



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE CUENCA**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**DOCUMENTAL HISTÓRICO SOBRE LA ANIMACIÓN EN ECUADOR: “MAS ALLÁ  
DEL STORYBOARD”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciada en Comunicación

**AUTORA: IVANNA MICAELA MAYANCELA GONZÁLEZ**

**TUTOR: JOSÉ LEONARDO ORDÓÑEZ ÁLVAREZ, MGTR.**

Cuenca - Ecuador

2023

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

Yo, Ivanna Micaela Mayancela González con documento de identificación N° 0107641813, manifiesto que:

Soy la autora 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.

Cuenca, 6 de enero de 2023

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ivanna Micaela Mayancela González', is written over a horizontal line.

Ivanna Micaela Mayancela González

0107641813

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

Yo, Ivanna Micaela Mayancela González con documento de identificación N° 0107641813, 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 autora del Producto comunicativo: “Documental histórico sobre la animación en Ecuador: “Mas allá del Storyboard””, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada 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.

Cuenca, 6 de enero de 2023

Atentamente,



---

Ivanna Micaela Mayancela González

0107641813

## **CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, José Leonardo Ordóñez Álvarez con documento de identificación N° 0102451598, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: DOCUMENTAL HISTÓRICO SOBRE LA ANIMACIÓN EN ECUADOR: “MAS ALLÁ DEL STORYBOARD”, realizado por Ivanna Micaela Mayancela González con documento de identificación N° 0107641813, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de Producto comunicativo que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 6 de enero de 2023

Atentamente,



---

José Leonardo Ordóñez Álvarez, Mgtr.

0102451598

## **DEDICATORIA**

Le dedico el resultado de este trabajo a alguien que siempre está conmigo, a quien hubiera querido que me acompañe hasta el final de este trayecto. Este trabajo, y este logro va para ti abuelita Ruth. Me hubiera encantando que estés hoy aquí.

Y a todas las personas que han contribuido para que el trabajo se realice con éxito, en especial, a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

## AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mis agradecimientos, principalmente, a mi tutor de tesis, Leonardo Ordoñez, por ser un guía y un amigo, por sus consejos, sus enseñanzas y su interés, las cuales fueron una base fundamental para obtener el trabajo final a presentar. En segundo lugar agradezco a todos aquellos que contribuyeron a su elaboración, en especial mención, a Bonil y Edgar quienes dieron su tiempo para responder mis preguntas, contarme sus anécdotas y recordar añoranzas, por la pequeña amistad que hemos formado, por darle una voz a los personajes con los que muchos crecimos y nuevos rostros que comparten el talento ecuatoriano.

Además, quiero agradecer a un gran amigo que la universidad me brindó, Julio Merchán Romero, por apoyarme en las circunstancias de mi trabajo, con su redacción, su retroalimentación constante y también por acompañarme durante estos años.

A mi padre Juan, por ser mi apoyo durante mis años académicos, por impulsarme a lograr mis metas y llegar más allá de mis límites, además de ser mi ejemplo a seguir. A mi hermano Paco, por ser mi amigo, uno de mis ejemplos a seguir y uno de los impulsos que me llevaron a conseguir mi licenciatura en esta carrera. A mi tía Gabby, por ocupar el puesto de madre estos años, impulsarme a realizar mi trabajo de titulación sin miedo y estar siempre al pendiente de mi trabajo a pesar de la distancia a la que se encuentre. A mi hijo Isma, por su eterno acompañamiento, por las anécdotas durante la creación de mi documental, por tus ojitos llenos de curiosidad y por tu timidez frente a los artistas entrevistados. A mis mascotas, Shaka y Mishi, por todas esas noches de desvelo a mi lado investigando y redactando, donde calentaban mi cama al momento de ir a dormir.

Sin duda, una de las personas a las que más agradezco es Franco Vimos, quien fue el primero en creer en mi trabajo, en darme palabras de aliento cuando la situación me desmotivaban. A él le debo mi tema de titulación, por enseñarme ese mundo que pocos conocemos y creamos. Por ir de sitio en sitio llevando equipo de producción, corrigiendo mis errores técnicos, mis diseños, mis planos de grabación, por las anécdotas, por estar siempre al pendiente de mi trabajo, y un sinfín de situaciones que llevaron a la exitosa finalización de este trabajo.

No me quedan más palabras para agradecer a todos los antes mencionados, todos son y fueron importantes en este trayecto, mi trayecto.!

## **RESUMEN**

La elaboración de un producto comunicacional sobre la producción de animación destacada en el Ecuador, además de ser uno de los pocos productos dirigidos a la animación, se muestra novedosa, debido a la nula existencia de documentales, que muestren el avance de la animación nacional además de documentarlo de forma en la que se motive a un mayor interés por el desarrollo e investigación sobre: tecnologías, técnicas de animación, formatos; planteamientos de empresas destinadas a la animación, fomentadas por el crecimiento exponencial del interés en las tecnologías.

**PALABRAS CLAVES:** documental, animación digital, Ecuador, 2D, 3D.

## **ABSTRACT**

The elaboration of a communicational product on the production of outstanding animation in Ecuador, besides being one of the few products directed to animation, is a novelty, due to the lack of documentaries that show the progress of national animation as well as document it in a way that motivates a greater interest in the development and research on: technologies, animation techniques, formats; approaches of companies destined to animation, encouraged by the exponential growth of interest in technologies.

**KEYWORDS:** documentary, digital animation, Ecuador, 2D, 3D.

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| I. Portada.....   | 1         |
| II. Certificado de responsabilidad y autoría del trabajo de titulación.....   | 2         |
| III. Certificado de cesión de derechos de autor del trabajo de titulación a la Universidad Politécnica Salesiana..... | 3         |
| IV. Certificado de dirección de trabajo de titulación suscrito por el tutor.....                                      | 4         |
| V. Dedicatoria.....   | 5         |
| VI. Agradecimiento.....   | 6         |
| VII. Resumen.....   | 7         |
| VIII. Abstract.....   | 8         |
| <b>Introducción.....</b>  | <b>11</b> |

### **CAPÍTULO I: PREPRODUCCIÓN O FASE DE PLANIFICACIÓN E INVESTIGACIÓN**

#### **1. Antecedentes**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1.1 Marco Teórico.....            | 12 |
| 1.2 Objetivos.....                | 15 |
| 1.2.1 Objetivo General.....       | 16 |
| 1.2.2 Objetivo Específico.....    | 16 |
| 1.3 Público Objetivo.....         | 16 |
| 1.4 Cronograma y Presupuesto..... | 17 |

### **CAPÍTULO II: PRODUCCIÓN O FASE DE ELABORACIÓN**

#### **2. Metodología..... 18**

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Análisis documental de fuentes primarias.....                       | 19 |
| 2.2 Entrevista.....   | 19 |
| 2.3 Análisis de datos.....  | 20 |
| 2.3.1 Análisis de datos recopilados a través de la entrevista.....      | 20 |
| 2.3.1.1 Motivación para convertirse en creador de dibujos animados..... | 20 |
| 2.3.1.2 Aprendizaje del campo de la animación.....                      | 20 |
| 2.3.1.3 Consejo a futuros animadores digitales en formación.....        | 21 |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.3.1.4 Nacimiento de un personaje.....                                | 21        |
| 2.3.1.5 Creación del personaje.....                                    | 21        |
| 2.3.1.6 Relación entre el personaje y su creador.....                  | 21        |
| 2.3.1.7 Aceptación del personaje en el entorno presentado.....         | 22        |
| <b>3. Fases de la investigación... ..</b>                              | <b>22</b> |
| 3.1 Fases a seguirse para el desarrollo del producto comunicativo..... | 22        |
| 3.1.1 Pre producción o fase de planificación e investigación... ..     | 22        |
| 3.1.2 Producción o fase de elaboración.....                            | 24        |
| <br><b>CAPÍTULO III: POST PRODUCCIÓN</b>                               |           |
| <b>4. Entrega y socialización del documental... ..</b>                 | <b>25</b> |
| <br><b>VII CONCLUSIONES... ..</b>                                      | <b>26</b> |
| <b>VIII REFERENCIAS... ..</b>  | <b>27</b> |
| <b>IX ANEXOS.....</b>  | <b>29</b> |

## Introducción

La propuesta de un documental histórico sobre el surgimiento, evolución e implementación de la animación como herramienta de comunicación surge por la necesidad de contenido que ponga en escena el modelo de animación en el Ecuador, con el fin de apoyar y fomentar la incursión en este formato, mediante el cual se puede tomar para investigaciones a profundidad y del mismo modo, plantean premisas sobre las cuales se puede contribuir a la animación Ecuatoriana, esto con el objetivo de no enfrascar los conceptos de contenido básicos que han evolucionado desde los primeros pasos de esta técnica en el país.

La animación, interpretada de forma superficial, parte de una técnica para generar movimiento de un objeto/diseño en un formato 2D o 3D, debido a esto, se pueden relatar historias de forma secuencial y con un movimiento fluido.

Dentro del contexto histórico, surge como la implementación de una técnica para el movimiento de imágenes que en un principio se interpreta como la sucesión rápida de las imágenes que normalmente, para la época, se usaban en un carrete de película.

Se puede interpretar entonces, que la animación surge directamente en proporción a la versatilidad de la fotografía o del dibujo secuencial, según Ribes (2007) estas condiciones fueron creadas para el cine, cosa que era comprensible por el trabajo de implementación de las técnicas para la realización de movimientos de las figuras y que debían ser tratadas como un fenómeno cultural de la época.

Sin embargo, este medio, sería el ideal para la generación de la edición de escenas y con ello, surgirían los inicios de la animación que tomaría gran relevancia con el pasar de los años.

A medida que esta industria llegaría a volverse independiente de un medio de comunicación e incluso Restrepo et al. (2020), hace una parametrización de la animación como un elemento que ha cambiado en su forma de creación de una manera abismal a como lo conocemos hoy en día, siendo esta vista como un formato universal el cual cada vez toma mayor importancia dado su elaboración dinámica, flexible a la intención del autor que puede tener un sentido conceptual determinado.

Esto hace a la animación un formato a explotar que, con el apoyo e implementación necesarios, pueden ser un factor de enriquecimiento ya no solo cultural por los productos que se pueden formar, sino también un factor tecnológico en el cual se pueden desarrollar creadores de contenido en animación dedicados a la producción nacional.

# **CAPÍTULO I: PRE PRODUCCIÓN O FASE DE PLANIFICACIÓN E INVESTIGACIÓN.**

## **1. Antecedentes**

### **1.1 Marco teórico**

Durante más de 35 mil años atrás, el ser humano hacía uso de diferentes objetos e imágenes para expresar el movimiento. Como es el caso de las cuevas adornadas por animales dibujados con cuatro pares de extremidades dando la ilusión de una caminata o las vasijas griegas decoradas con figuras en posiciones sucesivas daban la ilusión del movimiento al ser giradas. Siendo esto, el comienzo de la animación tradicional.

Sin embargo, no fue hasta el año 1640 que Athanasius Kircher presentó la “Linterna Mágica”, el primer intento por proyectar una animación en una pared, la cual consistía en figuras dibujadas por separado en pedazos de vidrio que eran colocados en la linterna, proyectando la interacción de estas figuras entre sí.

A raíz de este suceso, surgen objetos que basan su funcionalidad en el principio vital de la “Persistencia de la Visión” de Peter Mark Roget, que consiste en que nuestros ojos retiene de manera temporal una imagen vista recientemente, lo cual crea la ilusión de conexión de una imagen con otra dando la posibilidad a que exista la animación y las películas persé. No obstante, la empresa Walt Disney toma auge, empieza la era de las películas animadas.

Por otra parte, con el inicio de la era digital, el avance en distintas disciplinas y la llegada de plataformas digitales, varios aspectos de la animación han mejorado en tiempos y calidad por lo que una recopilación histórica sugeriría una visión mucho más concreta, clara del avance en este campo relacionado a la tecnología, su impacto en la sociedad y las creaciones más resultantes de cada época.

Esto lo explica Cáceres et al. (2016), cuando interpreta a las formas de hacer animación como una expresión artística de una realidad presente o ficcionaria en la cual, el autor plasma en un lapso de tiempo un contenido dispuesto al consumo y a la expresión, de la siguiente manera.

Con el paso del tiempo y los avances tecnológicos las maneras que tenemos para contar una historia son cada vez mayores, no solo por que podamos llegar cada vez a más personas sin importar la distancia o el idioma, sino también porque tenemos más herramientas para transmitir nuestras ideas. Los seres humanos hemos venido contando historias desde nuestros inicios, pero lo hacíamos con las herramientas más básicas que teníamos, toda manera narrativa en la que nos expresábamos inicialmente se resumía en utilizar los sonidos y las señales que podíamos hacer con nuestro cuerpo,

algo así como cuando somos bebés y la única manera de dar a entender que algo no nos gusta, es llorando y pataleando, pues no conocemos mayor lenguaje a este (p. 35).

El estudio histórico demostraría la evolución del formato para la creación de historias, donde Ecuador, destaca desde los primeros intentos por una animación comercial dedicada a la animación para TV. El avance de una producción 2D representa la calidad de un salto evolutivo al movimiento de imágenes. Las propuestas utilitarias se vieron reflejadas en las formas representativas de la necesidad de abordar un público específico.

En el caso de Ecuador, la animación surge, en el año 1964 en Canal 4, de los experimentos del caricaturista Gonzalo Orquera, primer animador cinematográfico, quien por su curiosidad e interés se contactó con la empresa multimillonaria Disney para solicitar información sobre cursos de animación, a lo que la empresa le envió un catálogo básico sobre el tema.

Su pasión por este arte y la motivación de su hermano, lo llevó a viajar a New York, lugar en el cual trabajó y se relacionó con personas involucradas en el mundo de los dibujos animados. Por lo que, para el año de 1972, regresó a sus tierras con abundante conocimiento y algunas herramientas para iniciar su pequeño estudio, CINEMATECA.

Posteriormente surgieron personajes reconocidos y muy queridos hasta la actualidad, como es el caso de Albertiño Do Santos y su famoso slogan “Fruit es sensacional y es nuestra” para la bebida ecuatoriana o, al *¡Qué paso pues, mi chulla!* Del mítico personaje vestido con pantalón a rayas y su tradicional bigote blanco, Don Evaristo, creado durante la Alcaldía de Rodrigo Paz para educar cívicamente a los quiteños. Como menciona Edgar Cevallos a través de Diario La Hora (2021) “La idea nació de sus recuerdos de infancia en donde realizaba dibujos, mediante figuras ovaladas, como «huevitos». Recuerda que el personaje, el cual «era muy fácil dibujarlo», se convirtió en «un logro de diseño y de idea»”.

No obstante, una de las más grandes propuestas a nivel comunicacional es “Máximo”. Para Checa (1994) Yo soy Máximo representa el trabajo colaborativo en animación ecuatoriano vinculado al tema de la salud con “Máximo”, un tucán en animación 2D, que presentaba la ética sanitaria ante la cual se encontraba el país, con el uso de tecnologías y técnicas de Disney en colaboración con CINEARTE, las estrategias comunicacionales implementadas dieron paso a una propuesta de animación que UNICEF y Disney vieron beneficioso ante la necesidad de cubrir con información perteneciente al cuidado de la salud infantil con un producto realizado para Ecuador.

Los productos de animación se encuentran en constante evolución y siendo adaptados para las nuevas tecnologías, las fronteras que existían entre las animaciones tradicionales y las formas de renderizado actuales también han visto una brecha importante ante la cual la tecnología ha ayudado para la producción de mejores propuestas de animación con

mucho menos presupuesto a largo plazo y con un esfuerzo menor de equipos de animación (Pikvov, 2010).

El paso de la animación 2D se ve mejorada con la innovación tecnológica del nuevo siglo, la implementación de tipografías de manera sencilla por medio de software facilitó la tarea de implementación de recursos narrativos que mejoraron el atractivo del producto audiovisual.

En este contexto Oleas (2018) argumenta que, los recursos de software y hardware toman relevancia para la construcción de animación ecuatoriana, la facilidad de los instrumentos tecnológicos facilitan las tareas además de que mejoran de forma completa el contenido en los ámbitos de calidad visual, sin desperdiciar el trabajo detrás de creación argumentativa, las facilidades de equipos de última generación ven sus resultados en el claro potencial que existe al fomento de la cultura además de lograr construir un escenario en el que los proyectos animados pueden conseguir sus objetivos.

En este esquema para mediados de la década del 2010, según Munárriz, (2012) la animación incurre en un proceso de transformación en donde se ve reflejado el paso tecnológico en calidad fluidez y técnica, afirmando que:

La animación 2D tradicional que ha configurado el imaginario colectivo de varias generaciones ha desaparecido de forma brusca. [...] las posibilidades narrativas del dibujo en el tiempo, ha desaparecido de nuestros cines y televisiones. En su lugar la industria ha adoptado un nuevo modo de producción con una nueva estética y narrativa, como la animación 3D. El artista que ha adquirido esa cultura de la animación en su infancia encuentra natural emplear sus recursos en su búsqueda expresiva (p.3).

La vinculación de animación y arte ha sido incorporada a la propuesta ecuatoriana de animación desde sus inicios, la crítica a la diferenciación con el termino de animación.

Constante (2018), mantiene una postura en la cual propone que la animación en Ecuador se despegue del pensamiento malversado sobre la animación.

Mostrándola no como un género cinematográfico orientado a un único público específico, sino que se trata de un formato en el cual se puede construir una obra de arte que plasme una realidad creada a partir de los pensamientos, convicciones y argumentos que escapan del público convencional creando así desde obras que forman parte del interés colectivo como obras de autor hasta formatos comerciales que atraigan a sectores estratégicos.

La producción de animaciones a través del tiempo ha tenido cambios abruptos desde su creación, pues según Castro y Sánchez (1999) a finales de la década de los 90's ya se especulaba sobre el futuro de la animación, en la cual afirmaban que la animación surge como un intermedio entre un trabajo de calidad visiblemente atractiva (para la época) pero que sería

mucho más pulida a consecuencia de las cada vez más recurrentes actualizaciones de tecnología para crear animaciones.

Esto se ve reflejado cuando la animación ecuatoriana traspasa a la historia de la animación latinoamericana con la representación cinematográfica de uno de los personajes más representativos de Latinoamérica, Condorito de El Comercio (2017), el cual describe el proceso del cómo fue adaptada a una estética actual, adaptada para las nuevas generaciones, el contenido queda de lado ante una producción de carácter de animación realizado en Ecuador, mostrando el avance de los esfuerzos en el país por conseguir cada vez más, una mejora en cuanto a calidad de producción.

Esto se ve fundamentado en menor escala en las propuestas como concursos, en las que la participación en animación que año con año van sumando en Ecuador, se hacen cada vez más presentes y suman al historial con las pequeñas y medianas empresas de publicidad que ya cuentan con una rama de animación.

Oleas (2018), integra una retrospectiva sobre la animación ecuatoriana, categorizándola en forma de un mercado emergente que va cobrando fuerza en distintos aspectos de la sociedad, principalmente desde el campo de la publicidad, cosa que ha hecho en Ecuador, desde casi sus inicios. Añadió también, que las perspectivas a futuro de la animación cobran un sentido importante para la sociedad la cual se encuentra a la espera de la siguiente tendencia global, pues históricamente hablando, la animación ha sido una brillante herramienta para captar público.

El proceso de creación de una animación es relativamente nuevo en el entorno ecuatoriano, sin embargo se ha visto beneficiada en gran medida a la evolución tecnológica pero sin dejar de tomar en cuenta la apertura a nuevos animadores y centros especializados en animación que en un inicio partieron siendo institutos y ahora a nivel nacional se considera a la animación como una piedra angular de la creación de contenido con un amplio espectro laboral, al punto en el que las universidades han debido optar por propuestas educativas cuyas carreras en artes visuales estén vinculadas a la enseñanza de la animación 2D y 3D.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 General**

Describir en forma cronológica la conceptualización de animación 2D y 3D a lo largo de la historia en Ecuador.

### **1.2.2 Específicos**

Conceptuar la evolución histórica de la producción animada en Ecuador mediante un video documental.

Identificar los procesos de animación en 2D y 3D en Ecuador.

Examinar los trabajos de animación más sobresalientes en Ecuador y su *remake*.

Contribuir a la formación de los profesionales del ámbito de la comunicación, la producción audiovisual y la animación digital en el Ecuador.

## **1.3 Público Objetivo**

La presente propuesta de producto comunicativo tiene como público objetivo a quienes cursan la carrera de Animación Digital, Diseño Gráfico y Comunicación dentro de las instituciones de tercer nivel de educación en el territorio ecuatoriano, los cuales requieran o tengan interés en conocer la historia de la animación ecuatoriana, los tipos de animación que se han desarrollado y la capacidad para la creación de personajes e ideas acorde a la necesidad requerida. Además, es un producto apto para el público en general, para todo aquel que guste o tenga interés en el tema tratado o, simplemente, quiera recordar a personajes de su infancia.



## **CAPÍTULO II: PRODUCCIÓN O FASE DE ELABORACIÓN**

### **2. Metodología**

El presente ensayo tiene un enfoque inductivo, de carácter cualitativo el cual se genera a través de la recolección de la percepción del público involucrado como son los expertos en el tema, creadores de estas historias, animadores 2D y 3D, entre otros, que facilitarán una visión profesional, sin dejar de lado su criterio personal, donde nos cuenten sobre su profesión y como fue dibujar a personajes tan queridos.

Por otra parte, la recolección histórica del material audiovisual de animación creado desde la fecha propuesta (1964) hasta la actualidad (2022), enfocándose principalmente en el entorno quiteño, será a través de los espacios virtuales en los que se encuentran como YouTube. Además, al contactarse con algunos de los creadores, apreciar el producto original y analizar la posibilidad de recrear sucesos, finalmente, englobar los datos recolectados en un documental audiovisual de tipo histórico, que según Gómez (2019) este tipo de material audiovisual no solo alberga el pasado, sino quien se encarga de su creación brinda a su espectador una explicación sobre él por lo que lo define de la siguiente manera:

Quando se habla de documental histórico se quiere decir algo más: se hace referencia a documentales que tratan sobre la historia de la misma manera que existen libros de historia. Son documentales con una voluntad explícita y seria de entender y explicar el pasado (p. 67).

El diseño metodológico prevé la realización de un estudio de caso enfocado en animadores nacionales los cuales serán entrevistados para obtener datos que ayuden en la construcción del producto audiovisual final el cual servirá como respuesta para satisfacer la necesidad de un producto que trate de manera práctica el proceso de la animación en sus diferentes formatos para aportar a la formación de futuros profesionales en el área.

Con respecto a la elaboración de las preguntas para la entrevista, se tuvo el apoyo de contenido audiovisual, documentales ambientados en el tema propuesto, que brinden ideas que complementen con lo que se busca conocer, la información necesaria, intentando que la conversación sea natural, en donde exista una conexión entre el entrevistador y el entrevistado e incluso, se obtenga un plus como algún dato o información relevante. Por eso, la entrevista no estructurada no debe hacer que la persona se sienta examinada, es necesario lograr confianza y el vínculo de recolección de información que demanda. Rasgos significativos es el de no establecer previamente las preguntas ni confeccionar guiones (Trindade, 2017).

Por otra parte, la revisión documental permite identificar los estudios realizados anteriormente, basarnos en lo que dicen otros autores para construir premisas, sin embargo, dado a que el tema propuesto es relativamente nuevo, no existen gran cantidad de estudios

previos dentro del entorno ecuatoriano. Razón por la cual, para apoyar la investigación, se hará uso de escritos (documentos, papers, libros) de especialistas extranjeros en el tema.

En el actual proyecto se realizaron las siguientes técnicas de investigación:

## **2.1. Análisis documental de fuentes primarias**

**2.2. Entrevista:** la entrevista es considerada una técnica para recolectar información, una estrategia en el proceso de investigación. Por lo que, en este caso, se seleccionó a cinco creadores de contenido de animación digital ecuatorianos los cuales fueron escogidos minuciosamente.

En primer lugar, tenemos a Xavier Bonilla, mejor conocido como Bonil, reconocido caricaturista que cuenta con más de 35 años de experiencia en el campo de los dibujos animados. Sus historias son plasmadas en las páginas de diario El Universo, con tinte político y cómico expresa su interpretación de un acontecimiento de interés público.

En segundo lugar está Edgar Cevallos, fundador de la empresa CINEARTE. Un profesional que ha dedicado su vida al arte, creador de películas, series, publicidades, esculturas y monumentos como es el caso de Guayas y Kill, Don Evaristo y aquel simpático tucán, Máximo.

En tercer lugar están Diego Castillo y Beto Valencia, la mente creativa de la Revista élé y creadores del icónico personaje Capitán Escudo quien surgió como un tira cómica que combate con los peores enemigos del Ecuador en las páginas de la revista, que recientemente hizo su debut en las salas de cine con su cortometraje en 2D.

En cuarto lugar está el joven animador Gino Baldeón, o su seudónimo Gino Imagino, es el creador de diferentes proyectos de animación comercial o cortometrajes ganadores de premios alrededor del mundo como es el caso de Mr. Blue Footed Booby. De igual manera, fue parte del equipo de animación de Condorito y sus amigos en su largometraje.

Por último, está Nicolás Obregón, un joven graduado de la Universidad de las Américas (UDLA) que fue uno de los finalistas con su serie animada “Las Cartas de Hoki y Poki” en el concurso “Nuevas series ANIMADAS 2021” organizado por la empresa de TV Cartoon Network. Además es CEO del estudio independiente Nicoboy Animation.

## **2.3. Análisis de datos**

**2.3.1. Análisis de datos recopilados a través de la entrevista:** en el caso de mi investigación, se hizo una entrevista no estructurada o entrevista de profundidad, la cual cuenta con cinco preguntas fundamentales para la construcción del documental. Además, según el tipo de sujeto a entrevistar se ha planteado dos formatos de entrevista, una específicamente para conocer a los creadores de contenido de animación y una para conocer al personaje de animación. A continuación, se expondrán los puntos claves de cada respuesta a la pregunta planteada.

### **2.3.1.1 Motivación para convertirse en creador de dibujos animados**

Los entrevistados concuerdan en que su motivación para convertirse en creadores de dibujos animados surge en su niñez, en su fascinación por ver imágenes simples en movimiento como es el caso de la serie antigua, Los Picapiedras.

A su joven edad, experimentaron con la animación mediante inventos caseros, uno de ellos consistía en una caja, con una lupa y un foco, acompañada de una tira de dibujos humedecidos con aceite para alcanzar una transparencia, la cual se reproducía en la pared logrando el objetivo deseado. Al pasar los años, su interés creció por lo que continuaron investigando sobre la animación, su funcionamiento, su proceso.

### **2.3.1.2 Aprendizaje del campo de la animación**

Como se menciona anteriormente, al involucrarse a una edad joven dentro de este campo, y tomando en cuenta la época perteneciente del entrevistado, era complejo y casi imposible aprender sobre la animación. Por lo que, para ello, tuvieron que basarse en la experimentación, el aprendizaje autónomo fue una pieza fundamental para ellos.

No obstante, a una edad más madura, tuvieron la oportunidad de adquirir conocimiento basado en estudios e investigaciones, en especial mención, en libros, que complementaban el conocimiento previamente adquirido y lo ampliaba.

Cabe recalcar que, debido a las condiciones tecnológicas actuales, los entrevistados tuvieron que adaptarse a la demanda actual, pasaron de dibujar con papel y lápiz a hacerlo con tabletas gráficas y lápiz óptico, pero esa esencia que lo caracteriza a cada uno se ha mantenido pese a la migración de formato que hubo. De igual manera, esta situación ha facilitado la experimentación dentro del campo de la animación, la ampliación de éste ha causado que el artista permanezca en un constante estudio debido a que, la animación no se detiene, no tiene un límite.

### **2.3.1.3 Consejo a futuros animadores digitales en formación**

Aconsejan a los futuros animadores digitales en formación a tener miedo a una hoja vacía, no siempre las ideas surgen al primer intento. Los bloqueos creativos son una situación común, sin embargo, depende de uno mismo salir de ello.

La constante dedicación y, sobretodo, el compromiso que se tenga con el proyecto, con el dibujo, con el boceto, logrará el éxito. Como menciona uno de ellos, se debe dibujar como niños pero con la responsabilidad de un adulto.

### **2.3.1.4 Nacimiento de un personaje**

Se coincide en la idea de que los personajes surgen para cubrir una necesidad específica, unos están dedicados a la política, otros a la salud, otros son para el entretenimiento. Sin embargo, su nacimiento viene dado por experiencias y/o vivencias de su creador.

### **2.3.1.5 Creación del personaje**

Para crear a cada personaje, su creador hizo uso de las herramientas que tenía a su disposición. Unos hicieron uso del método tradicional, dibujar al personaje manualmente y lo animaron cuadro por cuadro al estilo Disney antiguo. Otros hicieron uso de un método más digital, haciendo uso de programas dedicados a ello. Sin embargo, coinciden en que al momento de animarlo le dieron una personalidad propia, un plus que lo distinga, lo que le hace sobresalir.

### **2.3.1.6 Relación entre el personaje y su creador**

Para esta pregunta encontramos diferentes puntos de vista. Algunos de ellos se relacionan de manera muy directa con su personaje, pues no lo trataban solo como eso, para ellos fue como tener un hijo, debían cuidarlo, mimarlo. Por lo que, ocasionalmente, se detenían a mirar todo lo que ha alcanzado, todo lo que ha logrado, y se sienten orgullosos, no solo de su personaje, sino de ser quien lo creó.

Para otros, mediante sus personajes o sus creaciones, expresaban lo que no era fácil de mostrar mediante otro producto audiovisual debido a la complejidad de su idea. A pesar del gran trabajo que conllevaba su producción de animación, sentían satisfacción al culminarlo, al igual que sus antecesores, se sienten orgullosos de lo logrado.

### **2.3.1.7 Aceptación del personaje en el entorno presentado**

Los personajes expuestos no son solo eso. Muchos de ellos se volvieron parte de su crecimiento, de su día a día. Jóvenes y niños que ahora son adultos, padres y madres quizá, recuerdan con cariño y un toque de añoranza a personajes como Don Evaristo, Máximo, Juan Pueblo, y comparten ese sentimiento a las nuevas generaciones.

Al tratarse de diseños animados que contienen cierto toque de familiaridad en ellos, crearon ese vínculo al verlos en comerciales, afiches, merchandising, etc., sus frases y canciones quedaron en la memoria de todos ellos, hasta ahora inclusive, lo cual ha logrado que su reaparición, en el caso de algunos, despierte ese sentimiento nuevamente.

## **3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN**

En una primera fase, se hará una revisión bibliográfica de la literatura planificada que permita conseguir el mayor número de información veraz para empezar a desarrollar el contenido escrito. En una segunda fase, se contará con la colaboración de los sujetos que serán entrevistados lo cual servirá para conocer al personaje creado, como fue su creación, su evolución dentro del entorno donde se encontraba, como fue el desarrollo de la persona dentro de ese ámbito, de igual manera conocer los consejos que pueden brindar hacia las nuevas generaciones de creadores mediante una entrevista de profundidad la cual se realizará de manera presencial en la ciudad de origen del sujeto.

En la tercera fase, se procederá a la elaboración del video documental como tal mediante la edición en el programa de computadora Adobe Premiere 2023, el cual contará con temática entretenida y ambientación acorde a la personalidad de cada personaje, además de contar con una línea gráfica.

### **3.1. FASES A SEGUIRSE PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO COMUNICATIVO**

#### **3.1.1. Pre producción o fase de planificación e investigación**

Al plantearse la creación de un video documental sobre la historia de la animación en el Ecuador, se busca despertar el interés por este tema, para su estudio y sus futuras investigaciones, mediante la exposición de trabajos realizados por creadores de anima-

ción ecuatorianos que han alcanzado gran éxito, llegando a ser conocidos en diferentes partes del mundo pero no dentro de nuestro país.

Con base en esto, se procedió a la escritura del marco teórico donde se expone la investigación bibliográfica exhaustiva realizada sobre el tema enfocado en explicar sus fases desde su surgimiento hasta su desarrollo continuo en la actualidad. De igual manera, en esta fase se procedió a realizar el dossier del documental, el cual contiene la información más importante del proyecto, el presupuesto estimado para su realización, así también, una breve historia de cada personaje.

El primer paso para empezar con la creación del video documental fue analizar su origen. De donde nace la animación, quienes fue los primeros en hacer uso de la misma, sin llamarla como tal y el principio en el que se basaron para crear los primeros instrumentos para la animación clásica que, año tras año iban renovándose hasta llegar a la época actual, en la cual los instrumentos tecnológicos en su totalidad reemplazaron al papel de calco y al lápiz HB.

Lo antes mencionado, se apoya de la recopilación de información mediante la lectura de libros escritos por el autor Richard Williams, la empresa de Walt Disney y, los escritores quiteños Karina Castro y José Rodrigo Sánchez.

Como segundo paso, se analizó el tipo de productos de animación que existen a nivel nacional, la relevancia que tiene en la historia a contar y el impacto que puede lograr a causar en el público espectador. En base a ello, se procedió a realizar la búsqueda y recopilación del material videográfico de cada personaje.

Al contar con la información y los datos antes mencionados, se procede a plantear la estructura del video documental, al igual que su estética, la cual debe ser entretenida y llamativa. Por lo que se intenta que cada personaje tenga un espacio adecuado para su personalidad, su propia música, su propia historia, sin alterar la fluidez de conexión entre una historia y otra. De igual manera se plantea el logotipo a usar al igual que la línea gráfica que lo acompañará. Cabe recalcar que la presentación del personaje, realizada mediante voz en off, será breve pero aportará datos sobre su nombre, lugar de origen, quien fue su o sus creadores, además de su objetivo de creación, lo cual será complementado con la información proporcionada por las entrevistas a realizar.

El presente video documental consta de una introducción donde se explica los orígenes de la animación (en la prehistoria, en la época egipcia, la griega y los instrumentos creados) mediante unos minutos de video creados mediante la técnica de animación 2D. Al finalizar el relato, se dará paso al entorno de estudio, Ecuador, mediante la animación de un globo terráqueo que enfoque a nuestro país.

A continuación, comenzamos con la historia de la animación ecuatoriana empezando por Gonzalo Orquera, pionero en el uso de la misma, como inició en este campo, su trabajo en comerciales televisivos, las dificultades que tuvo, entre otros acontecimientos relevantes. Damos un salto hacia un personaje querido y recordado, Albertino Do Santos, uno de los primeros en la publicidad nacional, sus comerciales y su frase más sonada.

Nos enfocamos brevemente en una empresa de publicidad creada en el 84, la cual nos brindó personajes recordados hasta la actualidad, CINEARTE, hablamos sobre su papel en esta área, sus logros, bajo las palabras de Edgar Cevallos su fundador. De igual manera, hablamos sobre dos de sus personajes más reconocidos y queridos a nivel nacional, e incluso mundial. Uno de ellos es Don Evaristo, proporcionamos una breve descripción del personaje y complementamos con la entrevista realizada a Cevallos sobre su creación y los logros que obtuvo dentro del entorno quiteño al que pertenecía. Otro personaje es el simpático tucán Máximo, del cual contamos su historia, quienes fueron los interesados en realizar el proyecto con nuestro país, así como también hablamos sobre su reboot en el año 2022.

Pasamos a contar sobre el caricaturista quiteño Bonil, como se involucró en el mundo de los dibujos animados, cual fue el impulso que le motivó a ello y su trabajo dentro de esta área. Damos paso a la historia de un personaje que sigue la misma trayectoria del antes mencionado Don Evaristo, el símbolo guayaquileño, Juan Pueblo.

Llegamos a una época más actual en la que contamos el desarrollo, la historia, los logros y reconocimientos de proyectos de animación como son, Tino y sus amigos, la participación en el largometraje de Condorito, la creación del video presentación de la nueva imagen del escudo de la FEF, el cortometraje de Capitán Escudo, el piquero patiazul Mr. Blue Footed Booby y finalizando con Las Cartas de Hoki y Poki.

Como escena final, se plantea proporcionar una conclusión y un mensaje por parte de los entrevistados a los futuros animadores en formación.

### **3.1.2. Producción o fase de elaboración**

Durante esta etapa se ejecutan las actividades planteadas en la pre producción, se crean todos los materiales en bruto para el proyecto; se procede con la grabación videográfica de las secuencia según como fue establecido el cronograma de actividades, se realizan las grabaciones de las entrevistas propuestas, la producción de audio, tanto el musical como la voz en off que va a acompañar el documental, entre otras cosas.

Una vez que el material antes mencionado esté completo, se procede a continuar con la etapa final de la producción, todo empieza a cobrar sentido. Se empieza

con la selección de tomas a utilizar, estructurar el video según los parámetros establecidos durante la pre producción, se realiza la primera versión de edición en el programa *Adobe Premiere*.

Posteriormente se establece una colorimetría adecuada mediante el uso de *Da Vinci Resolve* y la corrección de audios, seguido de esto se coloca la línea gráfica como es el logo inicial con el nombre del documental, el rótulo que acompaña al entrevistado durante su aparición en pantalla.

Finalmente, se procede a su renderización por lo que el material final es presentado al productor general para su evaluación y definir los cambios que pueden surgir.

## **CAPÍTULO III POST PRODUCCIÓN**

### **4. Entrega y socialización del producto comunicativo**

Después de realizar la entrega del producto comunicativo final, se procederá a la socialización del mismo mediante la presentación de un trailer debido a que la duración extensa del mismo no permitiría la reproducción completa frente al público y jurado de tesis. De igual manera, será acompañado de la explicación de su autora, los pasos y procesos a seguir para realizarlo, la experiencia adquirida detrás de ello.

No obstante, es complicado explicar el nivel de impacto que pueda causar frente al público objetivo pero se pretende que, en base a lo propuesto, despertar el interés para futuros proyectos o investigaciones.!

## CONCLUSIÓN

La animación, vista como un medio en constante evolución funciona en base al dinamismo que esta puede llegar a presentar en conforme con la versatilidad de las plataformas en las que esta se emplee para el desarrollo de contenidos.

La cronología del documental brinda, en retrospectiva, una alternativa a un estudio a profundidad para quienes inician en la animación y se encuentran dentro de la perspectiva latinoamericana. Al ser este un estudio que desemboca en un proyecto audiovisual de carácter transmedia, forma parte de los muy pocos proyectos realizados a partir de un bosquejo temporal en el que se describe la evolución de la animación y sus beneficios para la industria.

Del mismo modo, esta interpretación de la disciplina se vuelve un referente histórico al ser de las primeras recopilaciones a nivel nacional de la animación 2D y 3D en el Ecuador, dando lugar a posibles estudios posteriores o proyectos audiovisuales que requieran un componente histórico como el que puede ser llevado a cabo con esta propuesta.

La viabilidad del proyecto se ve reflejado en el cronograma, en el cual destaca su capacidad de condensación de décadas de retroalimentación continua de la disciplina, en la cual se ha diseñado el proceso de temporalidad que llevaría a cabo realizar con esta propuesta. !

## BIBLIOGRAFÍA

- Cáceres Tovar, A. F., y Corredor Malaver, C. A. (2016). Implementación de narrativas audiovisuales con animación 2D y modelado 3D, del cuento “el pardillo” del libro “cuentos pintados de Rafael Pombo” para el diseño de una publicación digital y análoga.
- Castro, K., y Sanchez, J. (1999). Dibujos Animados y Animación: Historia y compilación de técnicas de producción. *Flacso Andes*. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/126236-opac>
- Checa, F. (1994). Hola Yo soy Maximo. *Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación* (49). 92-95. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/2223/2243>
- Constante, S. (12 de agosto de 2018). El cine de animación despega en Ecuador. *EL PAÍS*. [https://elpais.com/cultura/2018/08/11/actualidad/1533947846\\_732434.html?outputType=amp](https://elpais.com/cultura/2018/08/11/actualidad/1533947846_732434.html?outputType=amp)
- Don Evaristo, la caricatura que acompañó a Rodrigo Paz. (18 de agosto de 2021). *La Hora*. <https://www.lahora.com.ec/pais/don-evaristo-rodrigo-paz/>
- Ecuador puso su marca en “Condorito”. (16 de octubre de 2017). *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/ecuador-marca-condorito-cine-comic.html>
- Gómez Segarra, M. (2019). *Estrategias narrativas de los documentales históricos españoles sobre la Guerra Civil (2000-2014)*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/50670/1/T40746.pdf>
- Hurtado, J. (26 de enero de 2022). Estados Unidos anuncia plan para afrontar la escasez de chips. *France24*. <https://www.france24.com/es/programas/econom%C3%ADa/20220126-euuu-plan-escasez-chips>

- Michelin, G. (13 de junio de 2022). Anecy: La animación latinoamericana muestra su lado más experimental. *LatAmCinema*. <https://www.latamcinema.com/especiales/anecy-la-animacion-latinoamericana-muestra-su-lado-mas-experimental/>
- Munárriz, J. (2012). Animación: imagen en movimiento en la creación artística (se mueve). [https://www.academia.edu/2242406/ANIMACION\\_Imagen\\_en\\_movimiento\\_en\\_la\\_creacion\\_artistica\\_Se\\_Mueve](https://www.academia.edu/2242406/ANIMACION_Imagen_en_movimiento_en_la_creacion_artistica_Se_Mueve)
- Oleas Orozco, J. (2018). Animación ecuatoriana: orígenes y futuro. *Ecuadorian animation: origins and the future*.
- Pikkov, Ü. (2010). Animasophy: theoretical writings on the animated film. *Estonian Academy of Arts*. [https://www.academia.edu/1125873/Animasophy\\_Theoretical\\_writings\\_on\\_the\\_animated\\_film](https://www.academia.edu/1125873/Animasophy_Theoretical_writings_on_the_animated_film)
- Restrepo, I., Tabares García, A., Sánchez Giraldo, C. y Montoya, S. (2020). Beyond the screen: *Three cases of animation in the academic and artistic expression processes in the School of Arts at Universidad de Antioquia (2000-2010)*. 10.17151/kepes.2020.17.22.14
- Ribes, X. (2007). Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje. Portal de la Comunicación InCom-UAB: *El portal de los estudios de comunicación*. <http://www.portalcomunicacion.com>
- Trindade, V. A. (2017). La entrevista no estructurada en investigación cualitativa: una experiencia de campo. In X JIDEEP-Jornadas de Investigación, Docencia, Extensión y Ejercicio Profesional (La Plata, 2017). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/64407>
- Williams, R. (2013). Kit de supervivencia del animador. Manual de métodos, principios y fórmulas para animadores clásicos, juegos, stop motion o internet.

## **ANEXOS**

### **Plantilla de entrevista para conocer al personaje de animación**

**P1:** ¿De dónde nace la idea de su personaje?

**P2:** ¿Cuál fue su proceso de creación?

**P3:** ¿Cómo se relaciona usted con su personaje?

**P4:** ¿Cómo define a su personaje?

**P5:** ¿Cómo fue la aceptación de su personaje en el entorno donde fue presentado?

### **Plantilla de entrevista para creadores de contenido de animación**

**P1:** ¿Qué le impulsó a convertirse en animador y/o creador de dibujos animados?

**P2:** ¿Cómo aprendió todo lo relacionado con el campo de la animación?

**P3:** ¿Qué mensaje o consejo le daría a los futuros animadores que se encuentran formando en nuestro país?

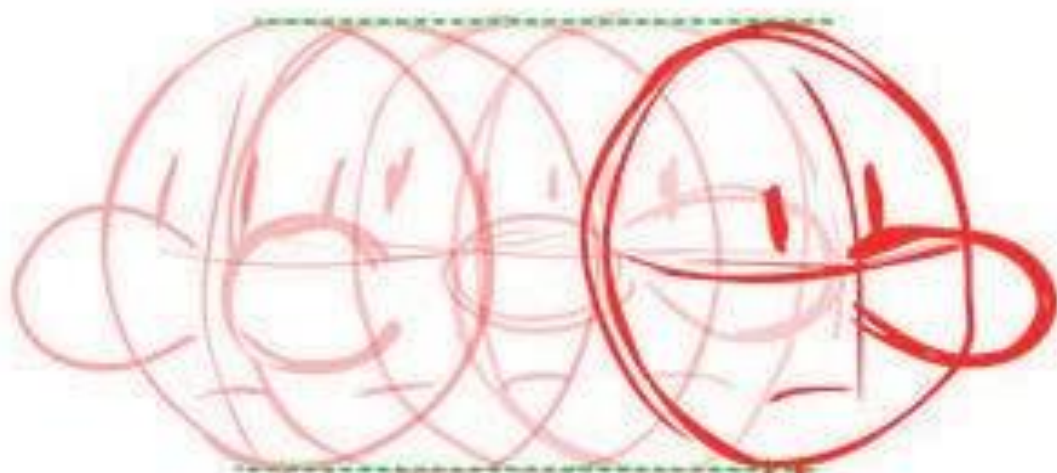


Documental histórico sobre  
la animación en Ecuador

# Memoria explicativa del proyecto

La creación de un documental histórico sobre el surgimiento, evolución e implementación de la animación como herramienta de comunicación surge de la necesidad de un producto que ponga en escena el modelo de animación en el Ecuador, con el fin de apoyar y fomentar el trabajo de aquellos que incursionaron en este mundo afrontando los obstáculos de la época.

Por otra parte, la nula existencia de un producto como el propuesto, incentiva el interés del público en conocer sobre aquellos personajes de antaño tan queridos y recordados, así como también motivar al desarrollo e investigaciones emergentes sobre el tema propuesto.



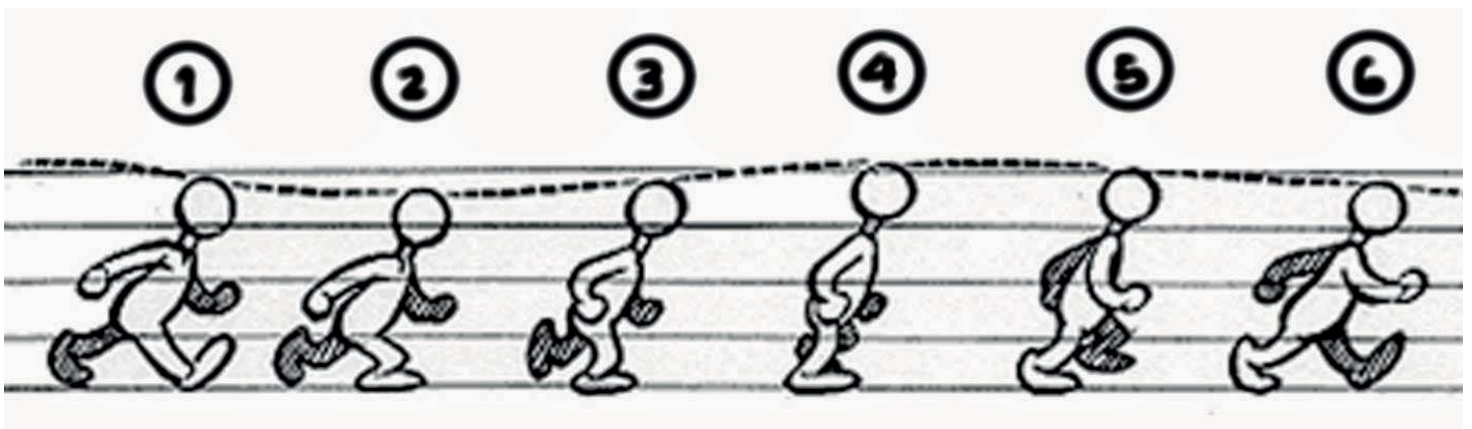
**ESCALETA**

# Introducción

La animación, interpretada de forma superficial, parte de una técnica para generar movimiento de un objeto/diseño en un formato 2D o 3D, debido a esto, se pueden relatar historias de forma secuencial y con un movimiento fluido.

Dentro del contexto histórico, surge como la implementación de una técnica para el movimiento de imágenes que en un principio se interpreta como la sucesión rápida de las imágenes que normalmente, para la época, se usaban en un carrete de película.

Esto hace a la animación un formato a explotar que, con el apoyo e implementación necesarios, pueden ser un factor de enriquecimiento ya no solo cultural por los productos que se pueden formar, sino también un factor tecnológico con el cual se pueden desarrollar creadores de contenido en animación dedicados a la producción nacional.

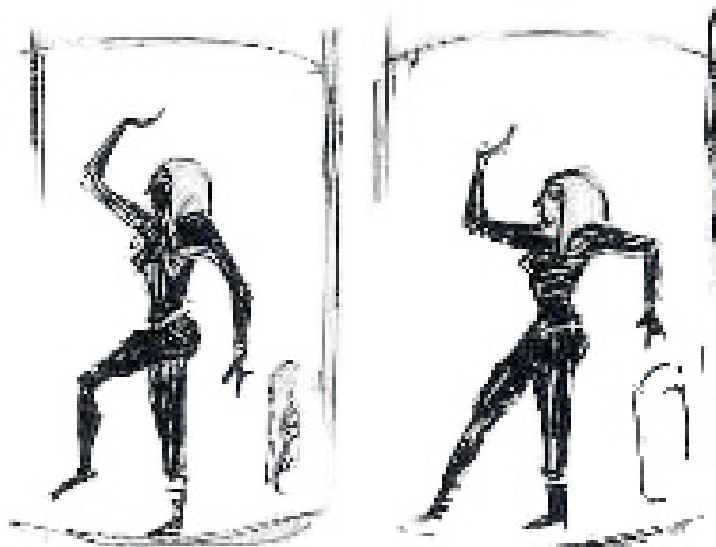


# Primeras animaciones



Durante más de 35.000 años pintamos animales en las paredes de cuevas, algunas veces dibujando cuatro pares de extremidades para mostrar el movimiento.

1600 A.C., el faraón egipcio Ramses II le construyó un templo a la diosa Isis que tenía 110 columnas, cada una tenía pintada la figura de la diosa en posiciones progresivas. Para los jinetes o para quienes iban en las carrozas... ¡Isis parecía moverse!



Los antiguos griegos algunas veces decoraban las vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción. Al darle vueltas a la vasija, se creaba la ilusión del movimiento.



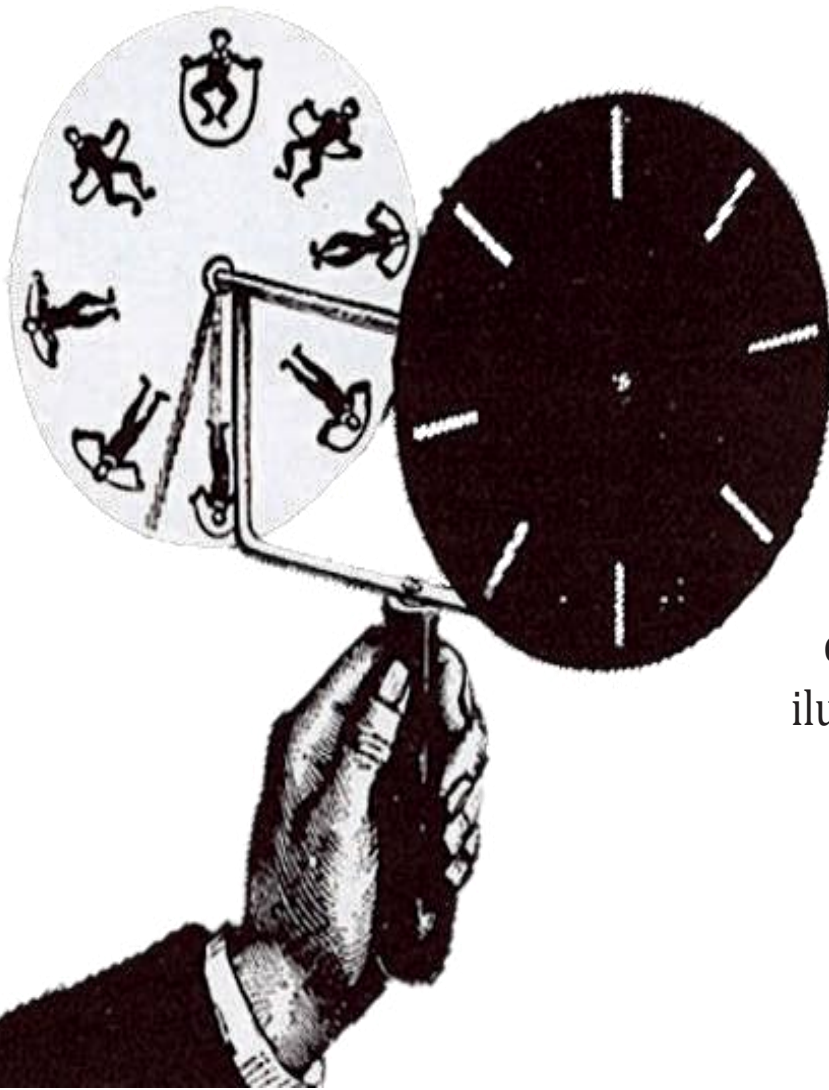
## El principio de ROGET

El principio vital de la "Persistencia de la Visión", consiste en que nuestros ojos retienen temporalmente la imagen de cualquier cosa que se haya acabado de ver.



El Taumátropo: Un disco de cartón con los extremos atados a cuerdas. Una jaula dibujada en un lado y un pájaro en el otro. Cuando el disco gira, las imágenes se mezclan y el pájaro parece como si estuviera en la jaula.

El Zootropo (rueda de la vida): (Norteamérica, 1867) y se vendió como un juguete. Largas tiras de papel con una secuencia de dibujos en ella, se insertaban dentro de un cilindro con ranuras. Se giraba, se miraba a través de las ranuras y los dibujos parecían moverse.



El Fenaquitoscopio:

Dos discos montados sobre un vástago, el disco del frente tiene ranuras en el borde y el posterior tiene una secuencia de dibujos. Se alinea las ranuras con los dibujos, al girar los discos se obtendrá la ilusión de movimiento.

El Praxinoscopio:  
Inventado por el francés  
Emile Reynaud en 1877,  
el primero en crear  
secuencias cortas de acción  
dramática dibujando en una tira  
de 30 pies de longitud de una sus-  
tancia llamada "Cristaloide".  
Esto abrió el camino a los tremen-  
dos avances que vendrían.

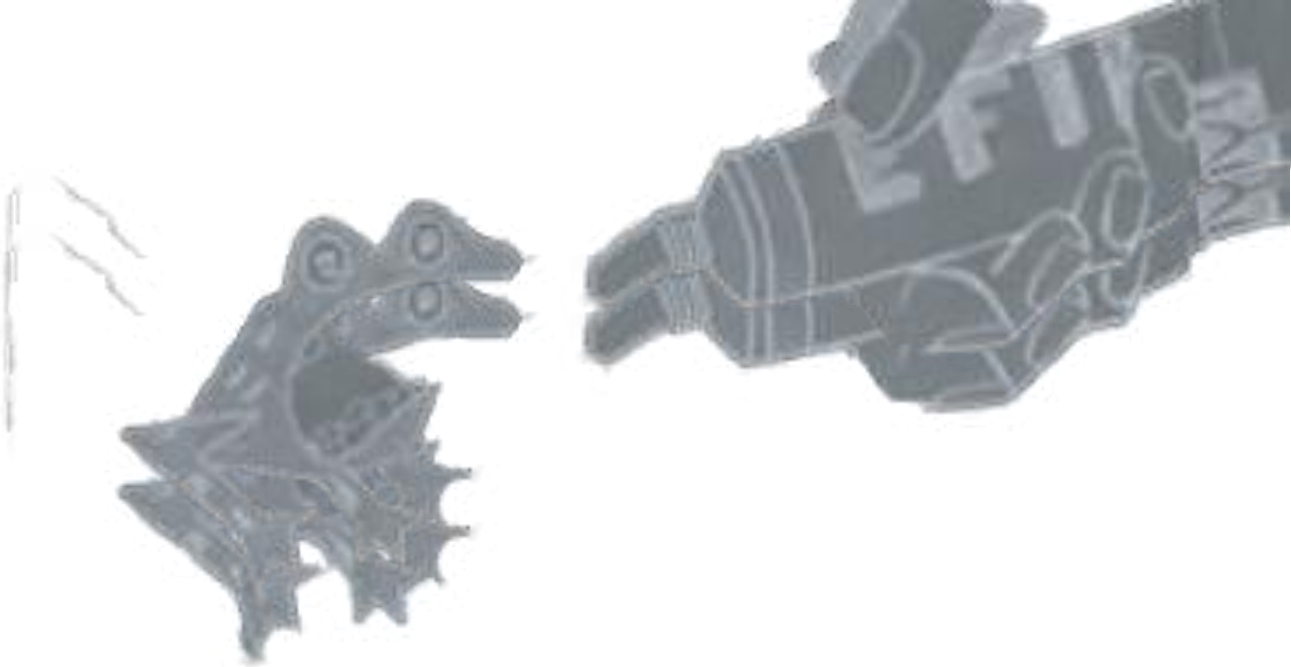


En 1868 apareció a nivel mundial un novedoso invento lla-  
mado el "Flipper Book" que hasta ahora se mantiene como el  
más simple y popular de estos inventos. Es simplemente una  
libreta con dibujos en secuencia. Se sostiene con una mano y  
con la otra se "abanican" o "flipean" las páginas, y  
los dibujos en ellas parecen moverse. El resultado  
es animación, la ilusión de acción continua.  
Dibujos en el tiempo.



# Canal 4





En Julio de 1964, el machachi Gonzalo Orquera, comienza con la animación cinematográfica en "La ventana de los Andes" emitado por Canal 4.

A los tres años de experimentar con los dibujos animados, su interés creció por lo que decide comunicarse con los estudios de Walt Disney solicitando información de cursos sobre animación por lo que la empresa le envió una guía completa con el cual, aprovechó el equipo existente y realizó el primer corto publicitario de dibujos animados en 16mm para cigarrillos Progreso.

En años posteriores, con el apoyo de la televisora en la que trabaja, creó diversos cortos publicitarios de menos de un minuto de duración para distintas empresas, sin embargo, lo común de cada uno, es que fueron realizados mediante trazos simples en color negro sobre fondo blanco o viceversa, según la exigencia. Además de que sus personajes fueron dos en escenarios poco complicados.

En el año 1970, motivado por su hermano, Orquera viaja a New York donde trabajó en una agencia de publicidad y se relacionó con profesionales en el ámbito de los dibujos animados.

Dos años después, regresa al territorio ecuatoriano acompañado de conocimiento y las herramientas para montar un pequeño estudio que aspiraba a realizar producciones de ficción de dibujos animados, sin embargo,

el insuficiente apoyo económico lo llevó a dedicarse a la publicidad.

De todos modos, a pesar de que su motivación inicial disminuía, continuó con su sueño realizando cortos publicitarios para empresas como cigarrillos Brisa, embutidos P.A.I.S., entre otros.

Sin embargo, el bajo sueldo que recibía lo obligó a vender los equipos que utilizaban para la creación de sus caricaturas animadas, finalizando con su aporte a la producción de dibujos animados nacionales.





# Albertino do santos

Un caso que marcó el uso de la animación en el campo de la publicidad, fue la marca Fruit, bebida gaseosa de producción nacional que publicitó su bebida a través de “Albertinho dos Santos”, la figura emblemática que Fruit utilizó desde finales de los años setenta y que por el grado de recordación y afecto, fue relanzada en la década del 2000.

Una de las frases más representativas del personaje fue “Fruit es sensacional y es nuestra”



Es una empresa de publicidad creada en el año 1984, sin embargo, no fue hasta 1989 que sale a la luz su primera iniciativa en el campo de los dibujos animados.

Bajo la dirección de Edgar Cevallos, nace Don Evaristo.

Don Evaristo, es un personaje de animación 2D, basado en el popular personaje del mismo nombre, el cual promociona las campañas del Municipio de Quito durante la alcaldía de Rodrigo Paz con su mítica frase; Qué pasó pues, mi chulla!



El mítico personaje de pantalón a rayas y bigote blanco se hizo popular en todo el país, al principio fue animado a través de imágenes reales con dibujos hechos en acetatos, sin embargo, no fue hasta 1997, que Evaristo apareció en un entorno totalmente animado en una propaganda contra la corrupción durante el

Gobierno de Fabián Alarcón, acompañado

del popular cantante Julio Jaramillo.

Por otra parte, la historia de Cinearte como productora de dibujos animados recién empezaba.



*¡Hey! ¡Hola!*

**YO SOY**

**MAXIMO**

y aaaaqui estoooooy...

Máximo, un simpático tucán en animación 2D, cuya personalidad cálida y alegre, vistiendo un sombrero de paja toquilla y una guayabera blanca, se volvió un amigo cercano de las familias ecuatorianas. Su animación se llevó a cargo por la empresa antes mencionada, Cinearte, debido a que la UNICEF, conjuntamente a Disney, consideraba que contaba con las condiciones técnicas y económicas para desarrollar el proyecto, además de su trascendencia con Don Evaristo.

De esta manera, la primera propaganda apareció en 1992, donde Máximo aconseja sobre los beneficios del uso de la sal yodada. Este producto, fue realizado en 16mm y revelado en Orlando, Florida.

Debido al éxito del personaje, Cinearte contó con el apoyo de tres dibujantes que corregían los errores señalados por Disney, sin embargo, la demanda fue tan alta que se contrató a animadores cubanos para colaborar en la producción.

Además, al ser vendidos los derechos del personaje a UNICEF, los consejos de salud de Máximo se volvieron internacionales, se volvió querido y recordado por todo el mundo hasta su último episodio.

¿Último?



**YO SOY**

**M**

\_\_\_\_\_

**¡YA VOLVÍ!**





Casi 20 años después, Máximo, aquel simpático tucán que se volvió referente de los derechos de niñez ecuatoriana, vuelve junto a la Secretaría Técnica del Ecuador para combatir la desnutrición crónica infantil.

Bajo el hashtag #Infancia ConFuturo, invita a los ecuatorianos que crecieron junto a él y ahora son padres o madres de familia, a unirse frente a este mal que amenaza a los niños del país mediante su fase educucomunicativa.

El regreso de Máximo fue bien recibido, aquel personaje despertó la nostalgia de muchos, dando sus mensajes de apoyo y cariño.

# BONIL



El caricaturista Xavier Bonilla, o mejor conocido como Bonil realizó una serie de 12 cortos de dibujos animados computarizados de 45 a 60 segundos de duración, basandose en sus caricaturas de tinte político en el año 1991.

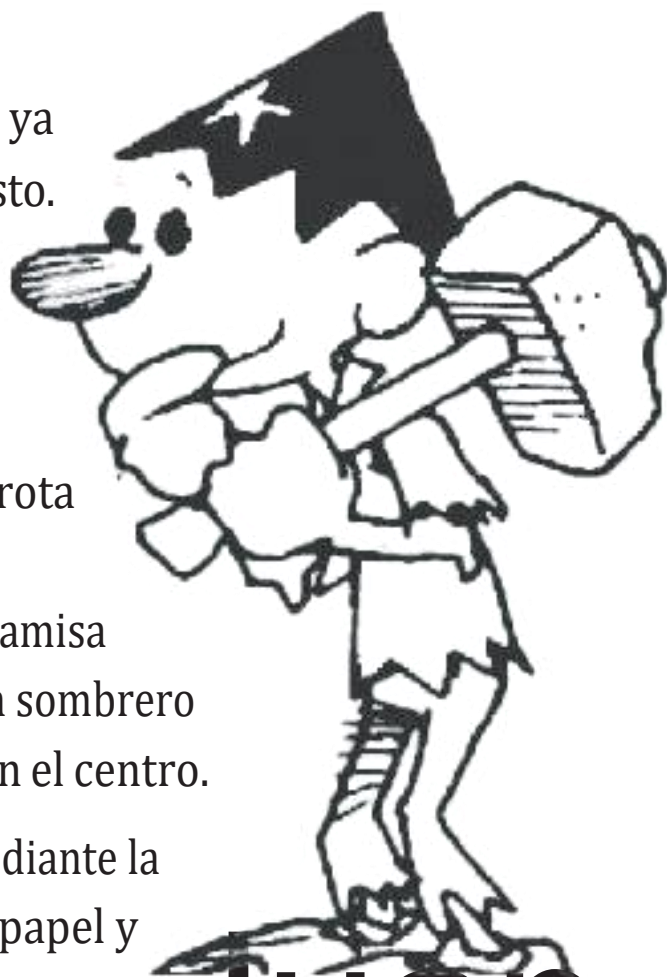
Sus trabajos fueron expuestos cada domingo por la televisora Ecuavisa durante un periodo de 3 meses, el cual fue bien remunerado.

Bonil hizo uso del mouse y una computadora Amiga Deluxe para digitalizar sus trabajos, posteriormente adquirió una tableta digital que le facilitó la creación de sus trazos.

Juan Pueblo, fue la primera y más representativa muestra de producción de dibujos animados en la ciudad de Guayaquil, siguiendo el ejemplo de su ya afamado amigo, Don Evaristo.

Es un dibujo creado por Luis Peñaherrera, un personaje con apariencia desaliñada, su vestimenta rota conformada por unos pantaloncillos negros, una camisa blanca y sobre su cabeza, un sombrero de papel con una estrella en el centro.

Su producción se realizó mediante la creación del personaje en papel y se lo capturó a través de una cámara de video para transferirlos a una computadora para su próxima colorización.



# Juan Pueblo

Con respecto a la enseñanza formal de dibujos animados en el territorio ecuatoriano, se puede mencionar que comenzó en el año 1988 con la inauguración de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ).

El estudio de esta rama empieza con el estudio optativo de dibujos animados durante dos años, distribuidos de la siguiente manera:

- Dibujos animados I y II
- Animación producción I y II

Estas materias se abordan desde la diversas técnicas de animación que existen, la forma del personaje persé dando como resultado, al final del curso, filmes creados por los estudiantes.

Sin embargo, a raíz de que la producción de dibujos animados en el Ecuador comenzó a tomar auge, emerge en el año 2016, la licenciatura en Animación Digital dictada por la USFQ.

# Educación



# VEOVEO



Es un programa infantil que forma parte de EDUCA, creado con el objetivo de incentivar el desarrollo de niños y niñas en su etapa inicial mediante contenidos entretenidos y educativos.

Aquí encontramos a Tino y sus amigos, cuatro personajes en animación 2D que muestran la cultura, las identidades locales, el cuidado de la salud y el medioambiente en cada episodio.

A través de este programa, quisieron reflejar la importancia de tener dibujos animados en los cuales los niños puedan reconocer los lugares que ven en su vida cotidiana.

El proyecto fue realizado por dos productoras de la ciudad de Quito, Motion Arts y Urbano Films.



Es una propuesta de programa infantil que nació el 1 de octubre de 2012.

Este muestra dibujos animados y, algunas propuestas, de dibujos en animación 3D, con el objetivo de educar a los niños sobre temas nuevos del Ecuador o del mundo.

Ganó el premio Merit, entregado por Graphis, prestigiosa entidad que cada año convoca a diseñadores y empresas de diseño, alrededor del mundo.

Condorito es un personaje muy querido y recordado a nivel mundial, con su aspecto desaliñado lleva divirtiéndolo a generaciones desde el año 1949 creado de la mano de Pepo.

Su debut fue mediante una tira cómica publicada en la revista Okey. Sin embargo, no fue hasta el año de 2017 que debutó como largometraje bajo la firma de 20th Century Fox.

Los encargados de darle vida al personaje 3D, fue la empresa Pajarraco Films, quien incorporó a más de 150 artistas digitales latinoamericanos para desarrollar el proyecto, entre ellos encontramos al ecuatoriano Gino Baldeón, animador 3D, a quien se le unen otros profesionales ecuatorianos para darle movimiento y vida a los personajes del filme.

Se coincide en la idea de que la película de Condorito es un gran paso en el desarrollo de la industria de la animación y el cine en América Latina, demostrando el talento de quienes lo habitan.

# Condorito



“Un escudo, dos alas, cuatro regiones y la pasión de todo un país”



En el año 2020, la empresa Chola Ad, conjuntamente con la Federación Ecuatoriana de Fútbol (FEF), presentaron frente a todo el territorio nacional su nueva marca.

Sin embargo, ésta creó confusión en quienes intentaban encontrarle forma, ¿dónde está el cóndor? se preguntaban algunos. Por lo que, un año después, Paúl Carrión junto a su equipo trabajaron en más de 5000 dibujos que le darían movimiento a lo que representa la nueva marca a través de un video animación.





En 2006, surgió en las páginas de la revista Elé, un superhéroe vestido con los colores y símbolos del Escudo Nacional dispuesto a transformar al país en un lugar más unido, seguro, alegre y solidario.

Capitán Escudo se ganó los corazones de quienes seguían sus aventuras página tras página. Sin embargo, las demandas de consumo de contenidos de entretenimiento han evolucionado.

Da el salto a la gran pantalla.

Mediante un cortometraje en animación 2D se presentan los orígenes del personaje que relatan los acontecimientos que llevaron a un ciudadano común a convertirse en Capitán Escudo, el cual fue exhibido en los cines a nivel nacional.

Este proyecto se convirtió en un reto para sus creadores, debido al demandante trabajo que requería. Seis años antes de su estreno, se probaban técnicas y estilos de animación 3D, sin embargo, el sector audiovisual experimentó una crisis económica lo que causó que el costo de producción en el formato antes mencionado sea extenso por lo que se tuvo que cambiar a 2D.





Un piquero patiazul se sienta a la mesa en la penumbra, en una habitación sólo iluminada por la luz de la luna que entra por la ventana, mientras todos los elementos levitan a un palmo del suelo. Parece el argumento de un sueño y de hecho lo es.

Aquel cortometraje de animación 3D, que muestra a una mezcla de humano con un ave en peligro de extinción y ha recorrido el mundo de festival en festival fue creado por el artista y animador ecuatoriano Gino Baldeón.

Los reconocimientos que ha tenido son las buenas nuevas que comunica el Gremio de Animadores Audiovisuales del Ecuador, una asociación que busca fortalecer la animación y lleva un año buscando vitrinas para mostrar los trabajos que hace el centenar de animadores que conviven en Ecuador.

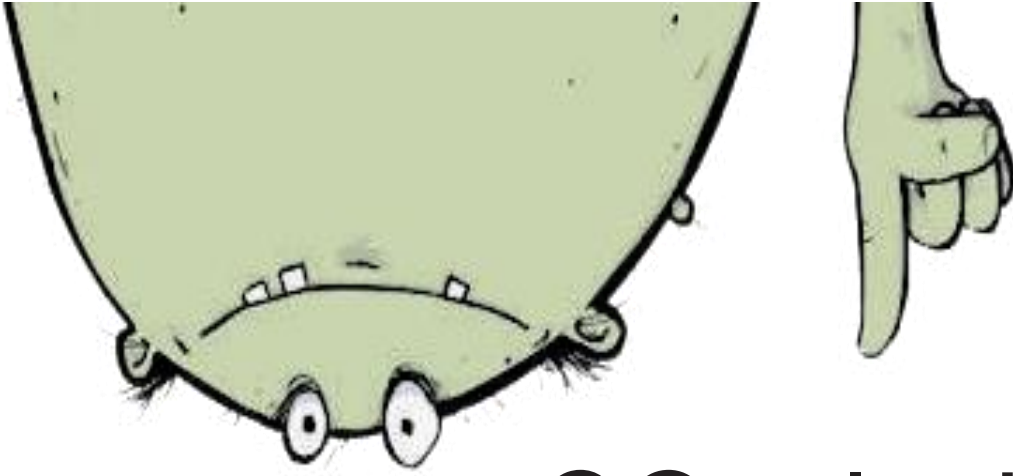


# Las cartas de Hoki y poki

Hoki es una niña creativa, enérgica, valiente, fuerte y con espíritu para el deporte. Su sueño es tener su propio equipo de voley. Poki es divertido, prefiere jugar dentro de casa, le gusta coleccionar juguetes y tiene una vena artística.

Estos mellizos de seis años son los protagonistas de “Las Cartas de Hoki y Poki”, serie animada creada por Nicolás Obregón, CEO del estudio independiente Nicoboy Animation y uno de los finalistas del concurso “Nuevas series Animadas 2021” de Cartoon Network.





# COncclusiones



La cronología del documental brinda, en retrospectiva, una alternativa a un estudio a profundidad para quienes inician en la animación y se encuentran dentro de la perspectiva latinoamericana.

Al ser este un estudio que desemboca en un proyecto audiovisual de carácter transmedia, forma parte de los muy pocos realizados a partir de un bosquejo temporal en el que se describe la evolución de la animación y sus beneficios para la industria.

Del mismo modo, esta interpretación de la disciplina se vuelve un referente histórico al ser de las primeras recopilaciones a nivel nacional de la animación 2D y 3D en el Ecuador, dando lugar a posibles estudios posteriores o proyectos audiovisuales que requieran un componente histórico como el que puede ser llevado a cabo con esta propuesta.



## Mensaje final

Recopilación de un mensaje destinado a los futuros animadores que se encuentran en su proceso de formación dado por cada personaje a entrevistar.

# Personas a entrevistar

Gino Baldeón

Xavier Bonilla (Bonil)

CINEARTE

Edgar Cevallos

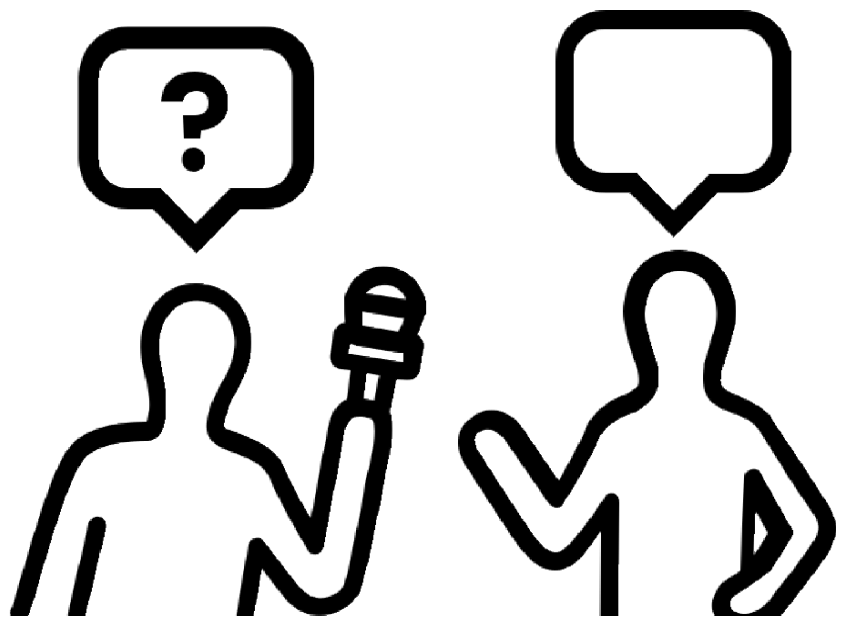
Docente de la carrera de Animación Digital de  
la Universidad San Francisco de Quito (USFQ)

Docente de la carrera de Diseño Multimedia de  
la Universidad Politécnica Salesiana.

Paúl Carrión

Beto Valencia & Diego Castillo

Nicolás Obregón



# Financiamiento

Para solventar los recursos que financiarán la producción del documental se plantea el financiamiento propio de la directora del mismo para temas como el transporte y estadía en las ciudades de residencia de los entrevistados, así como también el uso del equipo propio el cual será la herramienta principal para la obtención del material audiovisual, de igual manera, cualquier gasto imprevisto será asumido por la misma.

Culminado el trabajo, se entregará el producto audiovisual final al productor manager del proyecto, en este caso el Mgtr. Leonardo Ordoñez, para su revisión y próxima presentación frente al jurado de tesis.





# PRESUPUESTO

Al pretender realizar un documental como fecha máxima de entrega el 20 de enero, se tomarán las siguientes acciones:

1 unidad de producción

23 días de pre producción

20 días de producción y post producción

3 días de estadía en Quito

# Equipo de producción

1 cámara SONY  
Micrófonos inalámbricos  
Juego de luces  
Trípode  
Editora de video

## Costo

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| Óptica          | 0000          |
| Sonido          | 00000         |
| Utilería        | 00000         |
| Viajes          | 0000          |
| Alimentación    | 00000         |
| 12% imprevistos | 00000         |
| <b>SUBTOTAL</b> | <b>000000</b> |

# Necesidades de Producción

## Audios:

Música de fondo

*Voz en off*

Audio entrevistas

## Línea gráfica:

Título de inicio

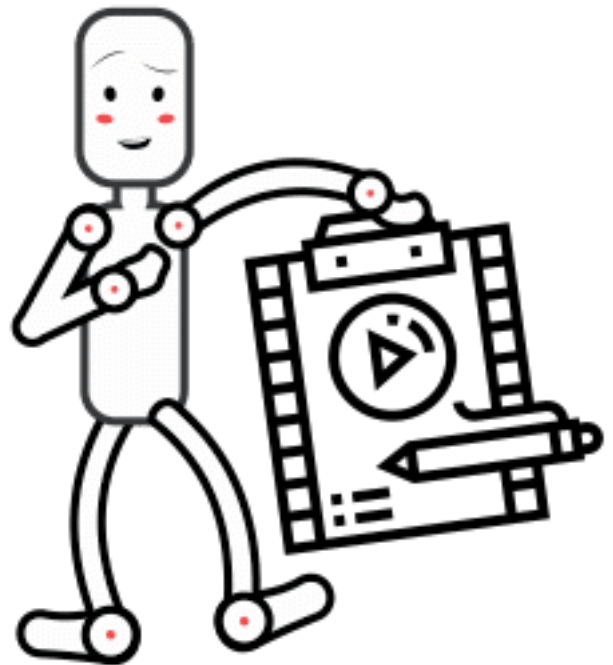
Créditos

Texto: escena recreada

Texto nombre y cargo del entrevistado

## Video:

Recreación videográfico de sucesos que no cuentan con un archivo original.



# público objetivo

Estudiantes de Animación Digital

Estudiantes de Diseño Multimedia

Estudiantes de Diseño gráfico

Estudiantes de Comunicación.

Público en general.



# Ficha Técnica

## **TÍTULO**

Mas allá del Storyboard

## **DIRECTOR**

Micaela Mayancela

## **GÉNERO**

Documental

## **PAÍS DE ORIGEN**

Ecuador

## **AÑO**

2022