



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES.

ELABORACIÓN DE UNA PROPUESTA DE UN CORTOMETRAJE DE
ANIMACIÓN 3D SOBRE UNA HISTORIA DE AMOR QUE RETRATA LAS
COSTUMBRES DEL ECUADOR ENTRE LOS AÑOS 1938 – 1970

AUTOR

MATEO NICOLÁS SALGUERO YÁNEZ

AÑO

2018



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UNA PROPUESTA DE UN CORTOMETRAJE DE
ANIMACIÓN 3D SOBRE UNA HISTORIA DE AMOR QUE RETRATA LAS
COSTUMBRES DEL ECUADOR ENTRE LOS AÑOS 1938 – 1970

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia,
Mención en Animación Interactiva.

Profesor Guía

David Fernando Cazar García

Autor

Mateo Nicolás Salguero Yáñez

Año

2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, elaboración de una propuesta de un cortometraje de animación 3d sobre una historia de amor que retrata las costumbres del Ecuador entre los años 1938 – 1970, a través de reuniones periódicas con el estudiante Mateo Nicolás Salguero Yáñez, en el semestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

David Fernando Cazar García

Master en Dirección y Producción Cinematográfica de Animación Digital

CI: 1716915358

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, elaboración de una propuesta de un cortometraje de animación 3d sobre una historia de amor que retrata las costumbres del Ecuador entre los años 1938 – 1970, del estudiante Mateo Nicolás Salguero Yáñez, en el semestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Santiago Vivanco Morillo
Master of Fine Arts in Broadcast Design
CI: 1707084545

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Mateo Nicolás Salguero Yáñez

CI: 1750793141

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá, el corazón de nuestras vidas, mi papá por siempre saber cómo apoyarme, mi hermano por aguantar los mil cambios del presente proyecto y en general a todos quienes puedo llamar amigos y familia.

DEDICATORIA

Dedicado a todas las personas que me han acompañado en este largo camino de crecimiento, pero principalmente a mis abuelitos, quienes inspiraron este proyecto llenándonos del amor más puro que jamás conocí.

RESUMEN

La animación en el Ecuador ha tenido su crecimiento en los últimos años, compitiendo a nivel latinoamericano y mundial, siendo un muy largo camino el que ha tenido que recorrer y con un apoyo muy reducido tanto del gobierno como de los mismos ecuatorianos que aún no logran apreciar lo que significa una producción animada, la complejidad de la misma y el tiempo y recursos que se deben invertir para lograrlo.

Con una industria en crecimiento a nivel global, y cada vez con más técnicas y herramientas nuevas que facilitan el trabajo de contar historias es necesario una producción audiovisual animada que narre la historia de ecuatorianos, dejando de centrarnos solamente en vivencias de afuera, cuando en esta tierra existen tantas historias hermosas que merecen la pena ser contadas y transmitidas y que mejor que en un medio que es capaz de conectar personas y transmitir mil y una emociones.

El poder cultural que tiene la animación para contar anécdotas, cuentos, historias, es tan poderoso que es necesario utilizarlo para una producción autóctona del país, poniendo el cimiento para futuras producciones ecuatorianas que narren más vivencias de aquí, rescatando lo maravilloso que tiene el país y que con el pasar de los años se está olvidando.

ABSTRACT

Animation in Ecuador has increased in the last few years, competing in a latin american and world wide level. It has been a long journey along with few governmental help as well as the ecuadorians that still so not appreciate the significance of the animated production, its complexity, the time and resources that are invested to achieve it all.

With a growing industry that is at global level, with increasing techniques and tools that facilitate the way we tell stories. It is necessary to have an animated audiovisual production that narrates the ecuadorian´s story, that way, focusing only on external experiences. There are numerous and beautiful stories that deserve to be told and comunicated, what a better way to do so than a medium with the abilities of connecting people as well as, radiate thousands of emotions.

The cultural power that animation has over telling anecdotes, tales and stories is so powerful, that it is necessary for it to be utilized as an original production of the country. Therefore, leaving the foundation for future ecuadorian productions that narrate more experiences from here, rescuing the majesty qualities of the country and how we have forgotten with the passing of time.

ÍNDICE

CAPITULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes	2
1.3. Justificación	5
CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN	8
2.1. La animación	8
2.1.1. Breve historia de la animación	8
2.1.2. Animación 3D	13
2.1.3. La animación en el Ecuador	16
2.1.4. Empatía emocional en las historias y los personajes	20
2.2. El Ecuador de 1900 - 1970	22
2.2.1. Acontecimientos históricos y culturales más importantes del Ecuador englobados en los años 1900 a 1970	23
2.2.2. Migración de zonas rurales a zonas urbanas entre los años 1900 a 1960	33
2.2.3. Cantón Chimbo - Bolívar	35
2.2.4. Ciudad de Quito - Pichincha	36
2.3. Biografía de Guillermo Yánez y Lupe Silva	37
2.3.1. Guillermo Yánez	37
2.3.2. Lupe Silva	40
CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO	42
3.1. Planteamiento del problema	42
3.2. Preguntas	43
3.2.1. Pregunta general	43
3.2.2. Preguntas específicas	43
3.3. Objetivos	44
3.3.1. Objetivo general	44
3.3.2. Objetivos específicos	44
3.4. Metodología	44
3.4.1. Contexto y población	44
3.4.2. Tipo de estudio	45
3.4.3. Herramientas a utilizar	45

3.4.4. Tipo de análisis	45
CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO	47
4.1. Preproducción	47
4.1.1. Guión:.....	47
4.1.2. Storyboard:.....	48
4.1.3. Diseño de personajes.....	49
4.2. Producción	51
4.2.1. Modelado y textura de los personajes.....	51
4.2.2. <i>Rigging</i> de personajes.....	55
4.2.3. Diseño de <i>Backgrounds</i>	55
4.2.4. Armar las escenas.....	59
4.3. Postproducción.....	61
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y	
RECOMENDACIONES	63
5.1. Conclusiones	63
5.2. Recomendaciones	64
REFERENCIAS.....	65

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El presente proyecto está enfocado en la investigación sobre la animación digital 3D que tiene por objetivo conseguir la información para elaborar una propuesta de cortometraje de una historia de amor y perseverancia retratando así las costumbres del Ecuador entre 1938 a 1970. Una época donde las costumbres y tradiciones ecuatorianas eran muy distintas a las presentes y un contexto histórico que cada vez se va enterrando y olvidando más en el tiempo. Es un tema que aporta con la historia olvidada de muchos antepasados ecuatorianos y las biografías de personajes comunes y corrientes, pero con grandes aventuras en su caminar, personas que merecen que su vida se conozca y sea recordada. El proyecto se encarga de recopilar la información necesaria para que al momento de realizar la animación cuente con los sustentos correspondientes de la época en la que sucedieron estas historias, tanto de costumbres, vestimenta, arquitectura, entre otros. La intención es que el espectador tenga un viaje al pasado del Ecuador, adentrándose así en aquel tiempo olvidado por las producciones audiovisuales, en una animación realizada por y para ecuatorianos que aporta a la cultura de conocer cómo se manejaban las cosas en aquel tiempo, la migración, como papel fundamental para entender la población actual en las grandes ciudades del país y, principalmente, ayudar al crecimiento de la animación digital del Ecuador, aportando con nuevos productos audiovisuales.

La historia será realizada mediante técnicas de modelado, escultura, iluminación y animación en computadora 3D, aplicando así todos los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera, tanto los aportados por la Universidad de las Américas como también los conocimientos empíricos. Por su parte el proyecto de tesis estará enfocado a la realización de los cimientos para el cortometraje final.

Este trabajo presenta los siguientes capítulos:

El capítulo I: contiene la introducción, los antecedentes y la justificación. El capítulo II: estado de la cuestión. el cual se divide en tres partes principales, primero, la animación, aquí se ofrecerá una breve historia de la misma, como también, sus primeros pasos en el Ecuador y la inteligencia emocional dentro del mundo animado; el segundo tema es el Ecuador de 1938 - 1970, con sus acontecimientos históricos más importantes, la cultura y la migración del país entre esas fechas y la información correspondiente a la vestimenta, arquitectura y cultura de las ciudades de Quito y de Chimbo; como tercer tema, se aborda la biografía de Guillermo Yáñez y Lupe Silva, personajes principales de esta animación. El capítulo III: contiene el diseño del estudio, con el problema, las preguntas, los objetivos y la metodología que se utilizarán. Capítulo IV: se dedica al desarrollo del proyecto. Y, finalmente, el capítulo V: que incluye conclusiones y recomendaciones que se han obtenido en el mismo.

1.2. Antecedentes

La animación es un medio de producción audiovisual llamativo y fantástico para todas las edades, que ayuda a contar y adaptar increíbles historias a la televisión o a los cines, grandes empresas han sabido enculturizar y dar grandes enseñanzas a través de ellas, mostrando así el gran poder que tiene la misma dependiendo del uso que se le dé.

Debemos subrayar la inmensa capacidad del cine para transmitir un conocimiento directo, vivo, real de acontecimientos y sucesos sociales. El cine no sólo llega a la inteligencia de las personas, sino también conecta con sus emociones, para generar motivaciones y para facilitar el compromiso de las personas con el cambio. Cambio que puede favorecer a partir de la realidad inmediata. (Universidad de Murcia, 2015)

En el contexto de la animación, el Ecuador va de la mano actualmente con algunos grandes referentes que han sabido dar un nombre a la animación latinoamericana, una historia con un lento crecimiento debido al poco aprecio

popular que existe en el país por este arte, que ha llevado a que muchos estudios cierren sus puertas.

Castro y Sánchez (1999) cuentan la historia de artistas como Gonzalo Orquera, precursor de la animación ecuatoriana en el año 1964, donde al querer cumplir su sueño de contar historias a través de la animación y darse cuenta de la falta de apoyo y dinero, se vio obligado a vender sus equipos de animación y dedicarse a la publicidad.

Actualmente, en el Ecuador, la animación va principalmente dirigida a publicidad y marketing, y lo poco de entretenimiento y aprendizaje está dirigido para niños de 3 – 7 años por la cadena de televisión *Educa*, que utiliza un formato similar a otras cadenas internacionales.

Dentro de esta rama de aprendizaje existen animaciones como *Nuestro Cuerpo*, realizado en 3D para el programa *Habla Serio Ecuador*, donde se retratan las diferencias entre niños y niñas de tres años, o también *Tino y sus amigos*, animación 2D transmitida por *Mundo VeoVeo* que aporta a la cultura del Ecuador y sus diferencias en el contexto actual.

En el país existen grandes precedentes de animadores como lo es Gino Baldeón, encargado de dirigir el cortometraje *Mr. Blue Footed*, nominado en 14 diferentes categorías y festivales de animación, en Chile, Canadá, Japón, entre otros, ganando en dos de estas nominaciones, Gino Baldeón cuenta también con varios proyectos que han tenido acogida internacionalmente, siendo uno de ellos *Ram Pam Dam* animación 2d para niños, transmitido por el canal *Cartoon Network*, también ha surgido una gran rama de nuevos proyectos de animación de la mano de la productora Matte, casa productora de *Mr. Blue Footed*, con proyectos como *Afterwork* dirigido por Luis Usón y producido por Andrés Aguilar, una colaboración entre Ecuador, España y Perú. *Afterwork* a la fecha cuenta con mas de 62 nominaciones internacionales y mas de 10 de premios como mejor cortometraje. Matte también prepara varios nuevos

proyectos de animación comercial para los siguientes años, otro proyecto como lo es Bichejos de la Universidad de las Américas del Ecuador, dirigido por David Cazar y Carolina Loor, una serie de animación que utiliza las herramientas de render en tiempo real, entregando un producto de calidad. Todo esto demuestra como el país se encuentra en un proceso de crecimiento en la animación tratando de competir contra los más grandes de Latinoamérica.

Existe un hueco de información con respecto a la producción audiovisual en el Ecuador en la primera mitad del siglo XX. Normalmente esta información está almacenada en libros, pero cortometrajes, largometrajes o producciones casi no existen, dejando esta parte de la historia olvidada en el tiempo, e infravalorando el poder actual de los transmedia para informar.

En el Ecuador existe una producción audiovisual que narra la historia del siglo XX del país en hechos políticos y religiosos realizada por Teleamazonas, una gran investigación resumida en dos horas de especial, recopilando todo un siglo de historia ecuatoriana, en términos de animación apenas existe un cortometraje de *stop motion*, realizado por Cinearte, que en su trama cuenta cómo fue el primer contacto de los pueblos indígenas con españoles, pero esta animación se alejaría del concepto de historia de la primera mitad del siglo XX.

La vida en ese tiempo era diferente a lo que se conoce actualmente, un país pequeño, no globalizado, con costumbres muy arraigadas, un desbalance financiero y una religión mucho más implantada, que lo volvían un lugar encerrado en el tiempo, todo esto mostraba una época de crisis donde las diferentes reformas aplicadas, no dejaban una solidez necesaria para el pueblo ecuatoriano. Ayala (2008) afirma: “Luego de que Isidro Ayora fuera nombrado presidente constitucional en 1928, gobernó por casi tres años, hasta que cayó en 1931, dejando al país debatiéndose en una compleja situación de inestabilidad” (p. 34). El país supo moverse a través de esa inestabilidad constante, entre guerras de cuatro días, presidentes que iban y venían, nuevas leyes y corrupción.

En 1941, bajo el gobierno de Arroyo del Río, quien había sido denunciado por fraude electoral, Perú invadió el Ecuador y a falta de alguien que dirigiera las tropas correctamente, el país se vio derrotado y firmó el tratado de Río de Janeiro, donde se concedía gran parte del territorio amazónico ecuatoriano al Perú. En 1944, el Ecuador se levantaba como un país furioso y estancado por sus malas administraciones, donde por reacción popular, Arroyo del Río cae de su mandato.

A partir 1948 hasta 1970 el Ecuador alcanza una leve estabilidad gracias al auge bananero y petrolero, que ayuda a sus actuales gobernantes a mantener una pequeña paz entre un pueblo cada vez más descontento con lo que pasaba a su alrededor, un pueblo pobre y con resentimiento a aquellas personas que prometieron mejorar el país y nunca mostraron interés en hacerlo.

Finalmente, las diferentes crisis movieron a la gente a buscar mejores oportunidades a través de la migración, nacional e internacionalmente, las grandes ciudades empezaron a crecer cada vez más, con individuos que buscaban mejores oportunidades.

La animación en el Ecuador no cuenta con productos que narren estos hechos y costumbres de una manera que puedan quedar grabadas en la memoria y, aparte, sirvan para aprender más de las raíces ecuatorianas. A pesar de los diferentes estudios y algunas cuantas grandes animaciones ecuatorianas no se ha explorado aún este terreno.

1.3. Justificación

La falta de animaciones enfocadas al entretenimiento, autoconocimiento y de aprendizaje, narrando la historia del Ecuador entre 1938 - 1970, contando sus crisis, inconformidades y pequeños lapsos de tranquilidad, son factores que mueven este proyecto, donde, analizando la actual situación de la animación en el Ecuador, es necesario abordar estos temas para así otorgar a la sociedad

ecuatoriana un cortometraje con esencia propia del país que pueda comunicar la historia de personajes de esta nación.

Es un terreno muy amplio que no ha sido explotado por producciones audiovisuales en el país, donde al hacerlo de la manera correcta tendría muchos beneficios, tanto históricos, culturales y de producción, ampliando así el contexto manejado por animaciones y producciones audiovisuales actualmente existentes.

El proyecto tesis tiene el objetivo de recolectar toda la información necesaria y preparar gran parte de la producción del cortometraje, partiendo principalmente de la elaboración del guión, personajes, *backgrounds* e iluminación, así facilitando el trabajo de terminar un cortometraje de tal escala, la ambición a futuro es impactar a la gente que vea la pieza audiovisual, principalmente ecuatorianos, pero al ser una animación con valores y una estética animada definida es apta para cualquier persona que tenga acceso a esta, transmitiendo así las crónicas de estos años.

Explorar en esta animación el viaje en el tiempo a la arquitectura, vestimenta y costumbres de hace más de 70 años es algo a abarcar, para así llevar al espectador a través de esta línea temporal olvidada y desconocida, retratando las adversidades de la época en personas comunes del país y su caminar a través del tiempo.

Un objetivo es el de aportar con un mensaje de cómo el amor realmente logra romper barreras a través del tiempo, con personajes empáticos y emotivos, para así, educar a las nuevas generaciones y aprender de su país en la época de sus padres, abuelos o bisabuelos.

El proyecto de investigación está planificado para recaudar la información necesaria, la preproducción del corto será la clave de este proyecto de tesis ya

que cimentará las bases para el cortometraje a producirse con el tiempo y los recursos correctos. La difusión empezará por redes sociales para ayudar a viralizar la historia, llegando así, principalmente, a gente joven. Se plantearán en un futuro otros métodos de difusión.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. La animación

La animación y su evolución a través del tiempo es algo magnífico, de la misma manera que avanzaba la tecnología avanzaba la animación de la mano, es por eso que en este apartado se abordarán el origen y expansión de la animación a nivel mundial, hasta consolidarse en la animación 3D utilizada en su mayoría al día de hoy en la industria, es importante comprender el papel de la animación en el Ecuador y el por qué del presente proyecto a realizarse en el país y, finalmente, cómo influye la empatía emocional al momento de crear guiones y estructurar personajes en producciones audiovisuales para sorprender y enganchar al espectador.

2.1.1. Breve historia de la animación

La animación tiene su origen casi al mismo tiempo en el que el ser humano empezó a imaginar, pero para entender la historia se tiene que, primero, entender ¿Qué es la animación?

La palabra animación viene del latín *anima* que quiere decir alma o espíritu; mientras que el verbo *animar* significa dar vida, por lo que es un arte en movimiento, y es un arte poderoso para la comunicación, pues trasciende barreras de lenguaje y culturales siendo su misión comunicar, armonizar, entretener, educar e informar. (Flores, 2012)

El origen data desde hace 25.000 años, donde en las paredes se dibujaban pequeños fragmentos de la vida cotidiana, el más común era la caza, estas pinturas rupestres simulaban la posición de los seres humanos al momento de lanzar sus armas o de los animales con la intención de correr o atacar. Gil (2016) refiere que la necesidad de crear pinturas rupestres parte de ser un sistema de comunicación, un idioma en sí mismo, afirma que este tipo de arte

constituyó una manera de comunicarse entre el ser humano y algo divino (“Comunicación rupestre”, 2017).

Estas pinturas en la noche, al momento en que las fogatas proyectaban su sombra, daban la impresión de movimiento, esto dio origen al denominado teatro de sombras, donde además de tener las pinturas rupestres y sus respectivas sombras, los seres humanos prehistóricos jugaban con sus manos y cuerpos frente al fuego de las cavernas para así proyectar su sombra y generar nuevas formas con su movimiento (“Origen del teatro de sombras”, 2014).

Después de mucho tiempo, hasta fines del siglo XVII donde los juguetes ópticos empezaron a brillar, estos se encargaban de fascinar al espectador, estos juguetes no eran más que artefactos que daban la ilusión de movimiento. Rego (2012) afirma que “Normalmente, nuestro cerebro crea modelos que somos capaces de descifrar e interpretar de manera inconsciente e instantánea, pero en ocasiones la percepción falla y recibimos señales engañosas o contradictorias”.

De este principio partían los juguetes ópticos donde, por ejemplo, la linterna mágica creada por A. Kircher, en 1646, engaña al cerebro de que existía realmente movimiento, cuando no eran más que imágenes puestas en diferente tiempo, creando así la ilusión. La linterna mágica era un antiquísimo proyector con un juego básico de lentes, que con el tiempo, sirvió de inspiración para crear el proyector que se llevaría al cine (Rego, 2012).

En el siglo XIX, los juguetes ópticos se convierten en algo de moda extendido socialmente y, sobre todo, en uso doméstico, y es aquí donde se empiezan a crear más ejemplos de ilusiones ópticas, como el taumátropo, estroboscopio, fenaquistiscopio y, el más popular de todos, el zootropo. Todos estos con el mismo principio, engañar al cerebro con la información que llega a la retina para simular movimiento (Rego, 2012).

Después llegaron dos personas que revolucionaron y dieron un gran paso en el proceso de fundamentar la animación como tal y no solo la animación, sino también los principios del cine, estas personas fueron los hermanos Lumière. Ellos empezaron a realizar por primera vez pequeñas historias o cortometrajes y proyectarlos en instalaciones de París, esto en 1888, con el invento denominado como el teatro óptico. Según refiere Kirchmeir (1998) “el espectáculo constaba de tres «films» proyectados en una pantalla grande que ocupaba todo el escenario de la sala y acompañados de música compuesta para la ocasión por Gastón Paulin”.

Finalmente, la industria de las producciones, específicamente el cine, establecería sus fundamentos gracias a Méliès en 1896, llamado el padre de la narración y los efectos especiales con grandes obras como *Viaje a la luna* o *El castillo embrujado*. Al ser precursor de la ciencia ficción ayudó a la imaginación humana a ver las historias y ya no solo a imaginarlas (Gubern, R).

Gracias a todos los avances y el cine consolidado, el considerado por muchos verdadero padre de la animación es Emile Cohl.

Para que el cine de animación fuera una realidad era menester inventar previamente el trucaje llamado «paso de manivela» o «imagen por imagen», sobre cuya discutida paternidad (Stuart Blackton, Segundo de Chomón, Méliès) no entraremos, porque el auténtico pionero de los dibujos animados no fue ninguno de ellos, sino el francés Émile Cohl, que acabó sus días en la miseria a pesar de ser el fundador de un género que ha reportado luego tan ingentes beneficios económicos. (Gubern, 1969, p.1082)

De 1908 a 1916 se crean las bases del género, naciendo en Francia, mas consolidándose en Estados Unidos, gracias a los trabajos de Cohl. Su principio aplicado en la animación era el mismo del cine, engañar al cerebro con una cantidad de imágenes sucesivas, solo que en vez de fotografías Cohl utilizó

dibujos, los fotografió y utilizó la misma fórmula. Es así que al acabar la primera guerra mundial crea el primer cortometraje animado de la historia, un dibujo en tinta negra sobre fondo blanco con 36 metros de largo y más de 2000 dibujos, este cortometraje nombrado por el autor *Fantasmagorie*, no duró más que dos minutos (Gubern, R, 1969).

Cohl, maravillado por su obra, se encargó de realizar otros cincuenta cortos animados de no más de dos minutos cada uno y un tremendísimo trabajo, ya que el monitoreaba, dibujaba y tomaba las fotografías de sus creaciones, estos filmes fueron realizados en Francia, después de esto Cohl llevó su creación a los Estados Unidos, donde realizó más de cincuenta cortos y la creación de la primera serie animada (Gubern, R, 1969).

Cohl nunca se llevó el mérito que merecía, ya que su creación no era observada con asombro, existiendo algo tan increíble como las obras de Méliès y su ciencia ficción, a Cohl se le acusó de loco múltiples veces y así fue como nunca consiguió el verdadero crédito de lo revolucionario de su invento (Gubern, R, 1969).

En Estados Unidos varias personas quedaron fascinadas con la creación de animaciones imagen por imagen, y muchos tomaron el principio de Cohl y lo aplicaron a nuevas historias, como es el caso de *Gertie, el dinosaurio*, realizado por Winsor McCay, donde se observaba un progreso mayor a los dibujos de Cohl y aproximadamente contaba con 10.000 dibujos (Gubern, R, 1969).

Uno de los íconos precursores de los dibujos animados y la aceptación social es *El Gato Felix* de Pat Sullivan en 1917, que de una manera cómica contaba historias para grandes y niños, enganchando así a más de uno, se veía un gran progreso a nivel técnico y al ser aceptado popularmente fue el primer personaje de un cómic llevado al cine (Gubern, R, 1969).

El genio, Walt Disney, nació en 1901, con el sueño de producir sus propias animaciones, pero al darse cuenta que carecía del don del dibujo sabía que su

sueño no se podía quedar ahí, sino que debía contratar a grandes dibujantes y que ellos plasmasen sus ideas en cortometrajes (Gubern, R, 1969).

Disney empezó desde cero, sin capacidad de dibujo o una empresa que dirigir, pero poco a poco fue armando lo que se convertiría en Estudios Disney, sus primeros cortometrajes no terminaron de agradar a todos. Él no abandonó su sueño y después de mucho trabajo, en 1926, aparece *Oswald, el conejo*, que ayudó al crecimiento de Disney dentro de la industria de la animación, pero donde al final perdería los derechos (Gubern, R, 1969).

En 1928 aparece por primera vez el icónico Mickey Mouse en el cortometraje *El botero de Willie*, y por primera vez la incorporación del sonido al cine, Disney no solo innovó en aquel detalle, sino también pasó de los 16 fotogramas por segundo a 24 para un efecto más estable en la animación (Gubern, R, 1969).

Entre 1928 a 1941 se conoce como la época de oro de la animación, con la incorporación de personajes que lograban llegar con empatía emocional al espectador, una ratona bondadosa y amorosa, un malhumorado pato o un despistado perro, fueron los consolidadores del mágico mundo Disney. Como afirma Gubern (1969) "La madurez de su compleja organización industrial le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine" (p.1091).

Es aquí donde los dibujos mejoran su técnica todavía más, la incorporación del sonido y del color a las animaciones aportan un efecto 3D, a pesar de seguir siendo 2D, la creación de profundidad de campo en la animación o el efecto *parallax* con el invento de Walt Disney denominado cámara multiplano, que consistía en tener los dibujos en diferentes planos, por ejemplo, el *background* en el fondo, los árboles en la mitad y el personaje principal en el primer plano, al existir tres capas mejoraba la profundidad del plano. (Gubern, R, 1969).

Los clásicos de Disney empiezan a surgir e historias como *Blancanieves y los siete enanitos*, *Bambi*, *Pinocho* o la adaptación de los cuentos de hadas

demuestran cómo este soñador, poco a poco y con mucho esfuerzo, consolidó una de las industrias audiovisuales más poderosas, influenciando así a las animaciones y animadores venideros y Disney Studios es lo que es actualmente, una de las empresas con mayor poder e influencia globalmente.

2.1.2. Animación 3D

Varias técnicas de animación se han ido perfeccionando con el tiempo pero, sin duda alguna, la más utilizada por la industria hoy es la animación por computadora o animación 3D. La fascinación del ser humano por acercar arte a la realidad siempre ha estado presente, como los miles de escultores o pintores que se encargaban de plasmar sus obras con una técnica cada vez más realista, hasta los efectos especiales, entre viajes al universo o superhumanos que existen al día de hoy.

La animación 3D tiene la característica de simular un espacio 3D aunque se siga trabajando en un entorno 2D, tal y como sustenta Suárez (2003):

Una característica importante de la animación por computador es que nos permite crear escenas realmente tridimensionales. Esto quiere decir que a diferencia de la animación dibujada a mano, en una escena animada por computadora es posible cambiar el ángulo de la cámara y con esto ver otra toma.

Es importante entender en donde inicia todo, este progreso surge entre 1940 a 1950, donde John Whitney experimentaba con gráficos creados a partir de una arcaica computadora, no es hasta 1960 que se crea una animación con sentido, que explicaba cómo funciona la gravedad en el espacio y el funcionamiento de los satélites (Gutiérrez, 2006).

El crecimiento de los gráficos por computador demostró que sería el futuro, es así como empieza una competencia por lograr grandes efectos especiales. En 1976 se observan por primera vez gráficos en 3D en la secuela de *Westworld*, lo que iniciaría una guerra de mejorar la tecnología digital.

Desde 1979 se comenzaron a observar los gráficos por computador en películas como “Tron” y “*StarWars*”. El increíble y rápido desarrollo de la tecnología en las computadoras y por supuesto el software han permitido que en las décadas de los ochentas y noventas, el avance del contenido tridimensional crezca de manera exponencial. (Gutiérrez, 2006, p.12)

Uno de los factores que más influyó es que los gráficos por computador estaban, principalmente, orientados a científicos y unos cuantos estudios, pero al ser los computadores más accesibles para las personas era más fácil experimentar con estos, un ejemplo de esto es, tal y como afirma Carrasco (2003), cuando “A finales de 1979, IBM lanzó su terminal en color 3279. Nueve meses más tarde había recibido más de 10.000 pedidos, dos tercios de los cuales eran personas que utilizaban su computadora en la realización de tareas gráficas” (p.11).

Existió un estudio llamado Graphics Group, este estaría dirigido por George Lucas y aportaría gran cantidad de contenido a sus producciones y efectos especiales, pero, en 1986, Lucas vende esta compañía a Steve Jobs y es aquí donde Graphics Group cambia de nombre e imagen para crear al mayor exponente de animación 3D, Pixar (Castro, 1999).

Todo este proceso de gráficos por computadora bidimensionales, tridimensionales y efectos especiales sirvieron para fundamentar el cimiento de los softwares de animación 3D. En 1986, Autodesk lanzó un software mucho más amigable para el usuario llamado AutoCad que serviría para, finalmente, sostener y crear el primer software 100% dedicado a la animación 3D, este fue 3D Studio en 1990 (Castro, 1999).

Pixar inicia su camino con pequeños cortometrajes realizados en animación digital 3D, principalmente dirigidos al marketing para lograr sustentar a la compañía. No es hasta 1995 donde se estrena el primer largometraje que

dividiría la historia de la animación con un antes y un después, una producción totalmente creada por gráficos de computador, *Toy Story* dirigida por John Lasseter, a partir de esta película se revoluciona el mercado para inspirar a otras compañías como DreamWorks a crear su icónica película *Shrek* y a seguir fortaleciendo el avance tecnológico en softwares de animación digital (Gubern, R, 1969).

En 2006 Disney adquiere Pixar, dando así el inicio de una nueva generación de producciones animadas por computador. Pixar ha sabido trascender gracias a la empatía de sus historias y personajes dirigidas para gente de todas las edades. Como afirma Unkrish (2010) “No hacemos películas para niños, nuestra misión es realizar películas para todos”.

El poder de la animación 3D actualmente es tan grande que inclusive la gigante Disney ha cerrado su estudio de animación 2D debido a los grandes costos de producción y ha decidido dedicarse a la animación 3D de lleno, demostrando así el crecimiento a futuro de esta industria. Como afirma Ayuso (2013):

Los recientes despidos de los últimos animadores tradicionales en los estudios Walt Disney Animation marcan el final de una era en el cine. Justo este año, cuando se cumplen nueve décadas de vida del ratón Mickey, que nació en 1923 en los mismos estudios que ahora cierran sus puertas a la animación 2D.

La última película 2D de Disney fue *La princesa y el sapo* y a partir de esta no ha dejado de producir cine en 3D, su últimas películas sacadas en 2016, *Zootopia* y *Moana*, una vez más han dejado fascinado a más de uno y han obtenido la respectiva nominación a la academia, los Oscars, principalmente por el nivel técnico de las producciones.

En la actualidad, los gráficos por computador se han descompuesto en una infinidad de aportes técnicos, desde modelar como si se tratara de arcilla real

en Zbrush, texturizar e iluminar de la manera más realista posible y dar la respectiva animación en Maya, Cinema 4D y la infinidad de softwares.

El mundo de la animación digital es tan amplio como el de la medicina misma, hay que saber qué exactamente utilizar en el momento propicio y es tan complejo que se necesita un experto para lograr los resultados correctos, todo este crecimiento se ha dado a través de este gran proceso de fallo-acierto, y el crecimiento de genios en el mundo 3D es cada vez más evidente en un campo nuevo y amplio para explorar.

2.1.3. La animación en el Ecuador

La animación en el Ecuador es algo que ha tenido sus altos y bajos, donde no ha sabido mantenerse estable debido al poco interés por el público ecuatoriano de consumir este producto audiovisual, la mayor parte de productos audiovisuales que pasan por canales de televisión o cines ecuatorianos son extranjeros y si son producciones ecuatorianas o no son de muy buena calidad, o simplemente son ignorados por el público, es por eso que las producciones ecuatorianas han pasado a un segundo plano dentro de lo que el consumidor busca.

Es importante entender la historia de la animación en el Ecuador. Castro y Sánchez (1999) refieren que todo empezó en julio de 1964 donde el caricaturista Gonzalo Orquera comenzó a realizar animación 2D por el Canal 4, este programa fue llamado *La ventana de los Andes*, Orquera se encargó de dar inicio a la animación creciente en el país, inclusive escribiendo a Walt Disney para tener información acerca de talleres sobre dibujos animados.

El crecimiento de Orquera fue muy grande y viajó a Estados Unidos para aprender más sobre ello, es aquí cuando se enamoró aún más de la animación y decidió iniciar en el Ecuador un nuevo mundo de historias fantásticas, contando historias de indígenas, montubios y aborígenes del país (Castro, 1999).

Al llegar se chocó contra la verdad de cualquier artista en este país, el apoyo y el dinero. Él quería contar historias propias, pero la necesidad de trabajar le hizo fundar su empresa de publicidad, luego no encontraba trabajo ya que el precio justo que pedía por una animación no era bien aceptado, al final llegó al punto de abandonar su sueño y vender sus equipos de animación para dedicarse más a la publicidad (Castro, 1999).

Después la empresa de publicidad Cinearte, creada en 1984, fue el siguiente gran acierto en la animación ecuatoriana, ya que se encargaron de crear al icónico personaje quiteño Don Evaristo, en animaciones mezcladas entre dibujos animados e imágenes reales, y también compartió escenario con otro personaje icónico del Ecuador, Julio Jaramillo (Castro, 1999).

Esta misma empresa, en 1992, con la colaboración de Unicef tuvo la oportunidad de ocupar el personaje de Disney, Máximo, que ayudaba en una campaña de concientización ante la vacunación, al final, después de varias grandes ideas para hacer crecer el personaje, todo tuvo que ser tristemente desechado por falta de financiamiento (Castro, 1999).

Por tal motivo, Castro (1999) afirma que “Tomando en cuenta los trabajos que ha realizado Cinearte, se puede decir que esta empresa es la primera productora de dibujos animados en el país” (p. 23). Lo cual tiene toda la lógica del mundo ya que son trabajos tan importantes e icónicos dentro del país que sus comerciales todavía retumban en la memoria de mucha gente que creció y vivió ese pequeño y olvidado boom de la animación.

El primer corto y logo realizado en programas primitivos 3D nace en 1990, el primero era publicidad para un centro comercial que duraba 30 segundos y el segundo un spot para el Banco de la Producción que tomó tres meses de trabajo. Uno de los programas utilizados en esta época temprana de la animación 3D fue 3D Studio (Castro, 1999).

Entre los años 2000 a 2010 fue poca la variedad de piezas de animación que hubo en el Ecuador en comparación de Máximo o Don Evaristo que pasaron a ser algo icónico de la sociedad, la mayoría de estudios de animación estaban enfocados en la publicidad.

Actualmente, la plataforma EDUCA es la encargada de dar acogida a un pequeño número de animadores con la intención de educar a los niños de la nueva generación, pero sin nada que impacte totalmente. Al pasar el tiempo y con un lento crecimiento, pasando por animadores con grandes anhelos y sueños donde casi siempre se ve opacado por la falta de interés o apoyo financiero, es como la animación ha ido progresando a pequeños pasos dentro del país.

Al día de hoy hay que rescatar animadores como Gino Baldeón o la productora Matte, ecuatorianos encargados de varias producciones animadas con la intención de sobresalir a nivel internacional y ganadores de múltiples nominaciones y premios a nivel internacional. Criollo (2016), en el diario El Comercio, en una entrevista a Baldeón afirma que, aunque en Ecuador sobra talento, es difícil desarrollar un arte como la animación frente a la publicidad, asegura que la inversión de fondos para crear películas o series de televisión aportaría un crecimiento al país.

El logro de estos animadores es un orgullo para todos los ecuatorianos y, principalmente, una puerta para todos los demás soñadores, un ejemplo a seguir para quienes anhelan llegar lejos en un país donde hace falta apoyo, y con una imaginación donde la realidad se mezcla con la ficción.

Las animaciones que abordan los temas de la historia del Ecuador se mantienen casi en nada, existen pequeñas fracciones de producciones audiovisuales contando pequeñas historias de la época colonial y poco contenido que cuente qué pasó en los primeros años del siglo XX, hay que considerar que es a partir de 1959 donde aparece el primer canal al aire del

Ecuador y donde empezarían las transmisiones de pequeñas producciones ecuatorianas.

Actualmente, el contenido cultural en el Ecuador se ha vuelto un poco más variado por secciones como Educa, pero aun así falta rellenar un contenido que sea entretenido para grandes y chicos, aparte de Educa y unos cuantos bloques de información y cultura, la televisión ecuatoriana carece de contenido que aporte a la cultura de la animación en el país.

Como señala el Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación Ecuatoriano (2015) “no hay que olvidar que en el país hay una tendencia creciente a la producción comunicacional que incorpora la comunicación e interacción a través de internet y redes sociales” (p.12). Esto ha dado a material reproducido por internet, como los canales de Enchufe Tv que es considerado como producción nacional, también internacionalmente otro recurso cultural que se transmite a partir de la web es CuriosaMente, producción mexicana que se transmite a través de YouTube y Facebook, que abarca temas de cultura e historia de todo el mundo, con un tipo de contenido para aprender agradable para todas las edades.

Entendiendo el movimiento creciente de la sociedad con el internet y el poco contenido cultural e histórico en las producciones ecuatorianas, hay que recalcar un ejemplo de animación sobresaliente en el país, realizado en la técnica de *stop motion*, *Historia del Ecuador*, misma que fue producida por la misma empresa encargada de Máximo y Don Evaristo, esta cuenta la historia de un Ecuador ancestral y las primeras interacciones con los españoles, dando a conocer así de una manera llamativa un poco de dónde vienen las raíces ecuatorianas.

Existe una producción audiovisual realizada en 1999 de Teleamazonas llamada *Ecuador en el Siglo XX* que narra todo un siglo de noticias, una larga investigación llena de contenido útil y bastante investigado, leyendas

mezcladas a través del tiempo, la cantidad de información de varias noticias dedicadas a contar la historia del Ecuador ganadero, agrícola, lleno de presidentes que iban y venían, corrupción, pobreza, religión, entre otros.

La animación ecuatoriana avanza en pequeños pasos a nivel internacional y poco a poco logra posicionarse junto a la competencia a nivel latinoamericano, si bien es cierto el crecimiento de Chile o el progreso que ha tenido Perú es muy grande gracias al apoyo de sus respectivos gobiernos, Ecuador lo intenta gracias a las ganas de querer salir adelante y la creatividad que existe en el país.

2.1.4. Empatía emocional en las historias y los personajes

La animación y la empatía emocional es fundamental al momento de tratar de enganchar al espectador, siempre, el espectador busca de alguna manera familiarizarse o entender lo que sienten los personajes, para que así la producción trascienda en la memoria de los individuos y no se estanque en las miles de producciones existentes.

La animación actualmente no tiene solo el poder de contar historias, sino que según como se la use es un gran alfabetizador de inteligencia emocional y educación. Tal y como afirman Puiggròs, Pujol y Holz (2013): “Los dibujos animados representan un recurso fácil y accesible prácticamente para toda la población, transmitir una serie de valores culturales y educativos que, paralelamente, se representan también a través de otros medios de comunicación” (p.1).

Para este trabajo es muy importante el amor y la unión de una pareja a través del tiempo, a nivel nacional no existe ningún tipo de animación que relate una historia como esta, más a nivel internacional el mayor referente son los primeros 11:30 minutos de la película 3D *UP* de Disney-Pixar, que relata la emotiva historia de amor entre Carl y Ellie desde su niñez hasta la muerte de uno de sus personajes por la vejez.

Cortometrajes como *Duet* de Glenn Keane, un artista de animación 2D que trabajaba en Disney, realizó una hermosa obra contando la historia de amor entre dos niños y como el destino los unió para al final formar su familia, finalmente, también *A Love Story* narrando el romance que nace entre dos niños para, consumir su amor escondido en la madurez, todo esto con una agarrada de manos.

Todas estas producciones tienen el factor en común de la emotividad al momento de contar sus escenas, para así llegar a lo más profundo del consumidor, sentir una personificación o empatía con los personajes. Como señala la Universidad de Murcia (2015):

Debemos subrayar la inmensa capacidad del cine para transmitir un conocimiento directo, vivo, real de acontecimientos y sucesos sociales. El cine no sólo llega a la inteligencia de las personas, sino también conecta con sus emociones, para generar motivaciones y para facilitar el compromiso de las personas con el cambio. Cambio que se puede producir o favorecer a partir de la realidad más inmediata. (p. 2)

La importancia de no crear personajes planos radica en que a más humanos más conexión se crea con el espectador y así marcando la diferencia entre las demás películas de animación que existen actualmente, cosa que Disney y sus diferentes divisiones ha sabido aprovechar en la mayoría de los casos.

Un gran ejemplo de esto es la película de Disney-Pixar, *Inside Out* donde, a pesar de mostrar emociones antropomórficas, el diseño interno y externo de los personajes está tan bien elaborado que es muy fácil identificarse con las diferentes situaciones de la protagonista, y el final es capaz de conmover y dar una sensación de frescura en el largometraje.

Disney es el mayor proveedor de cine de animación al mundo y normalmente sus películas siempre son taquilleras y dan aquel aire de frescura, a pesar de

que uno de los factores para que siga triunfando es que la compañía arrastra historia y nostalgia consigo, también influyen mucho los genios que están detrás maquinando las diferentes historias para que los espectadores recuerden a sus personajes para siempre, son tantas las producciones que sería ridículo nombrarlas, pero es imposible no pensar en Disney y que no se venga alguna animación que en algún momento marco un antes y después.

El ser humano tiene la principal característica de sentir esa empatía a través de las emociones y la animación, una vez más tiene la habilidad de generar en el cerebro conexiones que hacen llorar o simplemente sonreír. Como Chóliz (2005) afirma:

Todas las emociones tienen alguna función que les confiere utilidad y permite que el sujeto ejecute con eficacia las reacciones conductuales apropiadas y ello con independencia de la cualidad hedónica que generen. Incluso las emociones más desagradables tienen funciones importantes en la adaptación social y el ajuste personal. (p.4)

He ahí la importancia y principal fundamento al éxito de la gigante Disney, saber explotar a sus personajes de la correcta manera, con una construcción muy humana de sentimientos, no todos los malos son completamente malos y no todos los buenos son completamente buenos, estos principios son lo que ayudan a que las animaciones vayan mas allá, se guarden en las personas y generen los millones de dólares que recauda la compañía.

2. 2. El Ecuador de 1900 - 1970

El Ecuador de los años 1900 a 1970 se movía en mucha inestabilidad, a diferencia de grandes potencias que, a pesar de la guerra, sabían como sostenerse, el país carecía del liderazgo y los recursos para saber qué hacer, la crisis de 1930 y la respectiva guerra mundial también afectaron con escasez, lo que obligó al Ecuador a generar nuevas maneras económicas para sobresalir, como los efímeros auges bananeros o petroleros. Todos estos

factores obligaron a gran parte de la población rural a moverse y ayudar al crecimiento de las grandes ciudades del Ecuador.

2.1.1. Acontecimientos históricos y culturales más importantes del Ecuador englobados en los años 1900 a 1970

El Ecuador en el siglo XX fue un país en su mayoría inestable, con una estructura, política, económica y social muy mal estructurada. Es imposible contar la historia del país sin entender su pasado, el inicio del siglo XX y de donde nace el resentimiento del pueblo ecuatoriano y la manipulación de los verdaderos titiriteros de la política.

Si existe una palabra para calificar los diferentes sucesos que acontecieron en el Ecuador, es desorden, presidentes que nunca alcanzaban a cumplir su tiempo al poder por las diferentes huelgas, organizadas por el pueblo ecuatoriano o por el grupo dominante de banqueros o prensa del país. Como señala Paz y Miño (2006): “Ecuador se caracterizó por la estructura social profundamente dividida, en la que la elite de hacendados, comerciantes, banqueros y manufactureros, constituyó la capa dominante del país, concentradora de la riqueza y del poder” (p. 89).

Al inicio del siglo XX, Ecuador se proyectaba como el lugar con la hacienda cacaotera más grande del mundo, por lo que el país se encontraba en el mercado internacional como un referente en la industria del cacao. Esto inició una nueva era de quien controlaba el dinero en el Ecuador. Chiriboga (1980) explica que varios autores han incidido en el rol decisivo que le cupo a la llamada pepa de oro en la dinamización de la economía del litoral, aquella bonanza alcanzada gracias a la exportación cacaotera.

En 1910, el anhelado ferrocarril del entonces presidente Eloy Alfaro, que había causado tanto alboroto, simpatizantes, envidia o huelgas, finalmente entraba a la ciudad de Quito. A Eloy Alfaro principalmente se lo describe como un presidente que supo llevar una verdadera revolución, a pesar de los diferentes

conflictos sociales que tuvo que enfrentar. Salazar (2015) comenta:

Separó a la Iglesia católica de la administración del Estado, implantó la educación laica y gratuita, incorporó por primera vez a las mujeres en el trabajo público, construyó el ferrocarril, dictó leyes para regular el trabajo servil y reemplazarlo por el asalariado, promocionó la industria nacional y fomentó el comercio y los bancos. Dicha transformación de la conceptualización del manejo de la cosa pública dio un giro radical y permanente a la historia de nuestro pueblo.

La inestabilidad se hizo presente en este tiempo y una guerra con el Perú, ocasionó que el Ecuador deba armarse fuertemente y al no tener los recursos económicos por la inversión del tren, Eloy Alfaro pidió créditos a otros lugares, al final el diálogo diplomático evitó la guerra. La prensa se encargó de acabar múltiples veces con la imagen de Eloy Alfaro, desprestigiando su imagen e intenciones. Carlos Zaldumbide aprovecha para subir a la presidencia del Ecuador y Eloy Alfaro es destituido y exiliado en Chile (Salazar, 2015).

Esto ocasiona una guerra civil entre los que apoyaban al gobierno de Alfaro y se oponían al gobierno de Zaldumbide, Eloy Alfaro vuelve al Ecuador a apoyar el movimiento, pero es derrotado. La prensa exigió que los alfaristas tengan un castigo ejemplar, existía mucho odio inculcado principalmente por la gente que Alfaro desbenefició, ellos eran banqueros, cacaoteros, la prensa y la iglesia, el liberalismo radical que había empezado a tener poder gracias al boom cacaotero y el crecimiento de los banqueros en Guayaquil (Salazar, 2015).

Este desprestigio ocasionó que, en 1912, los generales de Alfaro sean encarcelados y llevados a juicios nada serios, donde la gente se burlaba de ellos, después fueron acribillados a balazos y lanzaron sus cuerpos desde un segundo piso. Eloy Alfaro fue llevado a Quito en plena luz del día a propósito, para que así los quiteños griten sus inconformidades al ex presidente del Ecuador (Salazar, 2015).

Cuando lo llevaban a la cárcel para apresarlo, el viejo y desgastado Eloy Alfaro casi no podía subir las gradas de la cárcel, es entonces donde sucede uno de los sucesos más vergonzosos del país, empiezan a golpear a Alfaro y a los generales que le acompañaban, son asesinados a garrotazos, unen sus extremidades a unas cuerdas y arrastran sus cuerpos hasta el parque El Ejido, donde una hoguera esperaba a los cadáveres para quemarlos. Cevallos (1962) afirma:

El espectáculo superó a las palabras. Sencillamente fue inenarrable, en el más auténtico sentido. Prostitutas y matarifes, hampones y chiquillos desaprensivos, mujeres sedientas de sangre y paroxismo iniciaron el itinerario que debía conducir los cadáveres a El Ejido para su incineración. Los orientadores, los impulsores, los solemnizadores, no aparecieron en parte alguna. Tampoco asomaron los fieles servidores del régimen, los beneficiarios del crimen, los que imploraban justicia y los que pedían venganza. Menos aún aparecieron por allí los escritores de la oposición, los ideólogos, los malos consejeros de los vencidos. Lo que es más cruel, no apareció ningún defensor. (p. 190)

La gente que no le convenía el mandato de Eloy Alfaro tenía todo planeado, y este terrible hecho se encargó de inmortalizarlo en la memoria colectiva ecuatoriana. Estos hechos también demostraban a un Ecuador irascible y descontrolado. Leónidas Plaza se convierte en el presidente del Ecuador en los años 1912 y tranquiliza al país con pactos con la iglesia y pactos con las grandes familias de poder ecuatorianas (Salazar, 2015).

El principal producto de economía del Ecuador, el cacao, pierde su valor normal debido a la primera guerra mundial y la exportación se vio reducida, otro problema fue la devaluación del sucre, la moneda ecuatoriana. Plagas afectaron al sector cacaotero y, por ende, a la respectiva producción del cacao (Cevallos, 1964).

Alfredo Baquerizo Moreno, en 1916, firma el tratado Muñoz Vernaza Suárez, con Colombia, este se encargaba de establecer los límites entre Colombia y Ecuador. Colombia concede tierras que no eran suyas al Perú, y es en 1925 que el ejército peruano había rodeado el territorio amazónico del Ecuador. Otra futura guerra se acercaba y, por ende, más conflictos (Cevallos, 1964).

La crisis se veía venir desde la caída del cacao y fue en 1920, bajo el mandato de José Luis Tamayo, que la crisis arremete al Ecuador con gran fuerza. La gente desesperada por la pobreza protestaba con todas sus fuerzas, pero la manera de neutralizar estas propuestas fue asesinandolos, habiendo así más de 1500 muertos solo por salir a las calles (Cevallos, 1964).

El Ecuador se encontraba en una época de auge para los artistas, principalmente en Cuenca, donde la gran cantidad de poetas que surgieron le debieron el título a esta ciudad de "Atenas del Ecuador". Se vieron grandes poetas y artistas brillar, como Joaquín Gallegos Lara, Medardo Ángel Silva o Luis Cordero, en una época denominada "el realismo social", Barahona (2014) refiere que este movimiento, principalmente, se basaba en dar voz a los sin voz, haciendo principal énfasis en los indígenas, negros o ecuatorianos olvidados entre tanto conflicto.

Es en 1925 donde Gonzalo Córdoba sube a la presidencia en aquel descontento del pueblo ecuatoriano y llega a un acuerdo de no derramar sangre, pero la junta militar toma el poder y entrega el mandato al economista Luis Napoleón Dillon, que convocaría a una elección popular donde Isidro Ayora pasaría a tomar la presidencia, Ayora pasaría sin crueldad a encarcelar, desterrar y clausurar periódicos que atentaran y tergiversaran la realidad del mandatario. Consigna el voto a las mujeres, crea el Banco Central del Ecuador, la contraloría general de la nación, el banco hipotecario, etc (Cevallos, 1964).

La gran depresión y la crisis económica que azotaba al mundo en 1930 golpearon al Ecuador liquidando totalmente la industria cacaotera. Isidro Ayora ya no pudo financiar sus obras debido al bajo capital que llegaba al país, una vez más la gente manipulada por terceros se levantó junto al ejército y obligaron a Ayora a entregar el mandato a Alfredo Baquerizo Moreno que dispondría de elecciones para así elegir al nuevo presidente constitucional. Neptalí Bonifaz gana las elecciones, pero antes de que pueda tomar el poder, disturbios y gente molesta empieza a impedir que esto suceda con el argumento de que es hijo de un peruano, lo obligan a abandonar su mandato sin siquiera tomarlo (Cevallos, 1964).

Se inicia una pequeña guerra civil, la denominada “la guerra de cuatro días” que enfrentaría a los simpatizantes de Bonifaz con los que no le dejaron tomar su poder. Bonifaz y su gente pierden la guerra y Bonifaz se retira. Troncoso (1959) afirma:

Los conservadores veían en él algo así como un nuevo García Moreno por su honradez, rectitud y energía. Los liberales simpatizaban con quien afirmaba que daría lustre al liberalismo corrigiendo sus quiebras y fallas. Sus adversarios eran, en cambio, la plana mayor del partido que había monopolizado el poder por mucho tiempo, prontos a defenderlo con extraordinario ahínco.

Sube a la presidencia muy brevemente Juan de Dios Martínez Mera. Al inicio de su mandato inicia una guerra con el Perú y Colombia, donde Ecuador no supo administrar y defender su soberanía, un nuevo personaje en la política ecuatoriana aparece, José María Velasco Ibarra, lo acusa de no saber manejar las relaciones internacionales y lo expulsan de su cargo (Cevallos, 1964).

En ese tiempo, tan solo en tres meses, hubo siete cambios de gabinete. Velasco Ibarra sube al mandato en 1934, creando una nueva y concisa asamblea constituyente, pero los militares una vez más se encargaron de

destruirlo con la frase “Viva la constitución” “Abajo la dictadura”, como una amenaza. Velasco Ibarra renuncia y en su declaración dijo “Me caí sobre las bayonetas”.

Antonio Ponce estuvo a cargo del Ecuador durante un muy breve periodo, donde después presentó su renuncia. La junta puso a un dictador civil, bajo el nombre de encargado del mando supremo de la República, Federico Páez, que en 1937 convoca a una junta para volverse presidente, nombrando a sus ministros militares. Este gabinete estaba principalmente encabezado por el General Alberto Enríquez, uno de sus amigos, y es el mismo General quien lo derroca. Paz (2010) afirma que “En estos años, las conducciones de las políticas estatales por los sucesivos gobiernos carecieron de eficacia para mejorar la economía nacional y mantenerla en forma consistente” (p.4).

La lista de presidentes que iban y venían se hacía más extensa, solo Aurelio Mosquera Narváez logró completar menos de un año en su mandato, después igual que todos fue quitado del medio. En 1940, Carlos Arroyo del Río asciende a la presidencia a través de graves acusaciones de fraude electoral, en medio de su mandato, en 1941, Perú invade al Ecuador por las provincias de el Oro y Loja, también, Estados Unidos entra en la segunda guerra mundial y Ecuador destina parte de sus bienes a la guerra, aquí Estados Unidos queda como su único comprador en medio de los conflictos mundiales (Cevallos, 1964).

A pesar de la difícil época que significó esto para el país, la administración de Arroyo supo enfrentar las adversidades, impidiendo la inflación, creando colegios y la casa de la cultura. Lamentablemente, el ataque de Perú en un momento de debilidad para el Ecuador valió para que en 1942 se firmara el tratado de Río de Janeiro, donde el Ecuador cedía parte del territorio amazónico al Perú a cambio de que se retirara de las provincias de El Oro y Loja. “Resumen del 29 de enero de 1942 Protocolo de Rio de Janeiro” (2016):

El 22 de junio de 1941 cerca de 20 mil soldados peruanos apoyados por la aviación y la artillería bajo las órdenes del general Luis Ureta, atacaron las débiles posiciones ecuatorianas de Quebrada Seca, Chacras y Huaquillas. Este traicionero y alevoso ataque fue el inicio de un conflicto armado que culminaría con la firma del protocolo de Río de Janeiro, por medio del cual nuestro país perdió grandes extensiones de su territorio amazónico.

En este periodo la gente entró en un profundo estado de decepción nacional por la entrega tierras y derrota de la patria. Las personas, molestas, atacaron al gobierno y sus ministros, donde en uno de los altercados se registró la muerte de varios carabineros. Se destituyó a Arroyo del Río y Velasco Ibarra volvió por segunda vez para dirigir este proceso y volver a subir al poder, pero en 1947 Ibarra es derrocado por el coronel Mancheno, su ministro de defensa, Ibarra fue tomado prisionero y obligado a renunciar, es puesto al mando el banquero Carlos Arosemena Tola. Él en seguida llama a elecciones en 1948 y gana Galo Plaza Lasso. Plaza fue el primer presidente desde 1924 en lograr terminar su periodo de cuatro años. Ayala (2008) señala:

Fue un espíritu tolerante con la protesta y la oposición. Estuvo cercano a los intereses de las elites del país, pero aun así fue un hombre abierto, lucido, con visión de futuro, que cumplió una agenda de modernización del país. Además logró la estabilidad económica y fue una de las figuras más importantes de este proceso de revitalización del Ecuador en el mercado internacional, a través de la exportación del banano principalmente.

Galo Plaza obtuvo créditos para iniciar la visión de plantación del banano, lo que llevaría al Ecuador a salir por fin de la crisis e iniciar una nueva época de efímera tranquilidad. Ecuador se convirtió en el segundo exportador de banano más importante del mundo y nacería el denominado boom bananero. Larrea (1987) afirma: “Ningún hecho, hasta entonces, había tenido una repercusión

socioeconómica tan profunda, en un período tan corto de tiempo”. La bonanza que trajo el banano al Ecuador, el aumento de productividad económica, la aceptación social, hicieron que el gobierno Galo Plaza sea uno de los más recordados con cariño (Paz 2010).

En 1952, por tercera vez, un cuidadoso Velasco Ibarra asume la presidencia poniendo a sus ministros cautelosamente y ganándose el apoyo de la derecha lentamente. Este periodo fue el más aprovechado de Velasco Ibarra, a pesar de que en la oposición tenía a la izquierda marxista y el liberalismo radical que tantos problemas había traído al Ecuador. Ibarra modernizó las fuerzas armadas y las vías, clausuró medios de comunicación y atacó directamente a los opositores. Cuando al fin Velasco Ibarra terminó su gestión, el pueblo ecuatoriano aplaudió, a excepción de la oposición que se encargaron de hacer disturbios en el país (Paz 2010).

En 1956 sube al poder Camilo Ponce Enríquez, que fue un gobierno equilibrado que supo mantener la labor de Velasco Ibarra y Galo Plaza, pero tuvo que enfrentar la triple oposición que trataba de desestabilizar su gobierno, repitiendo la historia de siempre en el Ecuador. En 1960, Velasco Ibarra vuelve en medio de huelgas y un ambiente muy violento para ganar de nuevo las elecciones, este sería su 4to periodo de gobierno (Paz 2010).

Al mismo tiempo en Cuba, Fidel Castro entra a la Habana y asume el poder del país cubano. Esto influye en los jóvenes ecuatorianos y repercutirá en el desarrollo político del continente. En 1961 se producen movimientos procastristas que demandan las reformas llevadas a cabo en la nueva Cuba. Las exportaciones del Ecuador al mundo decayeron, por ende, la estabilidad económica empezó a fragmentarse. La prensa cayó sobre Velasco Ibarra y otra crisis se veía muy próxima. Un año después de que Velasco Ibarra esté en el mandato, las huelgas se hicieron cada vez más poderosas, Velasco perdió gran parte del apoyo de la gente y el pueblo pedía la destitución del presidente (Paz 2010).

Las fuerzas armadas piden la destitución de Velasco Ibarra y llaman a su vicepresidente, Carlos Julio Arosemena a tomar su lugar. Velasco Ibarra nuevamente debe retirarse al exilio, a la ciudad de Buenos Aires. Las fuerzas armadas toman el poder del Ecuador en 1963 y deportan a Arosemena a Panamá. En 1964 se hace presente una fuerte crisis bananera conducida, principalmente, por las plagas y los bajos precios del banano que tenían otros países exportadores. Los ecuatorianos protestaron en todo el país (Paz 2010).

En 1964, el gobierno militar cumple su segundo año en medio de crisis, malestar, huelgas de comerciantes y exportadores en la llamada guerra del arancel. Arosemena (1985) afirma que ellos "Respondían a las órdenes de una potencia extranjera, principalmente del señor Bernbaum, Embajador de los Estados Unidos de América; eso no es secreto, lo han dicho ellos, señalando además que estaban en el rol de pagos de la CIA". Los constantes golpes de estado hicieron que el denominado gobierno militar abandone su mandato. Otto Arosemena Gómez queda en la presidencia interina, hasta las elecciones de 1968 (Paz 2010).

Velasco Ibarra, una vez más, en 1968 gana las elecciones por 5ta y última vez, logra contratos con marcas internacionales, pero el descenso de las exportaciones ecuatorianas, obligan a las impopulares alzas de impuestos (Paz 2010).

A finales de 1960 se hace presente en el Ecuador una nueva cultura traída a partir de la globalización, nacen los hippies, el rock and roll, las drogas, las pastillas anticonceptivas, una época revolucionaria para los jóvenes del mundo y que influirían en las nuevas generaciones ecuatorianas. Esta nueva exploración en los jóvenes del mundo hace que en el país nazcan nuevos bares, la peña o las discotecas (Paz 2010).

En 1971, la vida de los ecuatorianos transcurre entre violencia e inestabilidad, desórdenes en todo lado, y graves intentos de asesinato a los miembros del equipo de Velasco Ibarra. La descomposición del gobierno de Velasco Ibarra forma un golpe militar que lo destituiría por última vez (Paz 2010).

Tristemente, como la historia del Ecuador ha demostrado, en el país no existe la capacidad necesaria de saber entender y separar lo bueno y lo malo, existen verdaderos manipuladores en el poder más allá de quien tiene el título de presidente o no, y el pueblo ecuatoriano no termina siendo más que los manipulados y afectados. Se habla de unos años en el que el país sobrevivió entre pequeños y efímeros auges que mantuvieron de pie al Ecuador y que, sin aquellas ayudas económicas, tantas malas administraciones hubiesen llevado al país a desaparecer.

Los verdaderos héroes son el pueblo ecuatoriano que supo superar estas desgracias, tergiversaciones y abusos en el poder, aquellos agricultores, ganaderos, comerciantes, entre otros, que dedicaron su vida y la de su familia para así, sobrevivir en un país que de a poco, parecía que no era el mismo para la clase alta que para la clase baja, donde el rico siempre abuso del pobre, para llegar a eso se necesita un cambio de los valores y moralidades de los ecuatorianos. Porque después de todo, tal y como dijo José María Velasco Ibarra (1972):

Vosotros, aquí abajo, estáis diciendo: revolución, revolución; la palabra revolución, amigos míos, es una palabra fácil de emplear, pero muy difícil de ejecutar. Tenemos que vencer, oídmelo bien; no podemos, no debemos trastornar cruelmente y tontamente el país; sería peor la falta de trabajo, el caos, sería mil veces peor que los problemas que tiene la República; tenemos que ir todos los días reformando una cosa, cambiando otra, sin cesar, cambio profundo, obras profundas, diariamente, todos los días. ¿Queréis revolución? Hacedla primero dentro de vuestras almas. El amor a la humanidad, el amor a la Patria, el saber luchar, el saber hacer sacrificios, sin amilanarse, eso es la

revolución. El amor al progreso y a la justicia, de todos los días, venciendo todos los obstáculos y todos los trabajos.

2.2.2. Migración de zonas rurales a zonas urbanas entre los años 1900 a 1960

La migración en el Ecuador es una práctica abordada desde siempre por los mismos ecuatorianos en busca de una mejor calidad de vida. En sí, es una práctica natural en el ser humano. Como Guzmán (2005) señala:

Es un acontecimiento tan antiguo como la propia historia. El hombre comenzó a migrar desde el primer momento en que se enfrentó con la necesidad de buscar más y mejores oportunidades de vida, es un hecho tan común en el ser humano, que se puede decir que es parte de su naturaleza. (p.7)

En el Ecuador, gracias al denominado boom cacaotero y los banqueros guayaquileños que tenían gran parte del poder del país al inicio del siglo XX, gran cantidad de gente, principalmente de la zona rural, empezó a migrar hacia la costa ecuatoriana, buscando así nuevas oportunidades de empleo (Manguashca, 2012).

La sierra en el siglo XIX se había mantenido principalmente gracias a la industria textil, Ayala (2008) señala que “La actividad económica articulante de la sociedad fue la producción textil”. En la sierra a finales del siglo XIX se vislumbraba una crisis, la crisis textil, donde la sierra era la principal afectada, por la exportación y devaluación de sus productos, gran parte de la sierra ecuatoriana buscó sustentarse en la ganadería, agricultura y comercio, mientras que otra parte prefirió viajar a la costa en busca de mejores empleos.

En 1920 el auge cacaotero ve su fin y con esto, la estabilidad del Ecuador y, principalmente, del sector pobre ecuatoriano. Como Manguashca (2012) señala: “La crisis del cacao fue, en parte, una crisis comercial que comenzó en 1914. En efecto, la Primera Guerra Mundial tuvo un fuerte impacto negativo sobre la

"economía cacaotera, debido a los lazos existentes entre Guayaquil y Hamburgo" (p.71).

El Ecuador se sostenía económicamente principalmente de bancos privados de Guayaquil, que aportaban con el capital necesario para las obras a cambio de deudas, los gobiernos llegaron a sumas impagables a estos bancos. Gracias a la cantidad de desorden creado por los gobiernos y la falta de dinero, los dirigentes de los bancos de Guayaquil iniciaron una reforma integral con la intención de: construir, ordenar y disciplinar, a esto se le denominó la revolución juliana (Paz, 2010).

En 1948, después de una larga crisis, llega al Ecuador el auge bananero que consigo traería una de las épocas más prósperas para el país. Larrea (1987) señala:

Entre los principales efectos sociales del auge bananero pueden mencionarse la migración masiva de la Sierra a la Costa; una acelerada urbanización; el fortalecimiento del estado; y, hacia inicios de los años 60, la disolución de las relaciones precapitalistas en el agro y el proceso de sustitución de importaciones. (p.79)

Quedaba claro donde estaba el poder económico del país, la migración de sierra a costa era muy grande, principalmente porque el Ecuador se enfoca en la exportación de sus productos costeros. Las causas del crecimiento bananero, se debieron a una plaga que afectó a los principales abastecedores de banano, países como: México, Nicaragua, República Dominicana, entre otros. En 1964 el banano ecuatoriano empezó a perder su popularidad debido a la ubicación geográfica, y los países afectados por la plaga resurgieron poniendo costos excesivamente bajos y arruinando la industria ecuatoriana Larrea (1987).

El boom de la migración a la ciudad de Quito sucede poco antes de 1960, es aquí donde la capital se consolida como centro de desarrollo e industrialización tecnológica, las nuevas tecnologías hacen presencia en la capital. Jácome (2014) señala que “Quito se fundamentó como el epicentro del desarrollo para el país. El hombre del campo vio una oportunidad. Son varias razones por las cuales personas de otras ciudades deciden migrar a la capital. La principal es el trabajo”.

Después de todo, entre tanta inestabilidad la gente que vivía en el campo debía buscar nuevos métodos de subsistir, es entonces donde las grandes ciudades, Quito y Guayaquil, ven su verdadero crecimiento, gracias a la gran diversidad de ecuatorianos buscando nuevas y mejores oportunidades.

2.2.3. Cantón Chimbo - Bolívar

San José de Chimbo es un cantón ubicado en el centro de la provincia de Bolívar, toma el nombre de Chimbo debido al río que cruza cerca de la ciudad. Cuenta con 15.779 habitantes y al estar colocado en la meseta interandina, cuenta con climas fríos que van de 12 a 18 grados (García, 2016).

El cantón Chimbo subsiste, principalmente, gracias a la agricultura, ganadería y artesanías que son exportadas a todo el Ecuador. “Un pueblo laborioso y se ha convertido en una importante fuente microempresaria, artesanal y socio-económica para la provincia, sus productos son preferidos en todo el país por su calidad, mencionando las siguientes actividades: La Armería, la Pirotecnia y la Alfarería” (Rincón de Artesanía, s.f.).

Los chimbeños se los define como gente alegre y solidaria, donde todos se conocen entre todos, su fecha de unión más importante es el “Carnaval de Guaranda”, donde el cantón de Chimbo festeja con todas sus fuerzas y personas de todo el Ecuador viajan a la provincia de Bolívar, visitando sus cantones y ciudades. El estudio histórico y etnográfico del carnaval de Guaranda (2015) señala:

El Carnaval de Guaranda es la única fiesta que tiene el poder de convocar a quienes por distintas razones han emigrado fuera de la provincia. Es la fecha del año en que se “se vuelve” al hogar, a diferencia de otras festividades y de otros lugares en los que celebraciones como la Navidad, el Año Nuevo o Semana Santa, tienen la capacidad de atraer temporalmente al que se fue.

La gente de este cantón tiene un papel fundamental en este trabajo, son los impulsores de esta historia y donde se dará origen al argumento romántico y de superación que caracterizará a esta historia, será donde sus personajes principales partirán y vivirán diferentes aventuras y desventuras.

2.2.4. Ciudad de Quito - Pichincha

La ciudad de Quito, en la provincia de Pichincha, es la capital del Ecuador, fundada en 1534, es la capital sudamericana más antigua. Ubicada a 2.850 metros sobre el nivel del mar, también se lleva el título de la segunda ciudad más alta del mundo. Toma el nombre de Quito por los antiguos habitantes del territorio, los indígenas quitus, actualmente la ciudad cuenta con 1'619.000 de habitantes y es el epicentro del desarrollo del país (Quito, el corazón de los Andes, s.f.).

Quito se caracteriza por su mezcla de lo colonial y lo moderno, al ser la capital del Ecuador, su crecimiento, estancamiento y progreso, va de la mano con toda la historia ecuatoriana, su centro histórico es uno de los más importantes de Latinoamérica (Siete datos que debes conocer sobre Quito, 2015).

El casco antiguo de Quito es de los mejor conservados de Latinoamérica. Por eso fue la primera ciudad del mundo, junto con Cracovia, en Polonia, en ser nombrada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1978. En la actualidad también es sede de la Unión de Naciones Suramericanas. (Quito, el corazón de los Andes, s.f.)

En la capital la pluriculturalidad ecuatoriana se hace presente, ya que la migración de otras zonas a Quito siempre ha estado latente, por lo que la ciudad cuenta con gran variedad de gente amable y cálida. Esta pluriculturalidad trae a Quito un sin fin de artes y cultura ecuatoriana. “Además de sus modernas atracciones, Quito y sus alrededores también ofrecen la oportunidad de disfrutar de la cultura local. Muchos grupos indígenas siguen practicando antiguas tradiciones y venden productos hechos a mano auténticas en los mercados locales” (Siete datos que debes conocer sobre Quito, 2015).

La ciudad de Quito tiene la importancia en la producción audiovisual, principalmente, por ser aquel eje de migración ecuatoriana donde gran parte de la población rural pasó a coexistir con los capitalinos y las distintas fuentes de trabajo, será donde los protagonistas lleguen a edificar sus vidas.

2.3. Biografía de Guillermo Yáñez y Lupe Silva

Los protagonistas que abarcan esta historia son Guillermo y Lupe, es la historia de las diferentes travesías que tuvieron que atravesar y que inspira la realización del cortometraje de animación 3D, tomando todo lo que hicieron para llegar al día de hoy y el argumento de una historia de amor que traspasó distancia y tiempo, en aquel Ecuador plagado de cambios, documentando cómo los diferentes sucesos, políticos, religiosos, etc., afectaron a los ecuatorianos y los obligaron a buscar nuevas formas para subsistir, en un país que se acercaba, día a día, a un mundo cada vez más globalizado.

2.3.1. Guillermo Yáñez

Nelson Guillermo Yáñez Vargas nació el 28 de noviembre de 1938, fue el noveno y último hijo del matrimonio de Joaquín Yáñez y Delfina Vargas en la ciudad de San José de Chimbo, provincia de Bolívar, su familia estaba dedicada al comercio y la agricultura, manejaban algunos terrenos de la provincia.

Cursó la primaria en la escuela Rafael Basantes de la ciudad de Chimbo, un estudiante promedio, que demostró gran fuerza de voluntad y carácter desde pequeño, es a la edad de ocho años donde vislumbra por primera vez a quien sería el amor de su vida, Lupe Silva. Al venir de una ciudad dedicada a la agricultura desde muy niño se dedicó a una infinidad de labores, entre las que destacaban recoger leña o agua desde grandes distancias a su casa, cuidar plantas o labores ganaderas.

En 1950 Guillermo tenía 12 años, finalmente se acerca a Lupe y forma una linda amistad que empezó a crecer, al año siguiente le propone que sean novios, donde Lupe acepta, el romance fue creciendo, pero no durarían juntos mucho, ya que la población de Chimbo empezó a migrar a grandes ciudades de la costa y sierra ecuatoriana buscando nuevas oportunidades, tanto de educación como económicas, alejándose de la ganadería y agricultura, para ver que hay más allá.

Los padres de Guillermo lo envían a Quito, provincia de Pichincha, junto a tres de sus hermanos. Cursó la secundaria en el colegio Mejía, durante todo su tiempo de secundaria nunca olvidó a su novia Lupe, a pesar de que ella estaba lejos, en la ciudad de Riobamba, enviada a un internado por los mismos motivos que Guillermo fue enviado a Quito. A pesar de estar separados, ellos solo aguardaban el momento de volverse a ver y entre cientos de cartas enviadas por correo se profetizaban su mutuo amor.

Una vez graduado busca estudiar medicina, pero, finalmente, Lupe acaba el internado y busca la manera de llegar a Quito, el emotivo reencuentro por fin sucede, e impulsivamente contraen matrimonio a la edad de 19 años. Esta decisión lo obliga a trabajar para mantener a su esposa y a su futuro hogar, alejándolo de la medicina y buscando otra alternativa, la economía.

Un año después, cuando la pareja tenía 20 años, nace su primer hijo, César Guillermo Yáñez Silva (1958), Guillermo se ve más presionado de buscar sustento económico, y a pesar de que el apoyo de sus suegros y padres nunca

faltó, su fuerza de voluntad lo llevaba al límite.

Abandona completamente sus estudios y busca cualquier oportunidad de trabajo, entre sus diversos empleos están vendedor de helados, vendedor de hielo, comerciante en la industria automotriz, chofer de una furgoneta, compra y distribución de lotería nacional, entre otros, todo esto siempre con el apoyo de su esposa.

Después, y al lograr conseguir algo de dinero, compra un bus y contrata un chofer para empezar a generar más dinero a la par de los trabajos que surgían. Al pasar un tiempo y junto a su esposa abren una pequeña tienda de víveres llamada 7/10, En todo este tiempo Guillermo y Lupe tuvieron dos hijas más, Laura Guadalupe Yáñez Silva (1967) y Sandra Lorena Yáñez Silva (1969).

Entre los años 1958 a 1966 sus estudios fueron varias veces interrumpidos por múltiples motivos, sino era el trabajo era la universidad que tenía problemas con el gobierno y debía ser clausurada por un tiempo. Fue en el año 1966 que finalmente egresa de la universidad.

Gracias a los conocimientos adquiridos en la Universidad, Guillermo entra a trabajar en IBM Ecuador, ordenando cierto tipo de documentos o trabajando con los primeros prototipos de computadoras llegadas al país.

Finalmente, después de mucho esfuerzo entra a trabajar en el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC), donde poco a poco fue ascendiendo de lugar gracias a su voluntad, desde organizar documentos, hasta finalmente convertirse en jefe regional de la institución. Trabajó en esa institución durante 30 años, después se jubiló.

Actualmente, la familia de Guillermo Yáñez ha crecido mucho, su esfuerzo se ve plasmado en su familia, tiene siete nietos y un bisnieto, sustento y fortaleza de su hogar, se dirige hacia los 75 años de matrimonio con el amor de su vida.

2.3.2. Lupe Silva

Norma Lupe Silva Cuisana nació el 14 de octubre de 1938, primera hija de dos hijos del matrimonio de César Silva y Laura Cuisana, sus padres se dedicaban a la administración de telas, su papá era sastre y su mamá costurera, en las vacaciones le enseñaban un tanto de su profesión, donde ella aprendió a coser y bordar, igualmente cuando llegaba el verano ella ayudaba a vender o arreglar cierto tipo de telas.

Estudió la escuela primaria en Las Madres Marianas, colegio solo de mujeres, donde Guillermo ya la avistaba a lo lejos, pero ella no se dio cuenta de su existencia hasta un tiempo después, gracias a Guillermo. Una vez que ya fue la novia de Guillermo fue enviada a la ciudad de Riobamba por sus padres, en busca de mejor educación, cursó la secundaria en el internado María Auxiliadora.

Ella define la vida en el internado como terrible, había golpes, monjas estrictas y dogmáticas, la religión era el principal enfoque, y no podían decir ni pensar nada sin anteponer la religión, el machismo también era latente, ya que en las enseñanzas se les mostraba cómo ser una verdadera “mujer” de una manera sumisa.

Al estar alejada de Guillermo, y buscando la manera de comunicarse, Lupe recurre a una amiga que se había graduado, ella era la intermediaria de la pareja, recogía y mandaba las cartas por correo y así Lupe recibía y metía las cartas técnicamente de contrabando, en un lugar donde eso estaba prohibido y también donde la consecuencia de ser descubierta era muy grande.

Al terminar el internado, ella convence a sus padres para que la envíen a la ciudad de Quito a estudiar en la Universidad Central, su enfoque era estudiar farmacia, pero al volver a ver a Guillermo, su amor se reactiva automáticamente, se casa y abandona sus estudios.

Durante el tiempo en que la pareja buscaba trabajo, Lupe tenía el sustento de su padre, César, quien le aportaba con cierto dinero o inclusive la dejó trabajar a ella administrando unos departamentos que su papá tenía en la ciudad de Quito.

Después compraron un micromercado, el 7/10, la principal administradora y vendedora era Lupe, quien se encargaba de todo el proceso y aparte cuidaba a sus tres hijos, mientras que Guillermo buscaba trabajo por otro lado. Después de seis años, el micromercado fue vendido para hacer una casa al norte de la ciudad.

Lupe, se dedicó a ser una ama de casa entregada a su hogar, el principal apoyo de Guillermo y Guillermo el de ella, los dos cumplían roles diferentes, pero el apoyo mutuo fue lo que los llevó tan lejos. Lupe se define como alguien muy sentimental y con mucho amor para dar, cosa que ha venido demostrando en sus 84 años de vida, donde, día a día, profetiza su amor por su familia.

CAPÍTULO III

DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

El problema consiste en abordar de una manera atractiva temas que no han sido tratados aún, es así que ha sido seleccionada la historia del Ecuador, enfocada en una época donde las producciones audiovisuales no se han basado todavía, y utilizar los medios tecnológicos, como softwares 3D, para generar animaciones por computadora con su respectivo proceso de preproducción, producción y postproducción.

El tema fue seleccionado debido a la falta de información audiovisual que existe en el país, de los años 1938 - 1970, para que, mediante la presente investigación, dar al espectador un producto que realice un viaje en el tiempo, retratando los elementos de la época de la manera más exacta posible, como objetos, vestimenta, costumbres, entre otros.

Es importante la parte de la animación, ya que se complementará con la historia para formar el producto final. La finalidad con la animación es tratar de aportar con un material de calidad, que sea pertinente al crecimiento del país a nivel de producción audiovisual y. además, fomente una cultura de entretenimiento y aprendizaje apta para todo público, tanto nacional como internacional.

En el área social se encarga de proporcionar un producto educacional que, al mismo tiempo, logre entretener sobre lo que pasó en el Ecuador desde el siglo XX hasta la actualidad, entendiendo el pasado para comprender el por qué del presente y proyectarse al futuro. Dar a conocer este fragmento histórico es una base de cómo pretende aportar este proyecto socialmente.

A nivel profesional y personal, el proyecto permitirá la utilización de los conocimientos aprendidos en la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual como también los conocimientos aprendidos empíricamente, además de inmortalizar una historia que debe trascender más allá de solo palabras.

Es importante rescatar los valores y costumbres que han pasado por generaciones en el país y qué mejor manera que hacerlo que con un medio tecnológico actual como lo es la animación, contando grandes aventuras e historias aptas para todo público.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo se puede plasmar en un cortometraje 3D distintos elementos que caracterizaron al Ecuador entre los años 1938 a 1970?

3.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cómo era la vida de la población ecuatoriana entre los años 1938 - 1970?
- ¿Qué hechos históricos marcaron al Ecuador y a sus habitantes entre los años 1938 - 1970?
- ¿Qué fases deben desarrollarse para la elaboración de un cortometraje 3D?
- ¿Cómo se desarrolló la vida de los ecuatorianos entre los años 1938 y 1950?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Plasmar por medio de animación la infancia de dos personajes ecuatorianos durante las décadas de los 40 y 50, para que sirva de modelo en el desarrollo posterior de un cortometraje 3D del género romántico que retrate al Ecuador entre los años 1938 a 1970.

3.3.2. Objetivos específicos

- Investigar sobre los principales hechos históricos que marcaron al país entre los años 1938 a 1970.
- Documentar la historia de vida de Guillermo Yáñez y Lupe Silva para que sirva como hilo argumental de un cortometraje animado.
- Elaborar el guion argumentativo, construcción, modelado, y rigging de personajes de un cortometraje animado completo
- Retratar la infancia de los dos personajes protagonistas entre los años 1938 a 1950 para que sirva de referencia del cortometraje animado completo a desarrollarse con posteridad.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El estudio se realizará en las ciudades de Quito y Chimbo, en el período de tiempo de marzo a julio del 2017.

La población a la que va dirigida el proyecto son todas las personas a nivel nacional o internacional, que tengan acceso a este producto, sin importar su género, nivel socio-económico o algún límite de edad, con el interés de conocer la historia del Ecuador enfocada en un cortometraje animado 3D del género romántico.

3.4.2. Tipo de estudio

La metodología del estudio que se va a utilizar en el presente proyecto es cualitativa, con un alcance exploratorio y descriptivo. Exploratorio por la información recopilada para recrear la historia del Ecuador de los años 1938 a 1970 y construir a los personajes que vivieron los diferentes sucesos del país para llegar al Ecuador actual, y de alcance descriptivo, ya que una vez que se haya recopilado la respectiva información, llevar esto a una animación retratando así historias ecuatorianas nunca antes retratadas, mediante el alcance audiovisual de las diferentes redes sociales.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1

Herramientas de investigación

Herramienta	Descripción	Propósito
Historia de vida	Recolección de datos de la vida de Nelson Guillermo Yáñez Vargas.	Obtener la información necesaria para la construcción del personaje y desarrollo del cortometraje.
Historia de vida	Recolección de datos de la vida de Norma Lupe Silva Cuisana.	Obtener la información necesaria para la construcción del personaje y desarrollo del cortometraje.

3.4.4. Tipo de análisis

El análisis se realizará mediante la información recopilada a partir de las historias de vida (biografías) y los diferentes sucesos y cambios que han acontecido en la historia del Ecuador que poco a poco han ido cimentado el presente del país, una vez organizada la historia, los argumentos y la problemática del país se procederá a organizar la historia de los personajes

principales, Lupe Silva y Guillermo Yáñez, para así tener claro que elementos encajan en la construcción del producto audiovisual.

En la fase de preproducción, se elaborará el guion y el storyboard con la idea clara de que historia se quiere compartir, tanto los conflictos del país y como estos afectaron a los ecuatorianos, será muy importante, como ya se ha comentado, la construcción de una historia que refleje y comparta sentimientos para así lograr empatizar con el espectador., después, el diseño de los dos personajes en bocetos a lápiz y posteriormente pasados a *Photoshop* para tener una clara idea.

En la producción se procederá a la construcción de los personajes y escenarios en 3D, con programas como *Maya* y *Zbrush* para la escultura y modelado, *Substance Painter* y *Substance Designer* para la colorización y texturación, *Marvelous Designer* para el diseño de vestuario, *After Effects* para la unión de las escenas e incorporación de efectos de postproducción, entre otros programas, que finalmente serán la fase de materialización del producto, teniendo en cuenta todos los precedentes ya abordados para conseguir todos los cimientos necesarios para la propuesta de cortometraje que ayudara en la formación del cortometraje final.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Preproducción

La preproducción tiene un peso muy importante sobre el proyecto de tesis ya que en base a esto se sostendrá la pieza audiovisual final y será la clave de ver como funciona la propuesta de cortometraje.

La importancia de conocer la historia del Ecuador empieza a verse reflejada en este apartado ya que es el momento de construir la historia, ubicando temporalmente a los protagonistas, costumbres, vestimenta, arquitectura, etc.

4.1.1. Guion:

El guion del cortometraje está basado en las historias de vida de Guillermo Yáñez y Lupe Silva, donde coincide con la etapa de migración de los dos personajes de Chimbo – Guaranda a la ciudad de Quito – Pichincha por los problemas económicos que existieron en el país. Sobre todo, el guion tiene la intención de plasmar los momentos de separación, unión y amor que tuvieron que vivir los dos protagonistas. El énfasis principal de escribir el guion estuvo en que la propuesta del cortometraje pueda sostenerse.

ESC1: Sala/Interior/Mañana

Muchos objetos viejos se encuentran amontonados en el suelo, entre ellos cartas, postales, fotografías. El suelo es de madera y una pared de color blanco. Se presentan dos fotos antiguas, entre la multitud de objetos desordenados, una con un niño y otra con una niña. Guillermo (12) un niño curioso, vestido con un short de tela gruesa color café y unos tirantes negros que sostenían su camisa beige, tiene una boina en su cabeza, a lado de él en la fotografía se encuentran helados.

Lupe (12), una niña que comunica una leve sonrisa en su rostro, se encuentra con una falda de color rojo y una blusa de color amarillo en la fotografía también se logran apreciar varias telas.

ESC2: Sala/Interior/Mañana

Presentación del título del corto.

"CHIMBO".

ESC3: Sala/Interior/Mañana

Las fotos transportan al pasado y muestran en primer plano a Lupe de niña, cabello corto, castaño claro, con su falda roja, blusa beige con blanco y en el fondo se pueden observar varias telas.

Figura 1. Fragmento del guion.

4.1.2. Storyboard:

El storyboard es el conjunto de imágenes que sirven de guía gráfica para saber en qué forma se va a mover la historia. Fue principalmente importante para ubicar temporalmente las cosas que funcionaban y las que no dentro de la propuesta, así varias cosas del guion fueron modificadas y adaptadas para que funcionen de mejor manera.

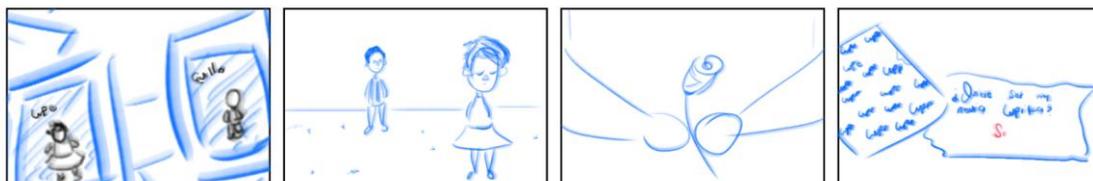
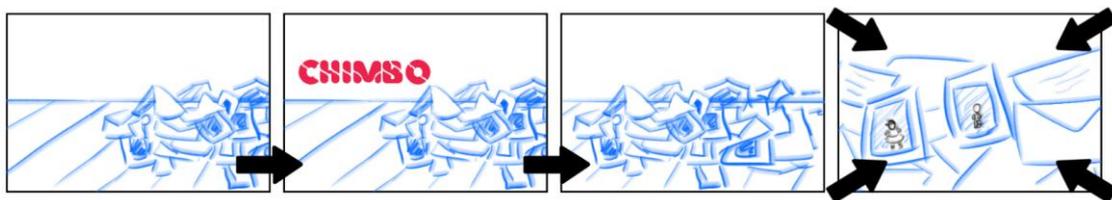


Figura 2. Storyboard realizado para la propuesta de cortometraje.

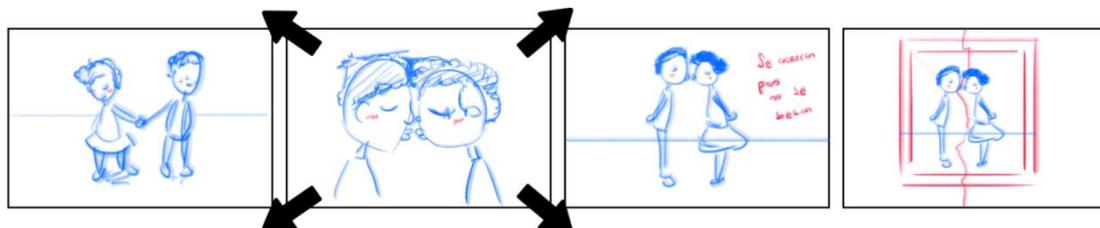


Figura 3. Storyboard realizado para la propuesta de cortometraje

4.1.3. Diseño de personajes

El diseño de personajes está basado en los personajes de Disney/Pixar con ojos y cabezas grandes y vestuarios contrastados y coloridos. El objetivo del diseño de los personajes es que comuniquen la inocencia que existe en la niñez y que puedan ser conectados con el espectador.



Figura 4. Referencia de personajes, De *Inside Out* (2015) por *Disney-Pixar*.



Figura 5. Referencia de personajes, De *Coco* (2017) por *Disney-Pixar*.

Bajo varias referencias gráficas sobre lo que se buscaba en el cortometraje, se llegaron a los siguientes diseños de personajes, con una estética más definida y una paleta de color que comunicase las personalidades de los mismos.

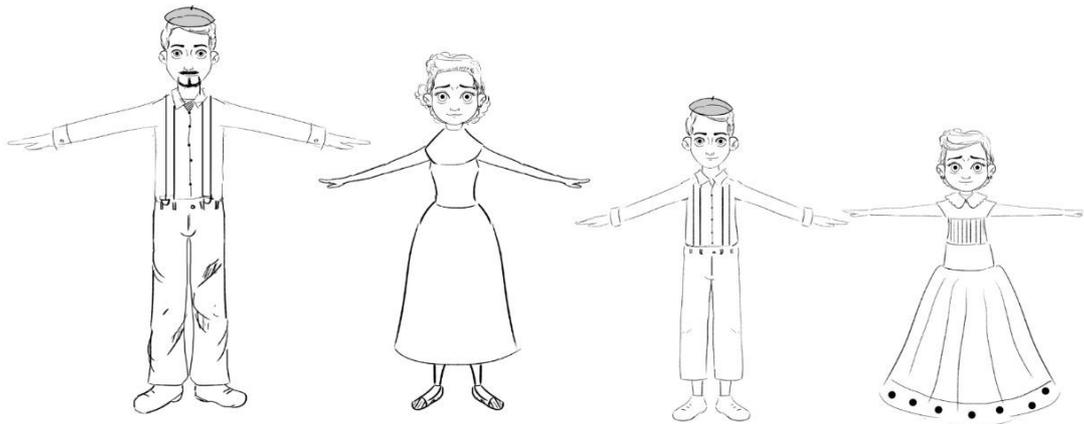


Figura 6. Layout de los personajes.



Figura 7. Concept art a color de los personajes

4.2. Producción

4.2.1. Modelado y textura de los personajes

MODELADO:

Usando el concept art de los personajes se procedió a la creación de los protagonistas a través del software *Zbrush* usando la herramienta de *Dynamesh* para tener la libertad de esculpir tal cual fuera plastilina.

Una vez terminado en *Zbrush* los personajes, fue exportado a *maya* donde se procedió a modelar el tipo de ropa y a sacar los uvs de los personajes.



Figura 8. Personajes exportados a Autodesk Maya.

Textura

La textura fue realizada gracias al software *Substance Painter* el cual tiene un interfaz muy amigable y varias formas de personalizar la textura general.

Desde las capas de la piel, hasta la ropa fue trabajado ahí.



Figura 9. Textura del personaje Lupe, realizado en *Substance Painter*.

Fue importante en del diseño que la ropa se sienta real y vaya acorde a las personalidades de los personajes, Lupe fue hija de costureros, por ende, tenia que comunicar aquello, mientras que Guillermo fue el ultimo hermano de una

familia de 9, su ropa generalmente le quedaba grande porque era heredada.

Cabello

El cabello originalmente fue realizado en *Zbrush*, con *fibermesh* y exportado a maya para realizarlo con nHair.



Figura 10. Lupe Adulta con prueba de cabello

Finalmente, el motor gráfico utilizado para las pruebas fue *renderman*, con el cuál se obtuvo la calidad buscada, a costa de grandes tiempos de render.



Figura 11. Personajes texturados y modelados.

Personajes finales

Una vez terminado los personajes, había ciertas cosas que no terminaban de cuadrar a nivel anatómico, es ahí donde una vez más se rehacen los modelos 3d, se vuelven a texturar por *shaderes* que no funcionaban como deberían funcionar para poder tener un acercamiento más de calidad. Esta vez concentrados mas en los personajes niños que serían los cimientos de la historia general. Hubo un cambio total en la perspectiva que existía en los personajes del cortometraje. El modelado fue modificado, toda la ropa fue cambiada, las texturas de la piel igualmente y el cabello paso de ser realizado con *fibermesh* de *Zbrush* a *Xgen*, herramienta incluida en Autodesk Maya. Todos los cambios realizados fueron para que los personajes tengan la frescura que se trataba de comunicar, no se sientan genéricos y principalmente comuniquen quienes son desde su mismo diseño.



Figura 12. Lupe modelo final.

4.2.2. Rigging de personajes

Al escoger el motor gráfico *Renderman*, había ciertas limitantes a nivel del tiempo de render, por esa misma razón, se optó por realizar las escenas con un efecto de *Parallax*, que consiste en varias imágenes colocadas en varios planos que simulen el efecto de movimiento de cámara, por aquella razón los personajes no tenían animaciones, y si llegasen a existir, que sean mínimas. Por tal motivo en este proyecto no fue indispensable la herramienta de rigging, aun así, los personajes fueron riggeados con *advance skeleton* y a nivel facial se recurrió a la herramienta implementada en *maya* de *blendshapes* buscando transmitir emociones faciales reales.



Figura 13. Rig de Guillermo.

4.2.3. Diseño de *Backgrounds*

Una vez con los personajes listos era la hora de pensar en los diferentes escenarios que acompañarían a los protagonistas. Es importante tener en cuenta los factores culturales que definían a los personajes en la época, la ubicación geográfica del cantón Chimbo y a que se dedicaban los personajes.

El problema más grande que exigía el cortometraje era la gran cantidad de *backgrounds* necesarios para poder contar una historia de toda una vida.

También fue muy importante entender que los escenarios deben sentirse vivos, son parte de los personajes, parte de como transcurrieron las cosas y definieron los momentos de los protagonistas, un ejemplo claro de esto, era comunicar a que se dedicaban Lupe y Guillermo, eran niños en una época muy diferente a la actual, estudiaban y trabajaban para sustentar a su familia, Lupe por ejemplo era costurera y Guillermo vendía helados, todo eso reflejaba una personalidad trabajadora, también, la primera escena constaba de un escenario que es la acumulación de cartas, y fotografías a través de los años, todo esto haciendo énfasis a las memorias, es por eso que los escenarios, eran tan importantes como los personajes.

Primero se debía organizar como comunicas memorias familiares a través de los años y es ahí donde nace el primer borrador de la primera escena.



Figura 14. ESC1 primer modelado.



Figura 15. ESC1 texturada.

Una vez entendido lo que significaba que el escenario se sienta tan vivo como los personajes se procedió a la tarea de prueba y error de centenares de escenarios, mil variaciones, solo para llegar a la correcta después de días y días de largo trabajo de agregar, quitar, mover cosas.

Parte de pensar en esto, fue una escena que requería que sea en el exterior, específicamente un bosque, la cual fue el claro ejemplo de como fueron cambiando y adaptándose las escenas.



Figura 16. Cambios sobre los escenarios.



Figura 17. Escena del bosque final.

Dentro de todos los cambios que se hicieron, existía el objetivo de transmitir el sentimiento de que este cuento fue real, así mismo por ejemplo para las escenas que están ubicadas en el presente, se buscó un estilo más realista, mientras que la historia de los dos niños es un look más fantástico.



Figura 18. ESC1 final.

Para los escenarios se utilizaron programas como *Autodesk Maya*, *Substance Painter*, *Substance Designer*, *Zbrush*.

4.2.4. Armar las escenas

Una vez que las escenas se sentían vivas por si solas se procedió a unirlos con los personajes y buscar su iluminación final a través de *Autodesk Maya*.

Ya que el motor gráfico era un limitante era muy fuerte, como se veían los personajes en sus escenarios, sus expresiones, su posición corporal era de vital importancia, tenían que comunicar todo, en un solo frame, tanto el personaje, como el escenario, por tal motivo el tiempo fue el factor mas invertido en esta etapa, llegando a durar varios meses.

Los personajes tenían que verse reales en su escenario, la tela tenía que funcionar de manera natural, sus ojos tenían que comunicar y no estar muertos viendo a la nada. Es una historia de amor y como toda historia de amor las interacciones que sufrían los personajes en cámara eran extremadamente importantes, teniendo como eje conector a la escena 1 donde están todas las cartas y fotografías en el suelo.



Figura 19. Lupe interactuando con su escenario.



Figura 20. Lupe interactuando con su escenario, render final.

La iluminación juega un papel fundamental, ya que, se armó a los personajes carismáticos, con sus colores y expresiones faciales naturales, pero de nada serviría si la iluminación sería genérica, comunicando nada, es por eso que los colores cálidos están utilizados en el proceso de creación del cortometraje, así mismo según la escena lo amerite, la variación de iluminación personalizada estará presente, esto es parte del proceso de investigación y aprendizaje que se ha conseguido a través de los años.



Figura 21. Guillermo triste, iluminación entre cálida y fría con alto contraste.

4.3. Postproducción

Para la postproducción fue utilizado el programa *After Effects*, el cual es el encargado de ser el que realmente animara las tomas, usando la técnica de *parallax*, que consiste en tener múltiples imágenes en múltiples planos 3D, con una cámara dentro del programa que ayudara a simular el efecto. Fueron añadidos efectos de partículas de polvo, muy importante considerando la parte geográfica donde se ubicaban los protagonistas, llenos de varios terrenos y fuertes vientos.



Figura 22. Escena con efectos de partículas de polvo.

A parte de la composición general de las escenas, se añadieron efectos de iluminación realistas, partículas varias, movimientos de cámara y se corrigió ciertas texturas gracias a los *passes* de render.



Figura 23. Colorización y efectos de partículas.

4.5 Música

El producto final está considerado para partir desde música ecuatoriana, específicamente pasillos, haciendo énfasis en la parte de un cortometraje que abarque el arte ecuatoriano. Actualmente y para previsualización del proyecto de tesis, se busco música acorde al video y que no tenga derechos de autor del *vloger* de *YouTube* Joel Sandberg con su propio canal de youtube y sus melodías *royal free*.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Cerca de dos años han pasado desde que este proceso de investigación, crecimiento profesional y personal empezó, fue un muy largo proceso de recopilación y de armar una sólida propuesta de cortometraje para lograr desarrollarlo a futuro.

Se confirma como el tiempo es un factor crucial al momento de la creación de cortometrajes y como con dedicación se puede lograr la presentación deseada por cada uno.

La parte más compleja está en la comunicación que debe existir entre el creador de contenidos y el espectador, cada pieza audiovisual, contiene mil y un detalles que se encargan de transmitir sentimientos, no se basa solo en personajes bonitos o renders realistas, se basa, en que cada pizca de la producción audiovisual, exista un detalle que pueda conectar, al final de todo, esa es la magia del cine, conectar una multitud de personas en una sala.

La parte donde la mayor parte del tiempo se va es en la producción, por la gran cantidad de manos que se necesitan para lograr el producto deseado, es cierto que una persona podría lograrlo, pero es un trabajo inmensamente sacrificado, que conlleva mucho tiempo y recursos en realizarlo, a estas alturas del proyecto de tesis, quedan las ganas de terminar el proyecto que tanto cariño y esfuerzo se han invertido desde hace casi dos años.

5.2. Recomendaciones

Es importantísimo seguir incentivando en el país la creación de contenidos, ya que es la única manera de un real crecimiento, el Ecuador ha demostrado ya dar sus primeros grandes pasos tratando de alcanzar a los grandes y aunque en otros países el apoyo a la animación existe desde hace mucho tiempo, el Ecuador pese al poco apoyo por parte del gobierno, el país ha sabido en los últimos años como sobresalir cada vez en más festivales internacionales.

Hay que saber optimizar el tiempo y tener una buena organización ya que son los factores claves, para realizar una pieza audiovisual, también debemos ver dentro del país, tantas historias hermosas que existen y que se están olvidando, esperando a ser producidas por alguien.

REFERENCIAS

- 7 datos que debes conocer sobre Quito - Ecuador Travel. (s.f.). *Ecuador Travel*. Recuperado de <https://ecuador.travel/es/7-datos-que-debes-conocer-sobre-quito-ecuador/>
- Anderson, D. (Productor), y Unkrich, L. (Director). (2018). *Coco*. Los Angeles, Estados Unidos: Disney.
- Arosemena, C. (1985). *Entrevista con Carlos Calderón Chico - Revista Diners*. Recuperado de <http://www.encyclopediadelecuador.com/personajes-historicos/junta-militar-de-gobierno/>
- Estudio histórico y etnográfico del carnaval de Guaranda, provincia de Bolívar*. Quito, Ecuador: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.
- Ayala, E. (2008). *Resumen de la Historia del Ecuador*. Quito, Ecuador: Corporación Editora Nacional.
- Ayuso, R. (2017). Disney despide la animación tradicional. *El País*. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2013/04/23/actualidad/1366735757_437749.html
- Carrasco, J. (2003). *JCRayTracer: Una Herramienta para la Síntesis de Imágenes de Alta Resolución empleando Ray Tracing (RT)* (tesis pregrado). UDLAP, Puebla, México.
- Castelo, E. (2005). *Logros y retos del Frente Indígena Oaxaqueño Binacional: una organización para el futuro de los migrantes indígenas* (tesis licenciatura). UDLAP, Puebla, México.
- Castro, K. (1999). *Dibujos Animados y animación*. Quito, Ecuador: Ciespal.
- Cevallos, G. (1964). *Historia del Ecuador*. Cuenca, Ecuador: Don Bosco.
- Chiriboga, M. (1987). *El banano en el Ecuador*. Flacso Andes.

- Chóliz, M. (2017). *Psicología de la Emoción*. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Contreras, C. (1990). *El sector exportador de una economía colonial*. Quito, Ecuador: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Flacso.
- Cortés, P. y Moreno, T. (2010). *La influencia de las películas de Pixar en la audiencia de América* (tesis pregrado). Universidad Iberoamericana de México, Lomas de Santa Fe, México.
- Criollo, F. (2016). La animación es una ventana a la imaginación de Gino Baldeón. *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/animacion-imaginacion-cine-ginobaldeon-condorito.html>.
- Enríquez, J. (s.f.). *Cronología del Siglo XX*. Quito, Ecuador: Eskeletra Editorial.
- Estudio histórico y etnográfico del carnaval de Guaranda, provincia de Bolívar (2015). *El Telégrafo*. Recuperado de: <http://www.eltelegrafo.com.ec/especiales/2015/Especial-Carnaval/multimedia/mapa/images/Expediente-Carnava-de-Guaranda.pdf>
- Flores, J. (2017). Qué es la Animación en el Diseño. *OrigenArts*. Recuperado de <http://origenarts.com/que-es-la-animacion-en-el-diseno/>
- García, V. (2016). Sitios turísticos en el cantón chimbo. Recuperado de: <http://www.bolivar.gob.ec/gpbTuristico/index.php/es/layout/lugares-turisticos/118-turismo-en-san-jose-de-chimbo/312-sitios-turisticos-en-el-canton-chimbo>
- Gil, P. (2017). Comunicación rupestre. De cueva en cueva. *Razón y Palabra*. *Razonypalabra.org.mx*. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/Terrorios/terri_ene_cueva.html
- Gutiérrez, J. (2017). *Técnicas de animación en 3D y efectos especiales* (tesis pregrado). Universidad autónoma del estado de Hidalgo, Pachuca de Soto, México.

Gutiérrez, M., Pereira, M. y Valero, L. (2015). *EL CINE COMO INSTRUMENTO DE ALFABETIZACIÓN EMOCIONAL*. Santiago de Compostela. Recuperado de <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/emociones.pdf>.

Información sobre la ciudad de Quito en Ecuador | *don Quijote*. (s.f.). *donQuijote*. Recuperado de <http://www.donquijote.org/es/learn-spanish-in-ecuador/quito-city>

Inquietudes y propuestas de los jóvenes sobre la tv ecuatoriana, (2016). Investigación para una propuesta de programa de tv dirigido a jóvenes. *Consejo de Regulación y Desarrollo de la información y comunicación*. Recuperado de: <http://www.cordicom.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/INVESTIGACION-TV-JOVENES.pdf>

Jácome, E. (2014). Los migrantes llegaron a Quito en los años 60 y 70. *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/actualidad/migrantes-llegaron-quito-anos-60.html>

Kirchheimer, M. (2013). *Temporalidades del Dibujo Animado*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2016). *La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales – Ministerio de Cultura y Patrimonio*. Recuperado de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/la-animacion-ecuadoriana-se-desarrolla-entre-logros-y-reconocimientos-internacionales>.

Montaña, M. (2014). *Origen del teatro de sombras*. Recuperado de <https://prezi.com/szegvtlxfaeq/origen-del-teatro-de-sombras/>

Ortiz, C., Maldonado, J., Suing, A., y Gonzáles, V. (2014). Evolución de las parrillas de programación de la televisión ecuatoriana, después de un año de la aprobación de la Ley Orgánica de Comunicación. En: *VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. Loja, Ecuador.

- Paz y Miño, J. (2006). *Ecuador: Una democracia inestable*. Quito, Ecuador: Pontificia Universidad Católica Del Ecuador.
- Paz y Miño, J. (2010). *Breve descripción del desajuste político y económico entre 1925-1947: de la Revolución Juliana a "La Gloriosa"*. Quito, Ecuador: Universidad Católica del Ecuador.
- Porto, L. (2010). Socialización de la infancia en películas de Disney / Pixar y Dreamwroks / PDI. *Prisma Social* (4). Recuperado de: http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/02_N4_PrismaSocial_leticiaporto.pdf
- Porto, L. (2014). *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar : estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Puiggròs, N., Pujol, M., y Holz, V. (2013). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Revista Comunicar*, 13 (25). Recuperado de: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-190>
- Rego, B. (2012). *Juguetes ópticos: De la linterna mágica al zootropo*. Recuperado de <http://www.mediateletipos.net/archives/18075>
- Resumen del 29 de Enero de 1942 Protocolo de Río de Janeiro. (2016). *Foros Ecuador*. Recuperado de <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educaci%C3%B3n-y-ciencia/32124-resumen-del-29-de-enero-de-1942-protocolo-de-rio-de-janeiro>
- Rivera, J. (Productor), y Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out*. Los Angeles, Estados Unidos: Disney.

- Salazar, J. (2015). Eloy Alfaro: Revolución y transformación. *El Telégrafo*. Recuperado de: <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/judicial/13/eloy-alfaro-revolucion-y-transformacion>
- Sandberg, J. (2016). *Along the Dancing Waves* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SWNIOa21R6Q>
- Suárez, P. (2003). *Animación y Visualización de Fenómenos Naturales* (tesis pregrado). UDLAP, Puebla, México.
- The Animation Workshop. (2010). *Abuela Grillo* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=AXz4XPuB_BM
- Torre, C. (1995). *La espada sin mancha*. Cuenca, Ecuador: Banco Central del Ecuador.
- Troncoso, J. (1958). *Odio y Sangre*. Quito, Ecuador: Fray Jodoco Ricke.
- Universidad de Murcia (UM). (2016). *Cine y emociones*. Murcia, España: Universidad de Murcia.

