above, all located in the city of Quito.

The results obtained in the study show that one of the factors that most affect the lack of production of feature films in the country is the economic issue and the lack of job opportunities that exist in the country to work in this field of animation, so there is a brain drain of students who are linked to foreign companies to work and this in turn causes that there is no local market much less a production of animated feature films in Ecuador.

Keywords: Animation, Ecuador, Animation feature films, animation industry.

Introducción

La presente investigación analiza el estado de la producción de largometrajes de animación en el Ecuador. Según la revista digital LatamCinema.com en su edición número #22 titulada “*Animación latinoamericana: La fábrica silenciosa*” (2016), se hace un recuento del estado en el que se encontraba la animación en ese año, mostrando como Brasil contaba ya con un catálogo de 30 largometrajes de animación producidos y distribuidos en diferentes países del mundo, de igual forma Argentina y México, mostraban como ambos contaban con alrededor de 20 largometrajes producidos, lo cual generaba plazas de trabajo y ganancias económicas para esos países. En la investigación se detallan casos de otros países latinoamericanos como Colombia, Chile y Perú, pero no se menciona en ningún aspecto al Ecuador.

A nivel interno, hablando del Ecuador, la institución encargada de la recopilación de información relacionada a la producción de cine en general es el Instituto de Cine y Creación audiovisual (ICCA), en el “*boletín estadístico trimestral de la cinematografía en Ecuador*” publicado en el año 2020 no se registran a profundidad datos que puedan servir para entender la situación de la producción de cine del país, mucho menos una división del cine que vendría a ser el cine de animación, entonces, en el Ecuador se dificulta la búsqueda de información recopilada sobre el tema de las producciones audiovisuales locales que existen; pero, sobre todo, se dificulta mucho el encontrar información relacionada al largometraje de animación local, lo que podría significar un problema debido a que el largometraje de animación es una industria que actualmente está en auge y puede ser utilizada favorablemente.

La animación en el Ecuador ha pasado por varias facetas, desde la realización de animaciones para campañas publicitarias, cortometrajes de animación hasta series animadas con temáticas educativas como parte de un proyecto del Gobierno para educar a niños y jóvenes a través de la televisión. Pero al hablar de largometrajes de animación en el Ecuador, la información que se puede obtener es muy escasa, pues no se encuentran trabajos académicos que mencionen o investiguen la situación actual del largometraje de animación en el Ecuador.

El cine de animación se entiende como “la capacidad de dar vida a cualquier cosa que este inanimada, ya sean dibujos (animación plana), muñecos articulados o plastilinas (animación en volumen), gráficos en 2D o 3D (animación por ordenador)” (Duran &

González, 2008). Además, el cine por su duración puede dividirse en tres diferentes tipos, los cortometrajes, medimetrajes y largometrajes, “Un producto filmico que dura menos de 30 minutos es un cortometraje, un medimetraje es entre 30 minutos y 60 minutos, y un largometraje, mejor conocido como película, es de más de 60 minutos” (Suárez Ayala, 2022, p. 5).

Los estudios que aborda la animación en el Ecuador lo hacen de manera muy general; sin embargo, existen investigaciones que plantea al largometraje de animación en otros países de América Latina como Brasil, Argentina y México.

Diana Molina (2019) en su artículo “*Una reflexión de la producción de animación latinoamericana*” relata el historial de animación que tienen países como Brasil, Argentina y México por destacar los más importantes, el estudio afirma que estos países producen animación; pero no solo cortometrajes sino también algunos largometrajes que han sido destacados y comercializados en otras partes del mundo y acreedores a reconocimientos muy importantes. Para Molina el país más destacable es sin duda Brasil, menciona cómo el largometraje *O Menino e o Mundo* “ganó el premio de Cristal en el 38 festival *Annecy*, considerado el premio más importante para la animación” (Molina, 2019), en el caso de Argentina también destaca algunos largometrajes importantes como “*Mete gol*” y “*El Apóstol*”, considerado como el primer largometraje de animación de toda Latinoamérica; y en México aborda un proyecto que el país tiene pensado realizar para generar un crecimiento en la industria al vincularse a la empresa Netflix para la creación de la serie “*Las Leyendas*”.

En el caso ecuatoriano, uno de los pocos estudios encontrados sobre la producción de animación es el artículo de Jose Oleas (2018) “*Animación Ecuatoriana: Orígenes y Futuro*”, en él se hace una retrospectiva de la animación en el Ecuador, investiga sus orígenes, los proyectos más destacables que se ha desarrollado por parte del país y la situación de los animadores en el año 2018, año de publicación de su investigación. Para Oleas (2018) el Ecuador actualmente cuenta con algunos proyectos en lo que se refiere a la animación, incluso menciona el trabajo de algunos realizadores independientes, pero estos proyectos se basan en cortometrajes, publicidades, historietas y figuras en 2d y 3d. En la investigación no se menciona un proyecto de animación que sea largometraje y; a pesar de que, en las conclusiones el autor menciona que “las carreras académicas de diseño y animación tienen un área fértil en la cual sus profesionales pueden desempeñarse, lo cual generaría beneficios tanto personales como colectivos a mediano

y largo plazo” (Oleas, 2018, p.10), todavía no existen estudios que indaguen a profundidad las razones para una escasa producción de largometrajes de animación en el país.

Johanna Rosero (2019) en su investigación titulada “*Investigación Sobre la Situación de Personajes con Software Libre en Quito*” publicada por el Instituto Metropolitano de Diseño, continua con el área de la investigación de Jose Oleas, el mismo presenta una visión más actualizada de la situación en la que se encuentran los animadores que trabajan en formato 2d y 3d, presentando proyectos muy halagadores en lo que animación se refiere, pero que no pueden ser tratados como largometrajes por su corta duración. A partir de las encuestas del estudio realizado por Johanna Rosero, se concluye que la animación en el país principalmente en 3d está en crecimiento; pero, aun así, los animadores no trabajan en proyectos de largometrajes de animación, sino que la mayoría de su trabajo es independiente o enfocado a la publicidad para distintas empresas dentro de la ciudad de Quito y otras ciudades del país.

La base de datos recopilada y la información referente a los factores que inciden en la escasa producción del cine de animación, evidencia la pertinencia de la temática, pues no sólo, el cine es presentado como un medio de entretenimiento, sino también como un medio de comunicación y transmisor de relatos y realidades que en el país no está siendo explotado.

En este sentido, la pregunta de investigación que guía este artículo es *¿cómo se caracteriza la producción de largometrajes de animación en el Ecuador?*; para ello se establece como objetivo general analizar los factores que influyen en la producción de los largometrajes de animación en el Ecuador y como específicos están 1) identificar el estado actual del cine de animación en el Ecuador, 2) determinar el trabajo existentes y las proyecciones de largometrajes de animación desde la perspectiva de las productoras en Quito y 3) conocer la estructura del curriculum de las instituciones de educación superior formadoras de cine y diseño de animación en Quito.

Aproximación Teórica

El impacto de la industria cultural y creativa en América Latina

La industria cultural para Adorno y Horkheimer es entendida como “las obras de arte son preparadas oportunamente, como máximas políticas, por la industria cultural, inculcadas a precios reducidos a un público resistente, y su disfrute se hace accesible al pueblo como los parques” (Horkheimer & Adorno, 1994, p. 205), otra definición de la industria cultural puede ser “la producción de cultura de masa y el uso económico de esos bienes culturales en una sociedad capitalista” (Castro, 2008, p. 10), es una etapa de cambios en donde el arte y todas sus expresiones dejan de ser exclusivamente para la clase alta o la clase adinerada de los países más industrializados, y pasa a tener un proceso de expansión a un público más amplio a través de la réplica en masa de sus productos a través de las empresas o compañías que explotaban estas expresiones culturales. Con la creación de estas empresas, “la cultura pasó a tener un lugar prominente y estratégico en el desarrollo socioeconómico”, (García Canclini, 2016, p.93), los bienes culturales comienzan a tener más fuerza por el impacto económico que generan al expandirse por medio de la radio, la televisión y el cine, a países en procesos de desarrollo como América Latina.

Con la industria cultural se da paso a un nuevo término conocido como industrias culturales, este término “abarca aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos que son inmateriales y culturales en su naturaleza, es decir producen bienes simbólicos y de valor” (Castro, 2008, p. 11), los países de Europa y Estados Unidos fueron los únicos productores de bienes culturales durante muchos años, eso significó un gran impacto en el mercado mundial y representó una desventaja para los demás países del mundo que tenían la intención de producir bienes culturales locales, en los años 50’ “una pequeñísima parte de la producción latinoamericana de cine se halla en vídeo” (García Canclini, 2016, p.98).

Cada país cuenta con una riqueza cultural que puede ser transformada en productos de consumo para el público, en el caso de América Latina muchos países no contaban con las herramientas tecnológicas necesarias para poder producir bienes culturales que puedan ser comercializadas en el mercado mundial, “Latinoamérica no puede competir contra la industria extranjera en mercancía” (Coronel Gutiérrez, 2019, p.

49). Esto representaba una desventaja; mientras los países industrializados producían música, películas, series y juguetes de forma masiva, obteniendo un beneficio económico que les permitía seguir creciendo y desarrollándose como países productores de arte, los países latinoamericanos seguían dependiendo de estas producciones y consumiendo este tipo de contenidos, lo que alejaba más la idea de producir contenidos locales.

Con el paso de los años se da en los países latinoamericanos una evolución tecnológica en máquinas y aparatos electrónicos, esto les permitió poder producir sus propios contenidos culturales, todos los países en Latinoamérica comenzaron a producir su propia música, sus propias pinturas, sus propias obras de teatro, incluso sus propias series de televisión y su propio cine, pero “las producciones de bienes y servicios culturales que se generan desde la subalternidad se producen y no logran competir en el mercado” (Vernimmen Aguirre, 2013, p. 40), el problema era que el mercado estaba saturado con producciones extranjeras, lo que significa que las industrias en Latinoamérica dedicadas a la producción de bienes culturales no podían expandirse y no podían desarrollarse de mejor manera porque no lograban obtener un beneficio económico sustentable para continuar con estos proyectos que son muy costosos.

Con la llegada del internet y conforme iba cobrando más fuerza, las personas comenzaron a explorar todo el potencial que la web les ofrecía, “internet cada vez cobra mayor importancia, hasta el punto que puede ser concebida como un medio masivo” (Mcquail, 2010, p. 1), al ser una herramienta que no cuenta con una restricción para poder subir algún tipo de contenido, las personas en todo el mundo cuestionan la posibilidad de realizar trabajos que puedan ser comercializados en la web, para esto llega un nuevo término conocido como industrias creativas. Las industrias creativas se crean a partir de la industria cultural, este término está muy arraigado a la industria cultural ya que abordan las misma concepciones, las industrias creativas hablan también sobre la producción de "contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural" (Blanco-Valbuena et al., 2018, p. 16), pero en un contexto más tecnológico.

La difusión de contenidos culturales que se tiene gracias al internet actualmente es mucho más fácil, las industrias creativas hacen referencia a "aquellos trabajos que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual y tienen el potencial de crear empleos y riqueza a través de la generación y la explotación de la propiedad intelectual” (Blanco-Valbuena et al., 2018, p. 16), es importante que las personas tengan la posibilidad de registrar todos los trabajos que realizan bajo su firma y que estos puedan

formar parte de los bienes culturales ya sea de un país, una ciudad o únicamente de la persona a la que corresponde ese producto, existen muchas producciones de personas autónomas que se encuentran en la web, exhiben sus productos de esta forma porque pueden obtener beneficios económicos sin necesidad de trabajar en una empresa o una industria, estos beneficios económicos les permite sustentar este tipo de trabajos que en algunos casos son muy costosos y al no estar vinculados a una empresa dejan de producirlos, estancando la producción cultural propia de sus países.

Cine de animación en Latinoamérica

Al hablar de cine local en Latinoamérica se entra en un gran conflicto, gracias a que el mercado mundial ha ocupado casi toda la apertura que existen en las salas de cines y en la programación de la televisión para la transmisión de contenido audiovisual, se crea una dificultad a la hora de transmitir o difundir su contenido. Esta visión está enfocada al cine en general puesto que al hablar de cine de animación la realidad para los países Latinoamericanos es aún más complicada.

Estados Unidos al encontrarse en el mismo continente que Latinoamérica ha tenido una ventaja en comparación con otros países creadores de contenido audiovisual para difundir sus producciones en esta parte del mundo y ha desarrollado una cultura del consumo en sus habitantes, brindándole una gran acogida a sus producciones y dejando como resultado grandes recaudaciones económicas.

Hollywood ha logrado crear una poderosa y hegemónica industria del entretenimiento audiovisual. En esta industria las películas no son los únicos productos generadores de recursos: en su dinámica se incluye la venta de suvenires, merchandising, juguetes, sountracks, espectáculos, atracciones, parques de diversiones temáticos, medios de comunicación, alfombras rojas, celebridades, entre otros servicios y productos del poderoso start system (Larrea, 2017, p. 2)

La industria del cine en un mundo globalizado y capitalista busca generar el mayor número de ganancias que se pueda, para de esa manera desarrollar productos audiovisuales más seguidos, Estados Unidos cuenta con grandes industrias en el mercado de la producción audiovisual como Hollywood, pero si estamos hablando de cine de animación, la marca más reconocida de entre todas las demás es Disney.

Y al mencionar Disney “Reflexionemos un momento porque al escuchar Mickey Mouse absolutamente todos los que estén leyendo este artículo tienen la misma imagen

que yo en la mente” (Coronel Gutiérrez, 2019, p. 50), todos en el mundo asocian Disney con un ratón de pantalones rojos y botones blancos llamado “Mickey”, esto ha sucedido por que Estados Unidos se ha encargado de conseguir el poder mediante la transmisión masiva de estos programas durante varias décadas hasta la actualidad, hay personas que reconocen a Mickey en blanco y negro y otras a color, lo importante es que el contenido y la intención ha sido la misma durante todo este tiempo, generar una cultura de consumo masivo “mientras no entendamos el marketing como espina dorsal para el crecimiento de los productos y le destinemos un 50% de nuestro presupuesto total, estaremos relegados al dominio del ratón” (Molina, 2019).

Es por eso que “los grandes estudios de animación han dominado a la industria de la animación haciendo uso del crossmedia, creando marcas que pueden una y mil veces ser comercializadas en diferentes mercados y medios” (Molina, 2019, p.45), en efecto los grandes estudios de animación como Disney se encargan de generar aún mayores ganancias y una mayor atención del público mediante productos de consumo diario y de uso personal como ropa, calzados, juguetes, publicidad, shampoo, jabones, y pasando a una época más actual, juegos de video y un sin número de productos más, no solo relacionados a Mickey, sino también a sus amigos que cuentan con una serie de aventuras propias y que también han sido transmitidas masivamente en todo el mundo.

Hace unos años le pregunté a un amigo animador si era posible que el país haga una película en 3D y me dijo que físicamente era imposible. Primero por la cantidad de animadores que se requerían y segundo por el simple hecho de que no había los suficientes procesadores para hacer los renders (Molina, 2019, p.39)

Las producciones de animación elaboradas por Disney han sido y son hasta la actualidad producciones de alta calidad, razón por la cual se vuelven llamativas para el público no solo infantil, sino también para un público más joven que creció viendo este tipo de contenido, mientras que, el proceso de la elaboración de cine de animación en Latinoamérica ha sido un proceso lento en donde países como Argentina y Brasil comienzan con las primeras producciones de animación, pero sin conseguir un apertura en las salas de cine o en la televisión gracias a que el material producido no era comparable a los productos de Disney.

La industria local es tan pequeña y poco atractiva para los agentes de producción que no vale la pena intentarlo por ahora. La industria sigue perdiendo en presupuesto, atracción,

orden de mercado, cantidad de producción, calidad de fabricación y prioridad en aparadores (Coronel Gutiérrez, 2019, p. 49).

Tal y como Molina lo menciona el cine de animación es un trabajo arduo que necesita de un gran personal de apoyo y sobre todo una fuerte cantidad económica, sin olvidar las máquinas especializadas que logren soportar la producción de un proyecto animado, “la maquinaria de mercadeo que maneja la industria norteamericana es impresionante y achica cualquier tipo de publicidad a la que aspire una película latina” (Cordero, 2000, p. 17), el retraso tecnológico y la crisis económica que siempre han sufrido los países latinoamericanos ha dificultado el proceso de elaboración de contenido audiovisual que a su vez no ha podido ser pensado como un material para comercializar en otros países del mundo.

De esa forma podemos ver como “la fructífera época dorada de la animación estadounidense y, en consecuencia, del boom de los personajes animados, la percepción del espectador resultó en una paulatina e inquebrantable asociación del contenido animado con la audiencia infantil en occidente” (Gutiérrez, 2019, p.49), la transmisión de estos programas generó en el público consumidor una cultura de apego hacia este tipo de contenido y lo adaptó como suyo, una característica de la industria cultura y la globalización, por esta razón “la industria local es tan pequeña y poco atractiva para los agentes de producción” (Gutiérrez, 2019, p.49), el apego emocional hace que las personas generen una respuesta negativa hacia su verdadera producción local pues principalmente la desconocen, no están familiarizados con ella y no genera un atractivo al público.

Metodología

Esta investigación pretende determinar los factores que caracterizan la producción de largometrajes de animación en el Ecuador, para lo que se ha establecido una investigación de tipo exploratoria, la misma enfatiza en que el fenómeno a estudiar es muy poco conocido, argumentando que la animación sobre todo en lo que respecta a largometrajes en el Ecuador cuenta con una información casi nula, por eso a través de este estudio se pretende sentar las bases para investigaciones futuras. “Los estudios exploratorios son como realizar un viaje a un sitio desconocido, del cual no hemos visto ningún documental, ni leído algún libro, sino que simplemente alguien nos hizo un breve comentario sobre el lugar” (Esteban Nieto, 2018, p. 2).

Por la tanto, la perspectiva epistémica responde al paradigma crítico, el cual “se caracteriza no sólo por el hecho de indagar, obtener datos y comprender la realidad en la que se inserta la investigación, sino por provocar transformaciones sociales, en los contextos en los que se interviene” (Melero Aguilar, 2011, p. 343), en este sentido es importante establecer el contexto en el que se desarrollan los largometrajes de animación en el Ecuador, sus limitaciones, procesos de producción y formación, como referente al debate de la actual industria del largometraje de animación en el país.

Se trabaja desde una metodología mixta al obtener datos cualitativos y cuantitativos, a partir de un método lógico – deductivo que Roy Armando (2016) en su artículo “*métodos y técnicas de investigación*” lo determina desde dos principios:

- a. Primero consiste en encontrar principios desconocidos, a partir de los conocidos. Una ley o principio puede reducirse a otra más general que la incluya. Si un cuerpo cae decimos que pesa porque es un caso particular de la gravitación.
- b. También sirve para descubrir consecuencias desconocidas, de principios conocidos.

Esta investigación maneja una muestra no probabilística por cuota entendida como “la identificación libre de los sujetos muestrales- teniendo en cuenta el número que ha de cubrirse para cada cuota- a los que ha de aplicarse la encuesta de acuerdo con un perfil de diversos rasgos sociodemográficos que se sabe son característicos de la población a estudiar” (Moya & Raigada, 1998, p. 154).

En este sentido se proyecta dos tipos de sujetos, el primero hace referencia a las instituciones de educación superior que se encargan de la formación de profesionales en el área del cine y de la animación en la ciudad de Quito, además, cuentan con una trayectoria de más de 10 años impartiendo materias basadas en las carreras de cine y animación audiovisual; son 4 las instituciones que cumplen con estas características en el país y forman parte de la investigación: la Universidad de las Américas (UDLA), Universidad Politécnica Salesiana (UPS), Instituto Superior de Cine y Actuación (INCINE) y el Instituto Metropolitano de Diseño (La Metro). A través de la técnica de entrevistas semiestructuradas en las que “el entrevistador puede decidir libremente sobre el orden de presentación de los diversos temas y el modo de formular las preguntas” (Corbetta, 2007, p. 353), las mismas que serán aplicadas a los directores de carrera y a los catedráticos de las asignaturas correspondientes. Con esto se analiza sobre los conocimientos que adquieren los estudiantes, se aborda temáticas referentes a la calidad en la producción y la narrativa, y al equipamiento tecnológico de los establecimientos.

De igual forma se espera conocer la percepción de los estudiantes que cursan los últimos niveles de las carreras, a través de la segunda técnica utilizada en el estudio que es una encuesta elaborada en *google forms*; la misma que se define como “una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características” (Casas Anguita et al., 2003, p. 143). Se trabaja con un total de 100 encuestados, 70 estudiantes de la UDLA y 30 de La Metro, no se consideró la Universidad Politécnica Salesiana ni INCINE, pues no tienen estudiantes que estén cursando los últimos niveles de las carreras, además se trabaja con un margen de error del 5% sobre el total de la muestra y la encuesta es anonimizada, para obtener solo los datos relevantes para la investigación y no información personal de los estudiantes. La encuesta hace referencia a entender los gustos en la animación, temas relacionados al costo de producción, conocimiento sobre áreas de trabajo en el país, largometrajes de animación y posibles factores que limitan una producción de largometraje de animación.

El segundo sujeto se comprende por la productora Haiku audiovisual y Victoria Pérez, entendiendo a los sujetos como las dos formas de trabajar profesionalmente en la animación, a través de una productora y de manera independiente, estos sujetos fueron

seleccionados con el objetivo de conocer, a partir de entrevistas semiestructuradas al igual que los directores y docentes de las carreras de animación, la realidad de las personas que se dedican a la animación en el Ecuador y principalmente en Quito, analizar cómo se encuentra el mercado laboral, en qué área de la animación se dedican actualmente, obtener información relacionada al tema principal de la investigación, el largometraje de animación, analizar si está en planes la elaboración de un proyecto de esa magnitud, qué se necesita para elaborarlo y cuánto tiempo pasará para que un proyecto así sea puesto en marcha en el país.

Al finalizar con el levantamiento de la información y la recolección de los datos, todo el contenido obtenido será ordenado y filtrado con base en las necesidades del estudio para poder responder de forma clara, precisa y evidente los objetivos y la pregunta de investigación que se planteó con anterioridad en el trabajo, para esto, se utiliza fragmentos de las palabras de los sujetos entrevistados que previo a la entrevista, firmaron el consentimiento para la utilización de su imagen y sus palabras, además, se trabaja también con los gráficos que proporciona la misma página de *google forms* al finalizar las encuestas.

Resultados

Perspectivas de las escuelas de formación en cine

La industria de animación en América Latina, sobre todo en largometrajes tiene muchas limitaciones que han dificultado su producción, a excepción de países como México, Brasil, Argentina y Colombia que han logrado expandirse en este mercado, han desarrollado algunos proyectos de largometrajes de animación que han participado en concursos internacionales como lo menciona la revista digital LatamCinema (2016). En el Ecuador, hace aproximadamente 10 años, varios establecimientos de educación superior toman la iniciativa de desarrollar carreras enfocadas en la animación multimedia como una respuesta al mercado tan limitado que existe en el país, sin embargo, tanto los directores y maestros de estas escuelas de formación, los estudiantes que están por graduarse de estas carreras y los profesionales en la animación siguen encontrando factores limitantes que ocasionan una escasa producción de largometrajes de animación como el tema económico, de producción, de animadores, de la competencia en el mercado mundial, la falta de apoyo del Gobierno, entre otros que se detallan a continuación.

La animación tiene varios estilos y formas, como lo mencionan Durán y González (2008) existe la animación 2D, animación 3D, el *stop motion*, entre otras. Y las instituciones de educación superior, para enfrentarse al limitado mercado de animación en el país comienzan a desarrollar este tipo de carreras con mallas académicas que aborden los componentes necesarios para el desarrollo de animación.

Pablo Andrés Cabezas, director de la Carrera de Diseño Multimedia del Instituto Metropolitano de Diseño, en relación a las mallas curriculares, menciona: “*Si, dentro de la Metro la malla se actualiza en un periodo constante en base a las necesidades del mercado, la enseñanza del estudiante se focaliza en que tenga varias herramientas para desarrollar diferentes tipos de proyectos*” (P. Cabezas, comunicación personal, 09 de diciembre del 2022), esto se vincula al pensamiento de Jose Oleas (2018) al respecto del prominente futuro que pueden llegar a tener las carreras de animación, sin embargo, al encontrarse con un mercado limitado y escaso, las carreras de animación pueden llegar a estancarse si no hay una industria local en el que sus profesionales puedan trabajar.

Cómo lo menciona Camilo Luzuriaga, director de la Carrera de Animación 3D del Instituto Nacional de Cine y Actuación (INCINE), la animación es: “*el formato de mayor demanda actualmente en el mundo*” (C. Luzuriaga, comunicación personal, 12 de diciembre del 2022), gracias a la globalización, la animación ha sido vista como una nueva oportunidad para el desarrollo de industrias que benefician económicamente a un

determinado país, por lo que la animación forma parte de las industrias creativas, término aplicado por Blanco-Valbuena (2018) en su estudio. Pero en el Ecuador no se cuenta con una industria de largometrajes de animación, uno de los factores para que esto suceda, es la poca atención que se le ha dado a este tipo de mercado, así lo asegura Paulina Donoso, directora de la Carrera de Diseño y Producción Audiovisual en la Universidad de las Américas (UDLA): *“la empresa creativa tiene muchísimo potencial económico y es un modelo de negocio muy rentable, pero que en el Ecuador no se ha dado cuenta de eso y toda la industria se ha encapsulado en no hacer ninguna coproducción a nivel internacional”* (P. Donoso, comunicación personal, 14 de diciembre del 2022), esta falta de importancia que se le da a la animación en el Ecuador es uno de los factores que ocasionan una escasa producción y un mercado limitado.

Una de las áreas de la animación que más ha sido aprovechada por países como Estados Unidos es la animación cinematográfica a través de largometrajes de animación, que son vendidos en el mercado y que a su vez producen grandes cantidades de dinero, cómo lo señala Paulina Donoso: *“Una empresa puede manejar 150 mil millones de dólares al año en industrias creativas como el cine de animación”* (P. Donoso, comunicación personal, 14 de diciembre del 2022), lo que demuestra la rentabilidad que tiene el hacer largometrajes de animación y los beneficios que se podrían obtener económicamente si se llegara a generar una industria de este tipo.

Para los académicos, directores y formadores de profesionales en animación, hablar de una industria de largometrajes de animación en el Ecuador no es posible, porque no existe una industria como tal en el país, Camilo Luzuriaga especifica que: *“No hay mercado, porque no se ha hecho ni uno, el mercado en realidad existe, somos nosotros quienes no hemos instalado todavía la posibilidad de satisfacer esa demanda”* (C. Luzuriaga, comunicación personal, 12 de diciembre del 2022), por su parte, Paulina Donoso corrobora las palabras de Camilo al indicar que: *“no existe una industria”* (P. Donoso, comunicación personal, 14 de diciembre del 2022), apoyando el pensamiento de Gutiérrez (2019) al hablar de la industria local.

Otro de los factores que limitan el mercado de los largometrajes de animación en el país son las fuentes de empleo que existen para los animadores actualmente en Ecuador, para Carlos Sosa, docente de la materia de animación 3D en el Instituto Metropolitano de Diseño (La Metro): *“Es una industria que está intentando surgir, existe bastante trabajo, pero más en la parte que respecta a la publicidad”* (C. Sosa, comunicación personal, 12 de diciembre del 2022); Pablo Andrés Cabezas también habla al respecto: *“El mercado*

de la animación en el país existe enfocada a la parte publicitaria pero no en cuestión de cine dedicada a los largometrajes o cortometrajes” (P. Cabezas, comunicación personal, 09 de diciembre del 2022).

Otro de los factores que limitan la industria de los largometrajes de animación en el país es la gran cantidad de tiempo, talento humano y recursos tecnológicos para producir un largometraje de animación, Camilo Luzuriaga explica que para realizar un largometraje de animación se necesita: *“profesionales trabajando 10 horas al día, 6 días a la semana durante 3 años, y no 2 profesionales, sino 50, eso es un largometraje de animación 3D” (C. Luzuriaga, comunicación personal, 12 de diciembre del 2022).*

Uno de los aspectos favorables de la animación es el desarrollo profesional de los estudiantes en lo que respecta al conocimiento para producir un largometraje de animación, esto no es un factor limitante para la industria, dentro de las instituciones de educación superior, se reconoció que los estudiantes cuentan con las herramientas suficientes para desarrollar un largometraje de animación, cómo lo menciona Pablo Cabezas: *“Hay casos de estudiantes que han salido de La Metro y han logrado conectarse con estudios de animación para hacer largometrajes y profesores que han participado en producciones extranjeras, como la última película de Space Jam” (P. Cabezas, comunicación personal, 09 de diciembre del 2022).* No solo Pablo Cabezas habla sobre profesionales y estudiantes graduados que trabajan en empresas y en industrias extranjeras, Camilo Luzuriaga desde el INCINE y Paulina Donoso desde la UDLA mencionan estas mismas situaciones con respecto a sus estudiantes graduados.

Pero, si bien la formación de profesionales no es un factor que limita la industria, el factor limitante viene a ser la fuga de cerebros y el trabajo independiente que realizan para empresas extranjeras, esto representa una contradicción porque el conocimiento no se está aplicando en el Ecuador, pues la falta de industria hace que las personas no se esfuercen en quedarse en su país y transformar está industria desde adentro, pues la necesidad de sobrevivencia ocasiona migraciones a países que ya tienen una industria de largometrajes de animación sólida, dejando de lado el interés de crear una industria local.

Abordaje desde los profesionales y el campo laboral

La animación es un mercado muy competitivo y en el Ecuador los profesionales logran trabajar de dos maneras: la primera, vinculada a una productora certificada en el país; y, la segunda, de forma autónoma. Pero trabajar animación en el país tiene varios retos y desafíos al hablar de largometrajes de animación, existen varios factores que

limitan su producción. Para la productora Haiku audiovisual el tema del tiempo y recursos es el principal factor que limita el desarrollo de una producción de largometraje de animación: *"Se necesita un proceso bastante largo para todo eso de los renders, las animaciones y no es rentable si no hay una especie de venta"* (J. Villacís, comunicación personal, 06 de diciembre del 2022), esto se vincula a la idea de la autora Molina (2019) al mencionar todo el trabajo que se necesita para realmente realizar un largometraje de animación.

Por otro lado, para Victoria Pérez, animadora independiente, el tema económico es el primer factor que limita la producción de largometrajes de animación: *"Si hablamos de una animación cinematográfica el presupuesto monetario es la primera roca enorme que tú te puedes encontrar"* (V. Pérez, comunicación personal, 17 de diciembre del 2022). Entendiendo que los largometrajes de animación no solamente son proyectos muy largos que necesitan muchas personas sino también necesitan grandes sumas de dinero que a la final no son recuperador lo que lo vuelve un proyecto poco rentable en el país.

Al mencionar el tema del apoyo del Gobierno para la realización de estos proyectos, se evidencia que el Estado también es un factor importante para su limitada producción, Victoria Pérez asegura que: *"El ICCA no tiene una categoría para largometraje de animación sino solo para cortometraje"* (V. Pérez, comunicación personal, 17 de diciembre del 2022). Esto se corrobora con el boletín estadístico trimestral de la cinematografía en Ecuador sacado por el ICCA en el 2020, que precisamente no se encontraba una categoría dedicada a largometraje de animación.

Para la productora Haiku audiovisual el problema de la falta de apoyo de parte del Gobierno para estos proyectos se vincula al pensamiento de Cordero (2000) en lo que respecta a la saturación de películas extranjeras que hay en el país: *"Esto pasa con cualquier cosa, por ejemplo, si quisiéramos volver a sacar un automóvil hecho aquí tendríamos que competir con corporaciones que tienen miles de millones de dólares en presupuesto y experiencia y lo mismo pasa con la animación, si se quisiera generar un industria de animación aquí, la única forma sería sirviendo a la industria extranjera, gente que trabaje aquí para esas empresas, no para competir con ellas"* (J. Villacís, comunicación personal, 06 de diciembre del 2022), Dejando ver con eso otro factor importante que viene a ser el mercado mundial.

Respecto del mercado tanto la productora Haiku audiovisual cómo Victoria Pérez coinciden con el estudio de Johana Rosero (2019), que establece que el mercado de la animación en el país se enfoca en la publicidad: *"La mayoría de profesionales en la*

animación 2d y 3d trabajan en publicidad y nada más” (J. Villacís, comunicación personal, 06 de diciembre del 2022), pensamiento que se complementa con la de los formadores de animación de las instituciones de educación superior que concuerdan también con esta idea que es un factor muy limitante al momento de hablar de un mercado de animación.

El largometraje de animación en el Ecuador no ha sido explotado a diferencia de otros países de Latinoamérica. En este sentido, la productora Haiku Audiovisual plantea como una posible solución para comenzar con proyectos de largometrajes de animación vincularse a los países latinoamericanos que ya han creado una industria en este mercado cómo lo menciona el estudio de Molina (2019) países de la región como México Brasil Argentina y Colombia: *“Sí hay posibilidad de trabajar, pero como igual como proveedores, entonces un grupo de animadores ecuatorianos trabajando en una película brasileña o haciendo coproducción, ahí hay más futuro, claro por qué algunas coproducciones salen y participan en concursos en España y todo eso que concursan por esos fondos”* (J. Villacís, comunicación personal, 06 de diciembre del 2022).

Visión de los estudiantes de los últimos semestre de las carreras de animación

Para los estudiantes de las diferentes carreras de animación de las instituciones de educación superior es importante conocer también la realidad en la que se encuentra su profesión sobre todo de quienes están cursando los últimos niveles de esas carreras y están por salir al mundo profesional, esta postura se vincula y justifica el trabajo de los teóricos, los profesionales y educadores en lo que respecta a la realidad de la animación en el Ecuador.

Figura 1. Percepciones a futuro del largometraje de animación en el Ecuador

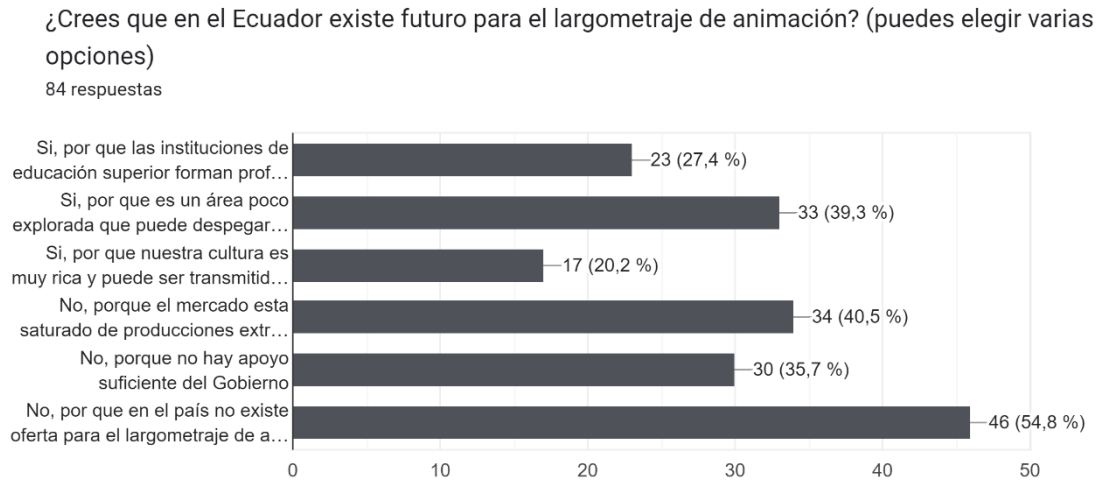


Figura 1. Fuente: elaboración propia. Rodas Daniel, 2023

Para los estudiantes encuestados, al hablar del futuro del largometraje de animación 46 estudiantes equivalente al 54.8% del total piensa que en el país no existe un futuro para el largometraje de animación a causa de la falta de oferta en este campo. Además, el 40.5% corrobora este problema al decir que no existe una industria porque el mercado está saturado con producciones extranjeras, dejando claro estas respuestas como los factores claves para que no exista una industria de largometrajes de animación en el Ecuador.

Figura 2. El formato de animación más fácil a desarrollar

Hablando de cine de animación, ¿Qué formato crees que es más fácil desarrollar en el país?

84 respuestas

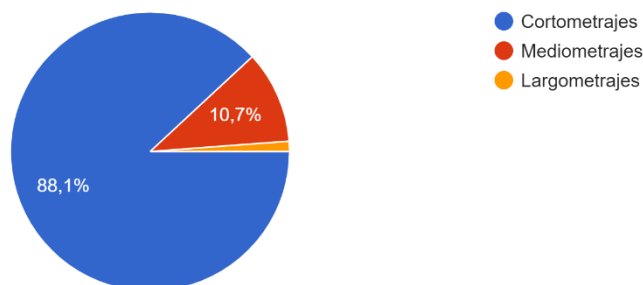


Figura 2. Fuente: elaboración propia. Rodas Daniel, 2023

Otra arista que se puede apreciar es el formato de largometraje adjetivado como muy complicado, al señalar que el formato de animación más fácil para desarrollar en el país es el cortometraje con el 88,1% seguido del mediometraje con el 10,7%, queda claro que para los estudiantes realizar un largometraje de animación es todo un reto.

Figura 3. El campo laboral más favorable para un animador en el Ecuador

¿Cuál crees que es el campo en el que mejor se puede desarrollar profesionalmente un animador en el País? (puedes elegir varias opciones)

84 respuestas

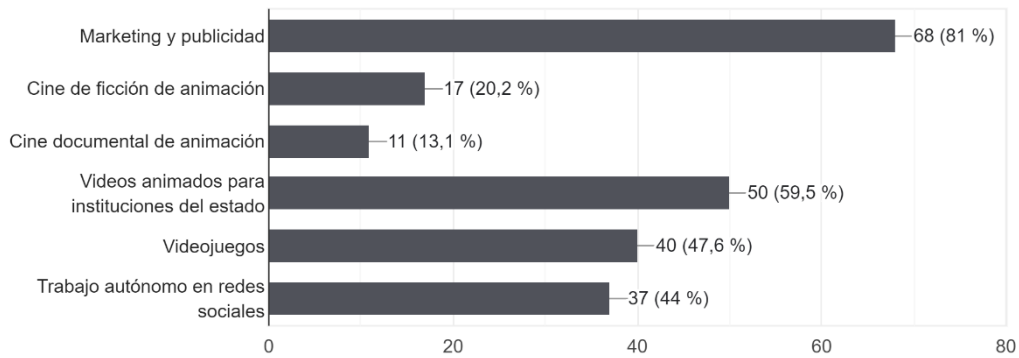


Figura 3. Fuente: elaboración propia. Rodas Daniel, 2023

En la figura 3 se puede vincular las respuestas de los estudiantes al pensamiento de los formadores de instituciones superior como Carlos Sossa y a los profesionales en la animación como la productora Haiku audiovisual al señalar con el 81% que el mayor campo en el que se puede desarrollar profesionalmente un animador es en el campo del marketing y la publicidad, dejando a la animación cinematográfica con el 20,2% y señalándola como un campo difícil para desarrollarse profesionalmente.

Figura 4. Visión de insumos necesarios para realizar un largometraje de animación

En tu institución educativa ¿cuentas con los equipos necesarios para desarrollar un largometraje de animación?

84 respuestas

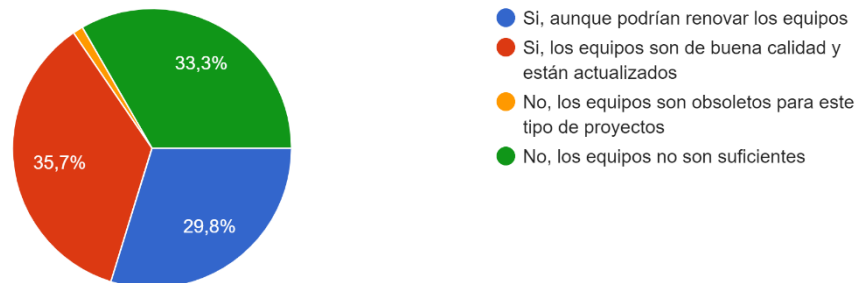


Figura 4. Fuente: elaboración propia. Rodas Daniel, 2023

En esta perspectiva se confirma la visión de los formadores de educación superior con respecto al desarrollo y la calidad profesional de sus estudiantes, el 35.7% afirma que ellos como estudiantes cuentan con los equipos necesarios para desarrollar un largometraje de animación dentro de sus instituciones, dejando claro que el factor limitante no son las instituciones formadoras sino el mercado profesional.

Figura 5. Conocimiento adquirido para la realización de un largometraje de animación

Al hablar del conocimiento adquirido para desarrollar un largometraje de animación en la figura 5 se trabajó bajo la escala de Likert, en el que 1 es totalmente en desacuerdo y 6 es totalmente de acuerdo.

¿Crees que el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera te permite desarrollar largometrajes de animación?, complete según los números de la tabla de Likert.

84 respuestas

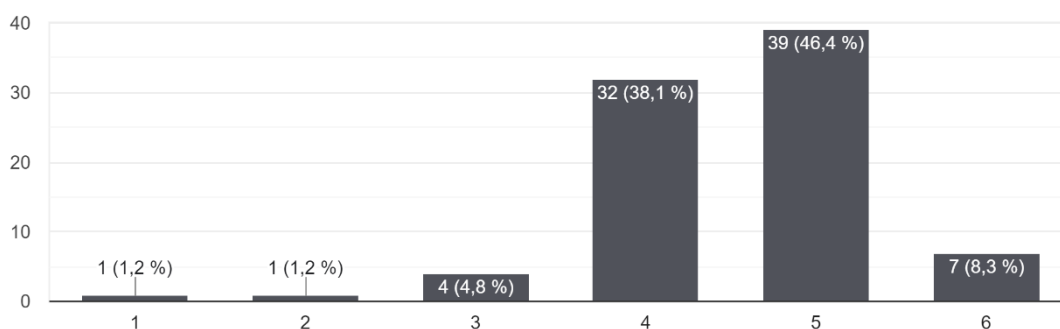


Figura 5. Fuente: elaboración propia. Rodas Daniel, 2023

En ese sentido, el mayor número de los estudiantes se encuentran con un 46,4% en el nivel 5. Lo que da un resultado positivo con respecto al conocimiento para desarrollar un largometraje de animación, postura adoptada por las instituciones de educación superior al especificar que no es un factor que influye en la falta de producción de largometrajes de animación.

Figura 6. Factores que influyen para realizar un largometraje de animación

¿Qué factores consideras que influyen al momento de considerar realizar largometrajes de animación? (puedes elegir varias opciones)

84 respuestas

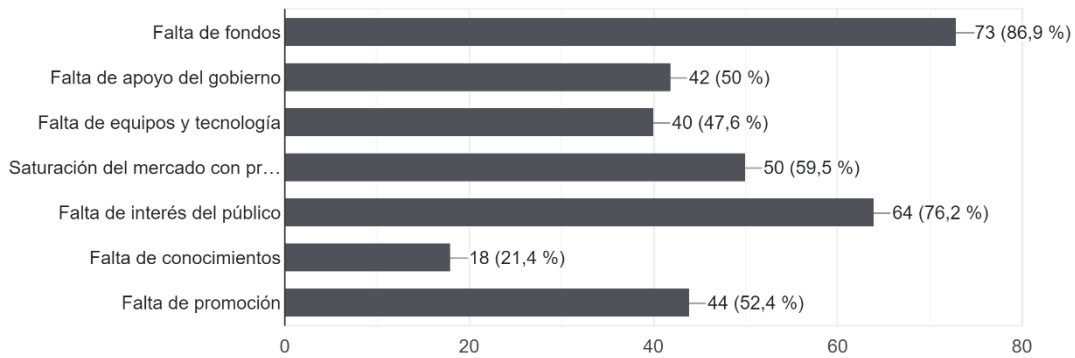


Figura 6. Fuente: elaboración propia. Rodas Daniel, 2023

Para los estudiantes de últimos niveles de animación, al preguntarles cuáles son los factores limitantes para la producción de largometrajes de animación en el país, resaltaron lo siguiente: el principal factor limitante con un 86,9% es la falta de fondos, idea que se vincula al pensamiento de Victoria Pérez, animadora independiente, a este factor limitante le sigue con un 76,2% la falta de interés del público que confirma las palabras de Coronel Gutiérrez (2019), el tercer factor con más porcentaje es la saturación del mercado con producciones extranjeras con el 59,5%, esta idea se la trabajo con anterioridad y se confirmó que en efecto es un factor clave que limita la producción de largometrajes de animación.

Conclusiones

La animación en el Ecuador, sobre todo lo que respecta a los largometrajes de animación, es una área poco desarrollada en el país, sí bien la animación es una industria que puede llegar a mover miles de millones de dólares, no está siendo explotada de forma correcta, principalmente el factor con mayor importancia es el presupuesto que se necesita para realizar una producción, pues, se necesita una gran cantidad de dinero que, los países que desarrollan largometrajes de animación después de lanzar sus productos recuperan e incluso generan una ganancia económica mayor a la inversión que realizaron para la elaboración de un largometraje. El problema de la financiación en el Ecuador es que no habido la iniciativa ni el interés de una empresa, del estado o de alguna persona en invertir para realizar un largometraje de animación.

Una de las alternativas que se encontró durante este estudio para solventar el problema económico, es la apertura de la inversión de capital extranjero e inserción de grandes empresas dedicadas a la animación, cosa que ya está sucediendo dentro de América Latina en países como Argentina, México, Brasil y Colombia, más no en el Ecuador.

El objetivo principal de la investigación es determinar los factores que influyen en la producción de largometraje de animación en el Ecuador, para esto la investigación cuenta con los resultados de tres sujetos diferentes. El primero los educadores de las instituciones de educación superior con materias relacionadas a la animación, el segundo son animadores profesionales que trabajan ya sea en una empresa consolidada como de forma independiente y el tercero estudiantes de la carrera de animación que están por salir al mundo laboral.

Frente a esto, la información obtenida de los educadores resalta el trabajo que ellos realizan al formar profesionales en animación, una de las cosas positivas que tiene la animación en el país es la formación de las instituciones superiores, el trabajo que realizan es bueno y se ha demostrado con la experiencia de estudiantes que actualmente están trabajando en otros países que sí cuentan con una industria de animación, el problema y uno de los factores que dificulta la producción de largometrajes de animación en el Ecuador, es que al no contar con una iniciativa para la realización de este tipo de proyectos, los profesionales graduados no tienen una oferta laboral en el país, no cuentan con un mercado al que puedan acceder y trabajar, lo que hace que busquen ofertas laborales fuera del país, convirtiendo la idea de tener una industria de animación local en una visión utópica.

Otro de los factores que dificulta el desarrollo de este tipo de proyectos además del dinero es la gran cantidad de tiempo y de personas que se necesita y esto viene a ser un problema porque desde las instituciones de educación superior no se pueden desarrollar este tipo de proyectos, los estudiantes no cuentan con el tiempo suficiente con los equipos para hacerlo, lo que se necesita en el país es tener una oferta laboral que haga que estos jóvenes, al momento de graduarse logren ingresar y logren dedicarle todo el esfuerzo y el tiempo que se necesita para desarrollar un producto competitivo en el mercado, mismo que desde la academia se reitera que no se puede desarrollar por el corto periodo de tiempo que tienen los estudiantes dentro de las instalaciones.

Un factor puesto en duda es la ayuda del Gobierno, para unos es muy importante que el Estado apoye y financie los proyectos, para otros lo importante no es que financie este tipo de proyectos; sino que, busquen personas externas que logren financiar este tipo de proyectos y en efecto, si no hay una industria que cuente con años de funcionamiento, producciones que han sido competitivas en el mercado y que han logrado concursar en otros países del mundo, el Estado no va a invertir dinero en ella, lo que se necesita es que el estado logre redefinir las concepciones de estas nuevas formas de industrias que están surgiendo con la tecnología, cómo lo son las industrias creativas, en las cuales se encuentra involucrada la animación.

Si cambiamos el pensamiento de que los países de América Latina son netamente productores de materia prima, países explotadores de este tipo de recursos y se enfoca en explorar otro tipo de industrias que no son extractivas como las industrias creativas, este cambio de visión podría generar una industria que ayude económicamente al país por que estas industrias en un principio cuando recién se las pone en marcha pueden facturar miles de dólares hasta llegar a los miles de millones de dólares.

La oferta laboral de la animación en el Ecuador ha sido un tema que se ha quedado estancado con el paso del tiempo, debido a que, la animación dentro del país solo puede encontrar una oferta laboral en lo que respecta a la publicidad, es la única área del país en la que se puede trabajar si eres animador y este es otro de los factores que limita la producción de largometrajes de animación en el país.

A todos estos problemas también se suma un factor importante que viene a ser las producciones extranjeras, el mercado de la animación cinematográfica está saturado con producciones que vienen de los países potencia en lo que se refiere a la animación,

Estados Unidos, Canadá, Japón y China por mencionar algunos, pero este es un factor que se ha vuelto limitante porque en el Ecuador no se ha desarrollado ningún proyecto de largometraje, entonces, se cubre la falta de esta industria con producciones de afuera, por lo tanto, si se comienza a desarrollar este tipo de proyectos de manera local, la saturación de producciones extranjeras es un factor que puede desaparecer y dejar de ser una limitación para el Ecuador.

Respondiendo a la pregunta de investigación ¿Cómo se caracteriza la producción de largometrajes de animación en el Ecuador? y su objetivo general qué es analizar los factores que influyen en la producción de los largometrajes de animación en el Ecuador, se puede concluir que no existe una industria de largometrajes de animación en el Ecuador porque al hablar de animación cinematográfica los productos que se han realizado han sido únicamente cortometrajes y los factores que influyen para este tipo de producciones vienen a ser económicos, de recursos humanos y materiales, de un mercado laboral enfocado en la publicidad y un factor de mentalidad, en el que los y las ecuatorianas siguen teniendo preferencia por las producciones de otros países que en apoyar económicamente al desarrollo y creación de producciones locales.

La investigación se desarrolló en la ciudad de Quito, para futuras investigaciones y conocer más sobre la realidad de los largometrajes de animación en el Ecuador se recomienda ampliar el espectro a las otras dos ciudades consideradas como las más grandes del Ecuador, Guayaquil y Cuenca.

Referencias Bibliográficas

- Aigner, M. (1999). Análisis de contenido. Una introducción. *La Sociología en sus Escenarios*, 3. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1550>
- Armando, R. (2016, 16 agosto). *Métodos y técnicas de investigación*. ACADEMIA. https://www.academia.edu/27845971/M%C3%A9todos_y_t%C3%A9cnicas_de_investigaci%C3%B3n
- Blanco-Valbuena, C. E., Bernal-Torres, C. A., Camacho, F., & Díaz-Olaya, M. (2018). Industrias Creativas y Culturales: Estudio desde el Enfoque de la Gestión del Conocimiento. *Información tecnológica*, 29(3), 15-28. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642018000300015>
- Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527-538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Castro, C. (2008). Industrias de Contenidos en Latinoamérica. *Cepal*. http://www.razonypalabra.org.mx/libros/libros/Gdt_eLAC_meta_13.pdf
- Colino, C. (2009). En Román Reyes (Dir): Diccionario Crítico de Ciencias Sociales. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. https://www.theoria.eu/dictionary/M/metodocomparativo_a.htm
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social* (Valrealty 1. oPlanta). MCGRAW HILL EDUCATION.
- Cordero, S. (2000). Ecuador y América Latina ¿Es su cine escaso y de mala calidad? *Chasqui*, 69. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/xmlui/handle/10469/11291?locale-attribute=en>

- Coronel Gutiérrez, G. I. (2019). Animación libre, ¿el “David contra Goliath” de la industria? *INMÓVIL*, 5(1), 9.
<https://www.inmovil.org/index.php/inmovil/article/download/58/88>
- Duran, J., & González, P. (2008). *El cine de animación norteamericano y El cine mudo* (Vol. 23). Editorial UOC.
- García Canclini, N. (2011). Industrias culturales y globalización : procesos de desarrollo e integración en América Latina. *Estudios Internacionales*, 33(129).
<https://doi.org/10.5354/0719-3769.2000.14982>
- Getino, O. (2006). Los desafíos de la industria del cine en América Latina y el Caribe. *Zer: Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria*, 12(22), 7. <https://doi.org/10.1387/zer.3678>
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1994). *Dialéctica de la Ilustración Fragmentos Filosóficos* (1.a ed.). Editorial Trotta.
- Larrea, C. (2017). Políticas públicas: su influencia en las dinámicas de producción y consumo de cine ecuatoriano (2006-2016). *INMÓVIL*, 3(2), 20.
<https://www.inmovil.org/index.php/inmovil/article/download/26/49>
- Martín Barbero, J. (1993). Industrias culturales : modernidad e identidad. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 15, 9-20. <https://ddd.uab.cat/record/32846>
- Mcquail, D. (2010). *La regulación de los medios*. University of Leicester. Trad. Carla Miranda y Ana Bizberge. http://politicasyplanificacion.sociales.uba.ar/files/2014/07/mcquail_la_regulacion_de_los_medios.pdf.
- Molina, D. (2019). Una reflexión de la producción de animación latinoamericana. *INMÓVIL*, 5(1), 9.
<https://www.inmovil.org/index.php/inmovil/article/download/57/86>

- Moya, J. A. G., & Raigada, J. L. P. (1998). *Técnicas de investigación en comunicación social: elaboración y registro de datos*. Síntesis.
- Oleas Orozco, J. A. (2018). ANIMACIÓN ECUATORIANA: ORÍGENES Y FUTURO. *Narrativa de la Imagen I Congreso Internacional de la Imagen y su Narrativa*, 139-147. <https://www.researchgate.net/publication/333746422>
- Rosero Balseca, J. K. (2019). Investigación sobre la situación de animadores de personajes 3d con software libre en Quito. *editorial Metro*.
- Suárez Ayala, J. A. (2022). CINE ECUATORIANO: ESTRATEGIA DE PRODUCCIÓN IMPLEMENTADAS EN ÉPOCAS DE PANDEMIA. *Universidad Técnica de Babahoyo*. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/11948>
- Vernimmen Aguirre, L. (2013). Las industrias culturales para el desarrollo en Ecuador. *Resistencia*, 3. <http://hdl.handle.net/10644/4353>