

Estudio sobre la evolución de la Industria Cultural Ecuatoriana especializada en producción animada¹

Study on the Ecuadorian Cultural Industry evolution specialized in animated production

Mario Moncayo Romero²

RECIBIDO – NOVEMBRE 2018 – ACEPTADO ENERO 2019 – FEBRERO 2019

¹ El propósito de la investigación es analizar como el sector audiovisual ha crecido en el Ecuador, identificando los contenidos que mayor impacto generan en el país.

² Docente Principal de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Especialidades Espíritu Santo, Lic. En Diseño y Producción Audiovisual Magíster en Comunicación Pública de la Ciencia y la Tecnología, mdmoncayo@uees.edu.ec, ORCID: 0000-0003-2133-4483

Resumen

Hoy en día la industria audiovisual revoluciona constantemente, es uno de los negocios más lucrativos y es consumido por cientos de personas. Si bien es cierto, los países más desarrollados cuentan con un gran avance en la producción de este tipo de producciones, sin embargo, con el paso del tiempo el Ecuador ha progresado notoriamente en el área de la producción animada. Este tipo de producción ha crecido notablemente a lo largo de los años y es consumida no solo por los niños sino también por los adultos. Este progreso ha influenciado en la industria cultural nacional por lo que el siguiente artículo expone una visión crítica en torno al desarrollo y trayectoria de la producción de animados en el Ecuador, con el objetivo de informar de una manera concreta sobre el aporte que la producción animada brinda a todos los consumidores fortaleciendo de así a la industria cultural del país.

Palabras clave: evolución; producción animada; industria cultural; comunicación; cine ecuatoriano

Abstract

Nowadays the audiovisual industry is constantly revolutionizing, it is one of the most lucrative businesses and is consumed by hundreds of people. Although it is true, the most developed countries have a great advance in the production of this type of productions, however, with the passage of time, Ecuador has progressed notoriously in the area of animated production. This type of production has grown remarkably over the years and is consumed not only by children but also by adults. This progress has influenced the national cultural industry so the following article exposes a critical vision about the development and trajectory of the production of animated in Ecuador, with the objective of informing in a concrete way about the contribution that animated production Offers to all the consumers thus strengthening to the cultural industry of the country.

Key words: evolution; animated production; cultural industry; media; Ecuadorian cinema

1. Introducción.-

La industria audiovisual tiene sus inicios en 1895, luego de la primera proyección cinematográfica realizada por los hermanos Lumiere en París. Esta industria se expandió gracias a la aparición de la televisión en Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial.

Según el INEC (2011), el 86.4% de los hogares ecuatorianos cuentan con televisor. Los géneros más aceptados por los televidentes para recibir mensajes, son las telenovelas y los dibujos animados, estos son un escape a la vida cotidiana y un fabricante de sueños. A pesar de tener una población activa en la televisión, varios psicólogos ecuatorianos, entre ellos Alejandro Moreano, critican su contenido y lo catalogan como pobre.

Los dibujos animados o la animación, según Kit Laybourne son “el arte del movimiento”, en otras palabras, son el resultado de dibujar sobre papel o sobre acetato una serie de dibujos, que proyectados, dan ilusión de movimiento. De acuerdo a un estudio elaborado por la CIESPAL (1999), en una entrevista realizada al director de Cinearte, Edgar Cevallos, los altos costos y la falta de

conocimiento de técnicas, son las principales razones por las que en Ecuador no existen series de dibujos animados. En esto se incluye la inversión inicial requerida para la adquisición de equipos especializados, así como el mantenimiento de las mismas, el costo del mantenimiento de un personal experto en técnicas de animación y los materiales necesarios para la producción.

En el medio ecuatoriano, no existe la tecnología ni la educación necesaria para competir contra los trabajos de animación realizados en el extranjero, los cuales son transmitidos en un porcentaje mayor en las programaciones de los diferentes canales de televisión.

En Ecuador la primera animación que se realizó fue en 1967, con el caricaturista Gonzalo Orquera que trabajaba realizando animación cinematográfica en el Canal 4 “La ventana de los Andes”, este se unió a Fabián Vizcaino y Carlos Smeblantes y realizaron el primer corto publicitario de dibujos animados. Empleando una apariencia de personajes pocos complejos en fondo blanco o negro se realizó más de un spot publicitario con un minuto de duración como máximo para marcas como colchones Primor, Jabón Cantinflas, Phillips, entre otra (Castro & Sánchez, Dibujos animados y animación, 1999).

El Banco de la Producción se realizó la primera animación en 3D, a cargo del argentino Sergio Dinoguida. Juan Pueblo, una representación en toda la extensión de la palabra ecuatoriana. Se trata de un dibujo creado por Luis Peñaherrera para campañas del Municipio de Guayaquil y realizado en la misma ciudad (Castro & Sánchez, Dibujos animados y animación, 1999).

La producción audiovisual es el resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas.

2. Marco Teórico.-

Según el autor Martín Serrano las mediaciones de la producción audiovisual “pretenden ofrecer un paradigma adecuado para estudiar todas aquellas prácticas, sean o no comunicativas, en las que la conciencia, las conductas y los bienes entran en procesos de interdependencia” (Serrano, 1993).

Para comprender un poco más sobre el tema es necesario aclarar que son las industrias culturales. El término es empleado por los autores Horkheimer y Adorno. Estos personajes desarrollan en sus escritura un análisis sobre el mercado de masas y como este impone de cierta manera la estandarización y organización acerca de las necesidades y gustos. Es decir lo que la industria cultural hace referencia es a las diversas propuestas innovadoras y originales de algo que siempre está idéntico.

“La diversidad cultural es una cuestión clave del final del segundo milenio y principios del tercero, para América Latina y el resto del orbe. A su vez, en el mundo contemporáneo los medios masivos de comunicación o, más en general, las industrias culturales, se cuentan entre los principales actores que pueden propiciar la diversidad simbólica en el mundo” (Sánchez, 2006).

La fortaleza o debilidad del sector audiovisual de un país determina en buena medida la solidez de su identidad cultural y el grado de soberanía que es capaz de ejercer en el contexto global. Es por eso

que, la importancia de esta investigación radica en ampliar el conocimiento de las productoras que existen en el Ecuador que realizan animaciones de corte cultural.

La producción de animados es de un género cinematográfico. La producción de la animación comienza una vez acabado el rodaje de la imagen real. Para animar a cualquier personaje, es importante tener la referencia de espacio por donde se mueve, es decir, el espacio real. Además es necesaria la referencia de los diálogos entre humanos y seres animados.

Por otra parte es imprescindible mencionar que otro elemento fundamental para que exista una excelente combinación entre la imagen real y la animación es la iluminación de los planos.

Cuando los personajes están animados se procede a realizar una recomposición de lo que sería la animación, por lo que se integra la imagen real con la imagen animada. También, se realiza una composición final de las imágenes con sus efectos y ajustes necesarios.

Las etapas de la producción animada son: la animación, la iluminación, rendering, compositing.

Animación.- en esta etapa ocurren varios procesos, pues los animadores se centran en las imágenes reales al inicio. Empiezan animando los planos clave, con el objetivo de definir las poses más relevantes.

Iluminación.- Sirve para crear la atmosfera correcta y es donde se junta los distintos personajes, complementos y fondos que van en cada escena.

Rendering.- en esta etapa cada capa es enviada a una granja de resultados para combinar el todo y obtener el resultado final. Este puede durar aproximadamente unas tres horas por plano, sin embargo, siempre depende de cada caso, dependiendo de la complejidad de la escena

Compositing.- dentro de esta etapa los compositores “afinan” las capas y reagrupan todo convirtiéndolo en una sola imagen. Pero el proceso continúa, pues es necesario que después de este proceso se vuelva a enviar a la “granja de rendering” para pulir cualquier imperfección y tener un perfecto acabado.

3. Metodología.-

Para realizar el estudio, se estableció un diseño de la investigación con el fin de obtener datos cuantitativos y constó de dos partes, la primera de tipo exploratoria y la segunda de tipo concluyente. En la fase exploratoria, la investigación se concentró en recopilar información general acerca del tema; mediante fuentes secundarias, tales como libros, artículos científicos, páginas webs y diarios, se llegó al entendimiento general de la situación actual de la animación dentro del país y su relación con la cultura.

Por otro lado, para realizar la fase de tipo concluyente, se utilizaron fuentes de información primarias de las cuales se obtuvo los resultados cuantitativos esperados por la investigación ante la pregunta de: ¿Dónde se va a obtener la información necesaria para resolver el problema?

Los instrumentos usados dentro de la investigación fueron la entrevista y la encuesta. La entrevista fue el instrumento que permitió aproximarse al tema de la animación, la animación dentro del

Ecuador, y fundamentalmente al tema de las animaciones de corte cultural realizadas en el país. Las entrevistas fueron realizadas a expertos en el tema de la animación y producción, por lo que sus argumentos y recomendaciones sirvieron como guía y marco referencial para profundizar en el contexto del problema planteado.

Los entrevistados fueron: David Choez, encargado de la carrera de Producción Audiovisual de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil; Jorge Lama, productor audiovisual de Opal; Eric Ramos, productor audiovisual de Opal y Mario Moncayo, catedrático de la Universidad de Especialidades Espíritu Santo.

En cambio, para la fase de tipo concluyente se utilizó el instrumento de la encuesta, con la cual se buscó obtener resultados cuantitativos y descriptivos sobre la cantidad de animaciones de corte cultural realizadas en el país dentro del periodo de tiempo antes mencionado.

Debido a la cantidad amplia de productoras establecidas en el país, se decidió realizar la encuesta a una muestra de la población total de productoras. Gracias a resultados obtenidos de fuentes secundarias, se logró obtener el número total de productoras en el Ecuador, por lo que en base a ello se utilizó una fórmula de población finita con un nivel de confianza del 90%, margen de error del 5%, probabilidad de éxito 50% y probabilidad de fracaso del 50%. Dichos valores fueron establecidos debido al tipo de investigación a realizar, donde se encontró que el nivel de confianza de 90% y el margen de error del 5% sería adecuado para la magnitud y requerimientos del proyecto.

El diseño de la encuesta fue realizado en primer lugar para filtrar cuantas productoras realizan animaciones y cuantas no. después de este filtro, la encuesta muestra una serie de características que una animación debería tener para ser considerada de tipo cultural. Estos rasgos fueron definidos en base a los argumentos del Master en Filosofía Carlos Augusto Hernández y al historiador y gastrónomo italiano Massimo Montanari. Los rasgos fueron los siguientes:

- Destaca el arte de la danza o bailes propios de alguna región
- Promueve la poesía
- Destaca el arte arquitectónico de algún país
- Promueve la música propia de algún país o región
- Exalta costumbre y temas religiosos
- Promueve la pintura, escultura u otras artes plásticas
- Exalta las leyendas o la mitología de alguna región
- Promueve obras teatrales
- Sirve para promover el lenguaje de alguna región
- Sirve para divulgar algún conocimiento científico descubierto
- Destaca las costumbres culinarias propias de alguna región.

ENCUESTA - ANIMACIONES DE CORTE CULTURAL

1. Nombre de la productora o productor independiente:
2. ¿Ustedes produce animaciones? Si o No (si la respuesta es no, se termina la encuesta)
3. ¿Aproximadamente cuántas animaciones han realizado desde el 2007 hasta el 2015?
4. De la lista de características que le dictaré a continuación, indique cuáles de ellas han estado presente en sus proyectos de animación dentro del periodo de tiempo antes mencionado.

Destaca el arte de la danza o bailes propios de alguna región	
Promueve la poesía	
Destaca el arte arquitectónico de algún país	
Promueve la música propia de algún país o región	
Exalta costumbre y temas religiosos	
Promueve la pintura, escultura u otras artes plásticas	
Exalta las leyendas o la mitología de alguna región	
Promueve obras teatrales	
Sirve para promover el lenguaje de alguna región	
Sirve para divulgar algún conocimiento científico descubierto	
Destaca las costumbres culinarias propias de alguna región. Ejemplo: platillos típicos	
Promueve algún otro rasgo no mencionado que usted considere como símbolo cultural de alguna región.	

5. Cuántas animaciones con alguna o algunas de las características antes mencionadas ha realizado desde el periodo del 2007 hasta el 2015?

Una vez pasado por este segundo filtro en el que el encuestado puede reconocer cuáles de sus producciones animadas poseen alguno o algunos de estos rasgos, se procedió a preguntar por el número total de ellas realizadas dentro del periodo de tiempo establecido por la investigación. De esta forma se logró obtener datos concluyentes acerca de cuántas animaciones de corte cultural han sido realizadas dentro del país desde el año 2007 hasta el 2015.

4. Resultados

Resultados obtenidos de la fase de tipo exploratoria

Para la fase tipo exploratoria del proyecto, se empezó por consultar fuentes secundarias como artículos, libros, sitios web y directorios que permitan conocer el terreno de la animación en el Ecuador, aclarar el concepto de cultura y otros datos referentes a la industria audiovisual. Así mismo, como parte fundamental de esta fase exploratoria, se realizaron entrevistas internas y externas a profesionales a fines al ámbito de la animación y la producción audiovisual.

Animación en el Ecuador

La animación ha estado presente en el Ecuador desde más o menos el año 1964, cuando el caricaturista Machachi empezó a crear animaciones para ser transmitidas en canal 4 (Castro & Sánchez, 1999). Desde entonces la disciplina ha ido evolucionando pero a pasos no muy largos. Hasta el momento, en el país no se ha podido desarrollar como tal una industria de animación al igual que como existe en otros países.

Ciertamente en la actualidad el panorama ha cambiado, debido a que dentro de las carreras universitarias de producción audiovisual y diseño gráfico se suele impartir la animación como materia en algunas instituciones.

“La llegada de las computadoras y el internet marcaron un gran cambio en la situación de la animación en el Ecuador, no solo en cuanto a capacidad de producción sino en el acceso a la información y aprendizaje de las técnicas de animación. La mayoría de universidades e institutos ya cuentan con equipos modernos al servicio de los estudiantes”. (Arias, 2009)

Por otro lado, la USFQ (Universidad San Francisco de Quito) se ha atrevido a dar un paso más allá, y en años recientes ha abierto la carrera de Animación Digital, cuyo portal web asegura su compromiso con la formación de emprendedores en el área de animación digital, desde los conceptos más básicos, como creación de *storyboards* y guion, hasta la producción final. Esta iniciativa de la USFQ es de suma importancia, ya que podría significar el inicio de una etapa nueva de animadores dentro del Ecuador.

De igual manera, otra institución que ha sido relevante en la evolución de la animación dentro del país es el IGAD (Instituto Gráfico de Artes Digitales). Aunque esta institución no imparte la carrera de animación como tal, sí toma a la disciplina como uno de sus ejes fundamentales en sus programas de enseñanza, lo que se evidencia claramente en las producciones hechas por sus estudiantes.

Por ello, a pesar de los inconvenientes que esta disciplina ha tenido en el país, y aunque su desarrollo no ha sido total, de todas formas sí es posible hablar de un progreso. Aunque la evolución ha sido gradual y pausada, las animaciones que se realizan hoy en el Ecuador poseen una calidad mucho mejor que las de décadas atrás.

Esta evolución se ha dado más que todo gracias a las agencias publicitarias, debido a que ellas son las que tienen mayor recurso económico y personal para realizar este tipo de producciones. (Choez, comunicación directa, 2016). Así mismo asegura que “la piratería hunde” al cine ecuatoriano, por lo se podría decir que el cine animado en el país se encuentra estancado no solo por un problema económico sino también social.

No obstante, aunque la animación comercial es la que más ha encontrado su lugar, las producciones artísticas o exclusivamente creadas con fines de propagación cultural sí han existido y hasta el día de hoy se siguen desarrollando. A pesar de que los incentivos hacia el desarrollo de este tipo de animaciones no han sido suficientes, José Lama afirma que actualmente sí ha habido un apoyo por parte del estado, a través de su canal de televisión en donde usa la animación como parte de sus proyectos de propagación cultural (Lama, comunicación directa, 2016).

La iniciativa de usar la animación como medio artístico de propagación cultural ya se venía pensando desde los inicios de la disciplina en el país. Esto se lo evidencia en el testimonio de Gonzalo Orquera, quien después de estudiar animación en el extranjero regresó al Ecuador con el ánimo de realizar animaciones que exalten los íconos del país tales como la música, paisajes y las etnias. Aunque

Orquera no pudo cumplir su visión, posteriormente la productora Cinearte, dirigida por Edgar Cevallos, produjo animaciones como las de *Don Evaristo, Máximo* para promover campañas comunicacionales. También realizó *La Historia del Ecuador: los días buenos de la patria*, realizada con la compleja técnica del *stop motion* (Arias, 2009). Posteriormente otra de sus obras más emblemáticas sería *Guayaquil en la Historia*, animado también con la técnica *stop motion* y con una duración de veintidós minutos.

Animaciones de tipo cultural

Para la presente investigación fue necesario además explorar mediante el uso de fuentes secundarias, de qué formas puede la animación asociarse al ámbito cultura, ya sea desde una perspectiva artística o comercial.

“La animación ha sido trivializada e ignorada a pesar de sus tendencias radicales y sus logros artísticos a nivel técnico y estético” (Wells, 1998). Sin embargo hoy son muchos quienes reconocen la categoría artística de esta disciplina. Como lo afirma Nelmes (2012), la animación es el arte de lo imposible, considerándola además como: “las forma más versátil y autónoma de expresión artística” (Nelmes, 2012). De igual modo, McLaren la conceptualizó como arte cuando la definió como: “el arte de movimientos que son dibujados”. Por otro parte, los animadores también han sido reconocidos como verdaderos artistas.

Siendo así, se considera entonces que la animación es un arte y una herramienta creativa que tiene un fuerte potencial no solo para ser usada hacia fines netamente comerciales o de entretenimiento, sino también como medio de propagación de algún tipo de cultura al igual que otras disciplinas artísticas como la pintura, la escultura, bailes, cine, entre otros.

Según de Martínez (2003), se puede interpretar a la cultura como: “el conjunto de creencias, conocimientos, técnicas y tradiciones que conforman el patrimonio de un determinado grupo social”.

Para la elaboración del presente estudio se concluyó además que, las obras de animación a contabilizar, no solo tendrían que estar estrictamente ligadas al arte en su totalidad, ya que aun siendo creadas para fines publicitarios, su efecto como transmisoras de cultura no se ve afectado. Así lo afirma López & Requero (2006) cuando dicen:

Dada su naturaleza conformadora, la publicidad, al poner en marcha este insaciable proceso comunicacional y de consumo, además de ser difusora de cultura actúa también como uno de sus elementos homologadores, (...). Así, de un modo paradójico, la publicidad saquea elementos culturales de todo tipo: artísticos, literarios o cinematográficos; al mismo tiempo que sus mensajes son parte de la cultura. (p.10)

Características de Culturalidad

Debido al concepto amplio que la palabra cultura puede tener para las personas, fue necesario definir características concretas que faciliten a las productoras encuestadas el reconocimiento de una animación de corte cultural. Para ello se definió una lista de rasgos específicos que las animaciones deberían tener para ser consideradas de tal tipo. La lista fue elaborada en base al Físico y Master en Filosofía Carlos Augusto Hernández, quien en su obra *Arte y Cultura* (1998), expone que los símbolos propios de una cultura serían fundamentalmente los siguientes: idioma, poesía, arquitectura, música,

religión, artes plásticas, mitología, teatro y ciencia. Según el autor, ellos serían los diferentes símbolos que conforman un universo de significados creados en algún contexto social.

Productoras audiovisuales

Una vez que el panorama respecto a la animación y cultura fue esclarecido, y los parámetros que definirían a una obra como cultural fueron definidos, se procedió a explorar las diferentes entidades capaces de producir animaciones en el país. De la búsqueda mediante libros y páginas web, se descubrió que las animaciones pueden ser realizadas por productoras audiovisuales que funcionan a modo de empresa o de manera independiente. Por ello, para pasar a la siguiente fase del proyecto, fue necesario conocer cuántas productoras existen a nivel nacional, para en base a ese número sacar una muestra de la población total.

Resultados obtenidos de la fase concluyente

Una vez que se recopiló información suficiente acerca de la realidad de la animación en el país y su relación con la cultura, se procedió a ejecutar la fase concluyente de la investigación, en la que con el instrumento de la encuesta se obtuvieron datos cuantitativos que revelaron la información deseada. Siendo 145 las productoras existentes a nivel nacional según el Anuario de las Empresas de Comunicación del Ecuador, se decidió que para fines prácticos, se realizaría la técnica del muestreo, para así aplicar el estudio solo a una porción de la población total, y en base a ello poder inferir los resultados generales. Ya que la población de productoras corresponde a 145, para conseguir la muestra se utilizó una fórmula de población finita, cuyo nivel de confianza fue del 90%, margen de error del 5%, probabilidad de éxito del 50% y probabilidad de fracaso del 50% debido a que no existen estudios previos acerca del tema.

$$n = \frac{z^2 \times P \times Q \times N}{e^2(N - 1) + z^2 \times P \times Q}$$
$$n = \frac{2.68 * 0.5 * 0.5 * 145}{0.36 + 2.68 * 0.5 * 0.5}$$
$$n = \frac{97.15}{1.03}$$
$$n = 94$$

El dato obtenido de la misma fue que la muestra a encuestar debería ser de 94 productoras, que correspondieron al 64% de la población.



Figura 1. La muestra de productoras audiovisuales en el país correspondió al 64% de la población total, equivalente a 94 productoras.

En base a la muestra, se prosiguió entonces a realizar la encuesta de la cual se obtuvieron los siguientes resultados:



Figura 2. Según la encuesta realizada, el 54% de las productoras se dedican a la animación y el 46% de las productoras **No** se dedican a la animación.

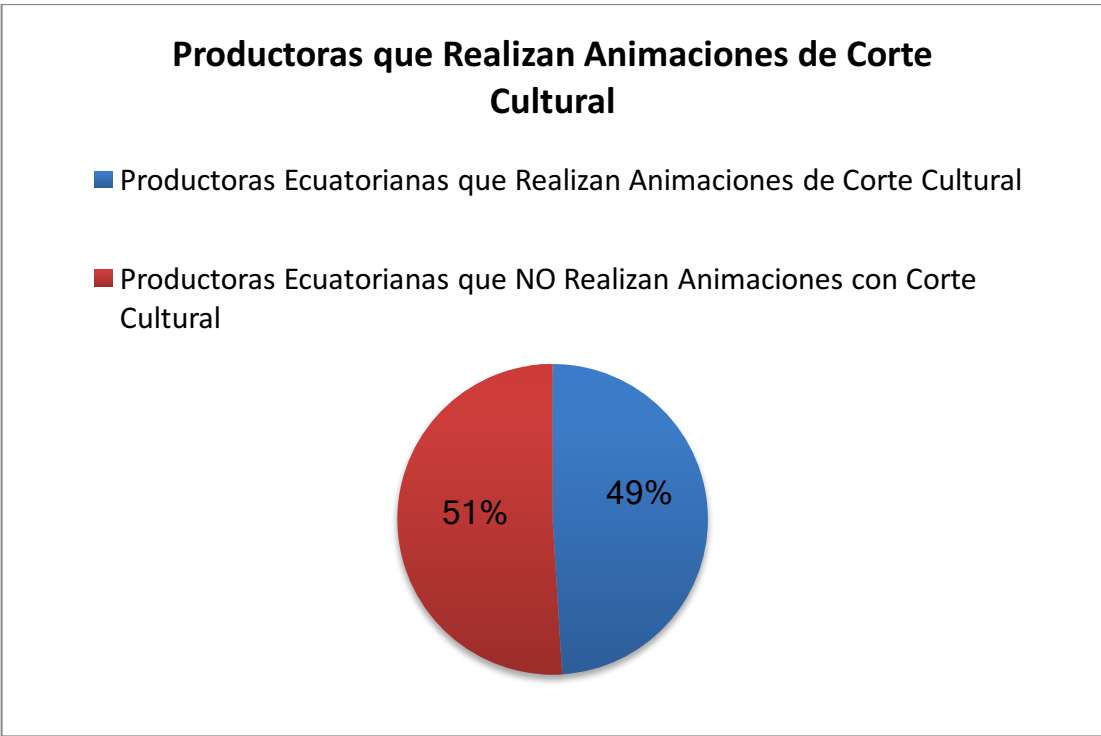


Figura 3. De las productoras audiovisuales del país que realizan animaciones, solo 49% han realizado animaciones de corte cultural.

A ese 49% se procedió a preguntar cuántas de estas animaciones habían realizado dentro del periodo de 2007 a 2015. El resultado fue que del total de animaciones producidas en el periodo de tiempo, solo el 10% son de corte cultural.



Para concluir es necesario mencionar que la investigación se realizó por medio de un diseño de investigación de dos partes, una de tipo exploratorio y otra concluyente. Los datos cuantitativos obtenidos sirvieron para finalmente revelar la información esperada.

Se considera que la cantidad de animaciones de corte cultural realizadas en el país dentro del periodo de tiempo establecido, es un número alto. Los cambios que han transcurrido en el Ecuador en el área de comunicación son notorios. Dentro del área de la producción audiovisual se observa que la cantidad de animaciones de corte cultural realizadas en el país dentro del periodo de tiempo establecido, es un número alto.

5. Referencias Bibliográficas

- Arias, D. P. (2009). *Diseño Gráfico y Animación aplicados al rescate de las leyendas de Quito*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad de las Américas.
- Cámara, S. (2008). *El dibujo animado*. Parramón.
- Castro, K., & Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito : Ciespal.
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito: Ediciones Ciespal.
- Choez, D. (3 de 2016). (C. Andrade, & V. Roca, Entrevistadores)
- Departamento de Ciencias de la Comunicación. (2012). *Anuario de las Empresas de Comunicación de Ecuador*. Loja: Ediloja.
- Diseño en Ecuador. (4 de 6 de 2014). *Diseño en Ecuador*. Recuperado el 7 de 4 de 2016, de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/animacion-interdisciplinaria-el-hombre-invisible>
- El Comercio. (27 de 8 de 2014). El programa infantil 'Tino y sus amigos' abre un espacio de pluralidad en la televisión. *El Comercio*.
- Emanuel, S. (2001). *Culturas y estéticas contemporáneas*. México: macchi.
- Gauli, J. (1998). La publicidad como arte y el arte como publicidad. *Arte, individuo y sociedad*, 182.
- Gershon, R. (2016). *Digital Media and Innovation: Management and Design Strategies in Communication*. Los Angeles: Sage.
- Hernández, C. A. (1998). Arte y Cultura. *Cobalto*, 7-18.
- IGAD. (s.f.). www.igad.edu.ec. Recuperado el 4 de 5 de 2016, de <http://www.igad.edu.ec/igad.html>
- Kuperberg, M., Bowman, M., Marton, R., & Peacock, A. (2002). *A guide to computer animation*. Focal Press.
- Lama, J. (3 de 2016). (C. Andrade, & V. Roca, Entrevistadores)

-
- Laverdi, J. C. (4 de 2012). Creación de un corto animado en 3d y la infraestructura técnica necesaria para su realización tanto en hardware y en software de licencia gnu gpl. Quito, Pichincha, Ecuador: Pontificia Universidad Católica de Ecuador.
- López, M., & Requero, M. (2006). *Publicidad y cultura. La publicidad como homologador cultural*. Comunicación Social, ediciones y Publicaciones.
- Martínez, S. V. (1998). *Introducción al arte*. México : Arrayán.
- Montanari, M. (2006). *La comida como cultura*. Trea.
- Nelmes, J. (2012). *Introduction to Film Studies*. Nueva York: Routledge.
- Obermaier, H., Bellido, A., & Pericot, L. (1957). El hombre prehistórico y los orígenes de la humanidad. *Manuales de la Revista de Occidente*.
- Ramos, E. (3 de 2016). (C. Andrade, & V. Roca, Entrevistadores)
- Ribes, X. (2014). Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje. *Lecciones de Portal, 2*.
- Roberto aparici, Agustín García Matilla, Jenaro Fernández, & Sara Osuna Acedo. (2013). *Imagen, análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa.
- Universidad San Francisco de Quito. (s.f.). *www.usfq.edu.ec*. Recuperado el 4 de 5 de 2016, de https://www.usfq.edu.ec/programas_academicos/colegios/cocoa/carreras/Paginas/animacion_digital.aspx
- Wells, B. (2011). Frame of referencies: toward a definition of animation. *Animation Practice, Process and Production, 15*.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Nueva York: Routledge.
- Yépez, C. (2012). Aplicación de técnica de animación digital, para proponer la creación de un videoclip, para una agrupación de músicos independientes. Loja, Ecuador: UDLA.