

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



SERIES ANIMADAS DEL PERÚ: EL USO DEL *PIPELINE*. EL CASO DE MANEKI STUDIO

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Carlos Abel Ruiz Castillo

Código 20070966

Asesor

José Eduardo Mejía Perea

Lima - Perú

Octubre de 2021

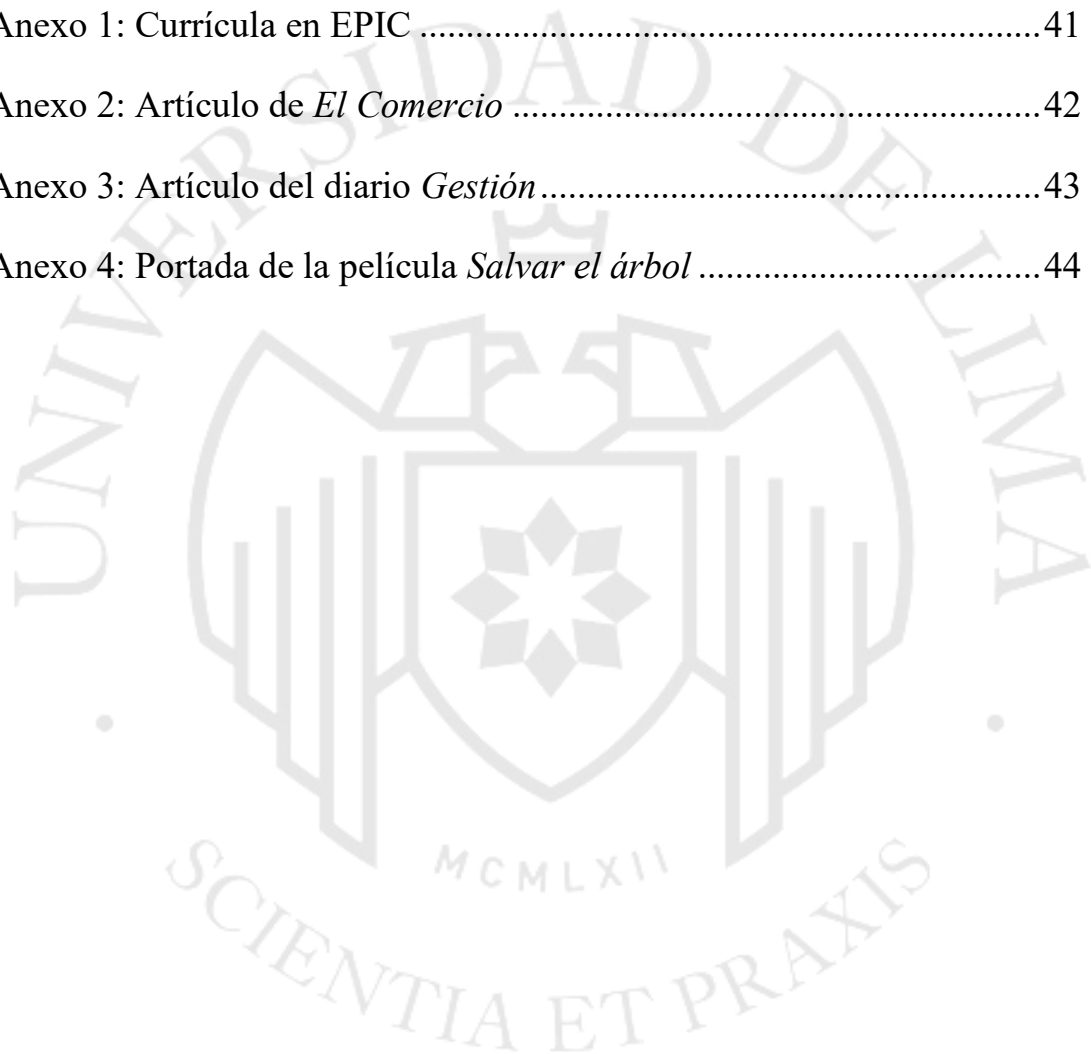


**SERIES ANIMADAS DEL PERÚ: EL USO DEL
PIPELINE. EL CASO DE MANEKI STUDIO**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES	11
1.1. Del pasado al futuro	11
1.2. Las series de animación	12
1.3. Las series animadas en el Perú.....	15
1.4. Industria internacional de creación de series animadas	16
1.4.1. La industria asiática	16
1.4.2. La competencia animada.....	17
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	19
CAPÍTULO III: RESULTADOS	21
3.1. La experiencia, ante todo	23
3.2. Servicios para el extranjero y el camino de las series propias.....	23
3.3. La importancia de un buen <i>pipeline</i>	24
3.4. <i>Pipeline</i> , carpetaje y nomenclatura en una serie animada	26
3.5. Cambios por pandemia.....	30
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	32
4.1. Lo necesario para crear una serie de animación y sus problemáticas	32

4.2. Conocimiento que se vuelve magia	33
4.3. Comparativas del sector de animación	34
4.4. El poder de las escuelas.....	35
REFERENCIAS	37
ANEXOS	40
Anexo 1: Currícula en EPIC	41
Anexo 2: Artículo de <i>El Comercio</i>	42
Anexo 3: Artículo del diario <i>Gestión</i>	43
Anexo 4: Portada de la película <i>Salvar el árbol</i>	44



RESUMEN

La presente investigación aborda el estudio de la importancia del *pipeline* en series animadas, mediante el uso de una metodología cualitativa explorativa con herramienta de entrevistas a profundidad. Uno de los resultados obtenidos es que el pipeline es importante en las producciones de animación, pero hay otros factores que se deben tener en cuenta para el desarrollo de una serie animada. Además, se aborda la experiencia de Maneki Studio en la realización de series de animación para clientes y la creación de su propia serie llamada *Zoe*.

Palabras clave: serie animada propia, pipeline, pipeline TD, carpetaje, producción animada.



ABSTRACT

The study of this research is about the importance of the pipeline in animation series, using a descriptive qualitative methodology with an in-depth interview tool. One of the results obtained is that the pipeline is important in animation productions, but there are other factors that must be considered for the development of an animation series. In addition, Maneki Studio's experience in making animation series for clients and the creation of its own series called *Zoe*.

Keywords: own animated series, pipeline, pipeline TD, folders, animation production.



INTRODUCCIÓN

Existen diversos procesos para crear una serie animada y todo se enfoca en el *pipeline*, un proceso que determinará un flujo de trabajo para un mejor orden, todo lo cual se adaptará de acuerdo con el presupuesto de la producción y al tipo de animación que se va a realizar. Según Mujica (2018): “El término pipeline es utilizado en animación para definir un sistema de trabajo para que un conjunto de personas trabaje compenetradamente” (p. 162). Esto confirma que es muy importante en el proceso de creación.

El *pipeline* existe en diferentes tipos de producción animada, pero nos enfocaremos en 2D y 3D, donde veremos diferencias y similitudes que favorece a un mejor desarrollo del producto final. Al tener en cuenta esto, hará posible un ahorro del presupuesto y una mejor comunicación del equipo. El desarrollo del *pipeline* se da a medida de varias profesiones, siendo determinante la participación de un productor y un departamento de TI¹ para la creación de herramientas que ayuden a generar una mayor rapidez en el flujo de trabajo.

Lo más importante de conocer el proceso del *pipeline* es que ayuda a ordenarse y, de ese modo, establecer tiempos de entrega. Profesionales o estudios que no tengan un conocimiento del *pipeline* tendrán problemas, así como vemos en la entrevista realizada por Mújica a los hermanos Riva Palacio:

Uno de los grandes problemas que enfrentaron para Un Gallo con muchos Huevos fue que, si bien encontraron chicos con mucho talento, al mismo tiempo estos chicos no tenían ni idea sobre cómo funciona un pipeline de animación, nada acerca de las cantidades y cuotas que cada animador tiene que sacar al mes, ni sobre como recibes una toma y cómo entregas (2018, p. 119).

¹ Departamento de TI se refiere al departamento de tecnología e información y que administra los recursos tecnológicos en una empresa.

Además, el entrevistado menciona que desearon compartir el *pipeline* exitoso, pero otros estudios no lo recibieron con agrado y no lo utilizaron; además, dice que las herramientas del *pipeline* tienen gran importancia para todo tipo de producción y aún más si se tiene poco presupuesto y poca guía, por lo que tiene gran relevancia para la creación de diferentes producciones.

Existe una percepción de que en las producciones animadas solo es necesario cierta cantidad de profesionales, pero debemos entender que, para producir una serie animada, se necesita la vinculación de varios tipos de artistas (por ejemplo, el guionista, el productor, el director, el concept artista, entre otros). Sin embargo, esto será muy difícil sin tener una estructura con un *pipeline* definido. Según Rall (2018), a los procesos y secuencias se les llama *pipeline* y es muy importante cada vez que se incluyen más animadores en un proyecto; asimismo, existen áreas muy especializadas que necesitan tener una planificación precisas de los trabajos individuales que a su vez son interdependientes y entrelazados con otras áreas (p. 280).

En su libro *El cine de animación en el Perú*, Raúl Rivera Escobar detalla el proceso de realización de una película animada por ordenador; no obstante, podemos entender que este proceso tiene similitudes con la creación de una serie animada. Además, el autor menciona que, antes de comenzar a producir, es necesario la creación de un guion, ya que así se podrá iniciar las diferentes fases de producción. Rivera (2011) menciona que: “Una vez con el guion hecho, que podrá ser propio o adaptado, estará expedito el camino para iniciar el proceso de producción en sí, subdividido en tres fases: Pre-producción, Producción y Post-producción” (p. 168).

Debemos entender la importancia del rol de productor para poder definir un buen *pipeline*, ya que, según Winder y Dowlatabadi (2020), en preproducción, el productor típicamente selecciona a los miembros claves del equipo creativo, incluyendo el director de animación, el director de fotografía, el director técnico, el coproductor, el supervisor de animación, el jefe de producción y el diseñador de producción. Además, cada fase la supervisa el productor, por lo que este es un cargo muy importante a la hora de enfocarnos en el *pipeline*.

En nuestro país, observamos que existe una escuela de animación llamada EPIC, que tiene dos cursos en los que se aborda el tema del *pipeline*; sin embargo, es la única escuela que lo enseña. Por eso, debe existir un acercamiento al *pipeline*, para que los

productores audiovisuales que carecen de este conocimiento puedan aplicarlo con éxito. Es necesario e importante buscar una estandarización de un *pipeline* para obtener todos los beneficios, como el tiempo y ahorro de presupuesto (ver anexo 1).

Para poder entender aún más sobre un *pipeline*, nos enfocaremos en Maneki Studio, quienes desarrollan diversos productos audiovisuales enfocados en la animación. Veremos el *pipeline* que utilizan para el desarrollo de sus animaciones 2D y 3D, con el fin de entender cómo se maneja una producción internacional. Así, en nuestro estudio, nos enfocaremos en conocer cómo se realiza una producción de una serie de animación en el Perú usando dicha herramienta y que esta pueda utilizarse en otras producciones animadas, todo esto para poder obtener una buena comunicación que genere un mejor flujo de trabajo con los demás colaboradores y aminore gastos en la producción gracias al ahorro de tiempo y procesos.

Sarofsky (2020; citado en Shaw, 2020) considera que, para hacer animación, se necesita desarrollar nuevos procesos, crear mejores formas de presentar un proyecto y desarrollar un *pipeline* a lo largo de la producción. Además, agrega que las empresas han adaptado sus *pipelines* para encontrar el mejor método para las producciones cambiantes. Del mismo modo, Dunlop (2014) menciona que, a medida que se dé la colaboración interdepartamental y de artistas, la utilización de un *pipeline* será una pieza indispensable del proceso de una producción animada, con lo que podemos inferir que es un importante tema de estudio.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

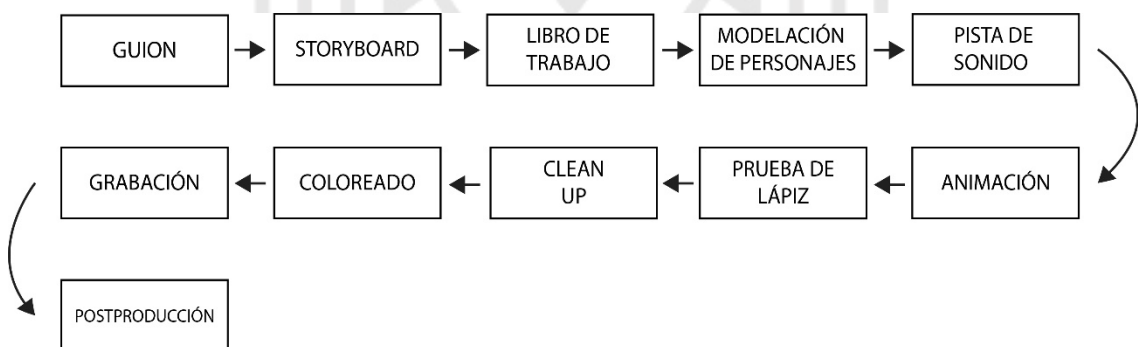
1.1. Del pasado al futuro

En el caso del Perú, según Rivera (2011), las primeras series animadas que se pudieron ver fueron la de los personajes de Bud Fisher, llamados Mutt y Jeff, en el año 1913, pasando luego a otras series más conocidas como Mickey Mouse de Disney, Betty Boop y Popeye del estudio Paramount, el gato Félix de Pat Sullivan, entre las más conocidas, estos en 1929.

Aunque no se tiene indicios del cómo fue el desarrollo del *pipeline* de aquellas series animadas, podemos entenderlas gracias a Castro y Sánchez (1999), quienes detallan el proceso de una serie animada creada con acetatos. Ellos describen el grupo de profesionales que son importantes a la hora de crear este tipo de contenido y detallan un antiguo flujo de trabajo.

Figura 1.1

Recuadro de pipeline antiguo



Fuente: elaboración a partir de Castro y Sánchez (1999).

Más adelante, la realización de series animadas en los años ochenta y noventa se dio porque los productores querían vender más juguetes. Eso lo podemos ver en la serie documental *The Toy that Made Us* de Volk-Weiss (2019), disponible en la plataforma Netflix.

Con respecto a Perú la primera producción de gran envergadura fue la película Piratas del Callao, pero en la investigación desarrollada por Montañez (2017) se explica que los artistas tenían diversos trabajos sin respetar jerarquías y hacían de todo un poco, al no tener áreas específicas se puede determinar que no utilizaron un pipeline. Por tal motivo no se ha considerado en la investigación.

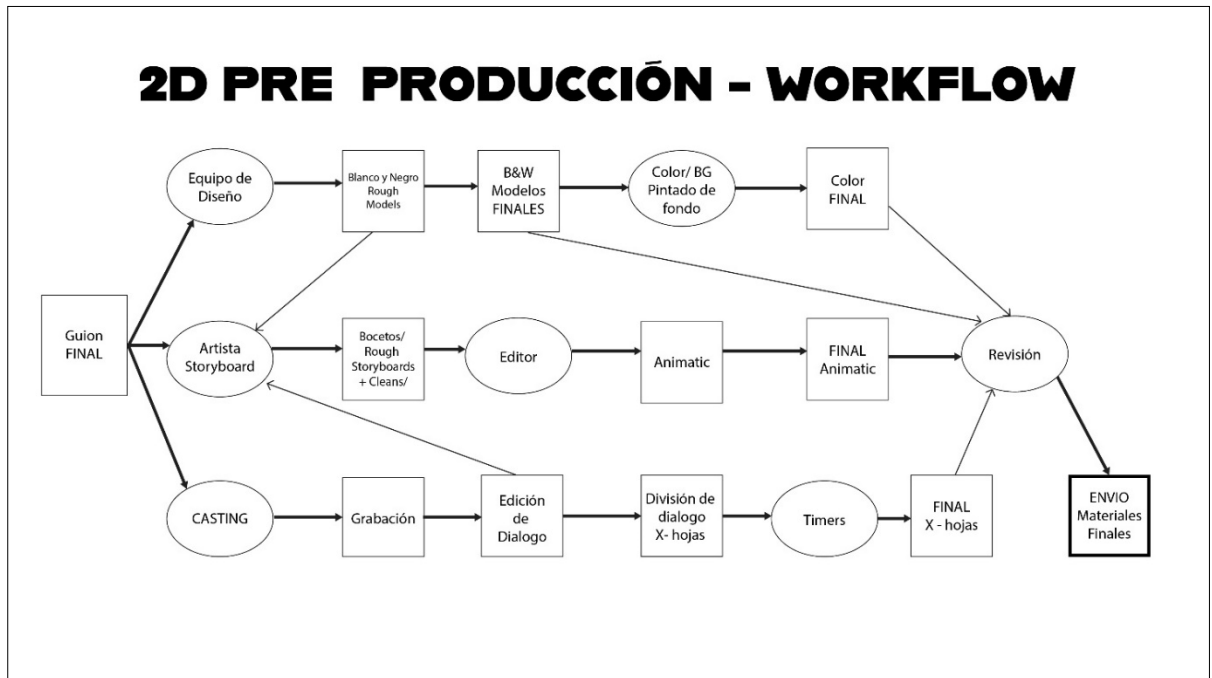
1.2. Las series de animación

En las series de animación, existen diversos tipos y formatos, según Dobson (2018), con lo que podemos determinar que se pueden desarrollar para distintas plataformas y técnicas.

También los grandes estudios están apostando por generar producciones seriadas de sus películas animadas. Por ejemplo, tenemos el caso de Monster Inc., que ahora tiene una serie animada en Disney Plus. Todo esto también va ligado al constante cambio del mercado y la demanda de nuevo contenido. Otro de los grandes estudios que está apostado desde varios años en la creación de contenidos animados es Nickelodeon, quienes desarrollaron *pipelines* para sus diferentes productos animados de series 2D y 3D. Toda esa información la podemos observar en su video de YouTube llamado *How we Make 2D Cartoons*, donde se detalla el proceso de preproducción y postproducción hasta tener el producto final. Lo que vemos es que, al ser un estudio con gran cantidad de recursos, pueden desarrollar distintos procesos a la vez en su fase de preproducción.

Figura 1.2

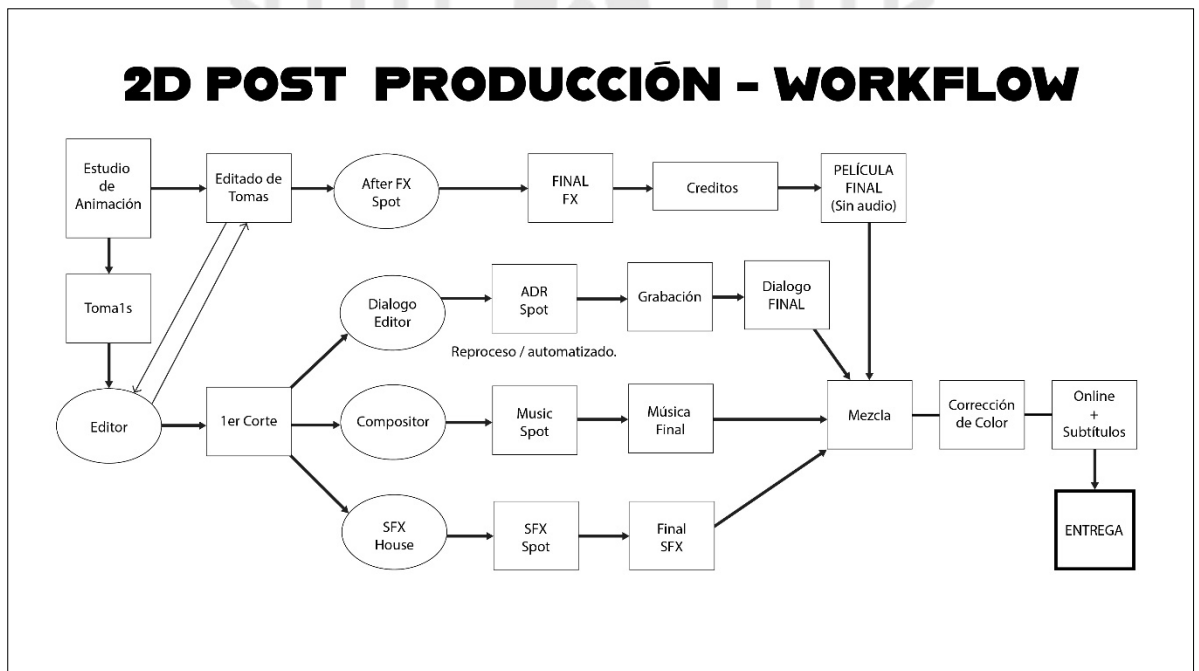
2D Preproducción - Workflow



Fuente: Nickelodeon Cartoon Universe, 2020, 21 de noviembre.

Figura 1.3

2D Postproducción - Workflow

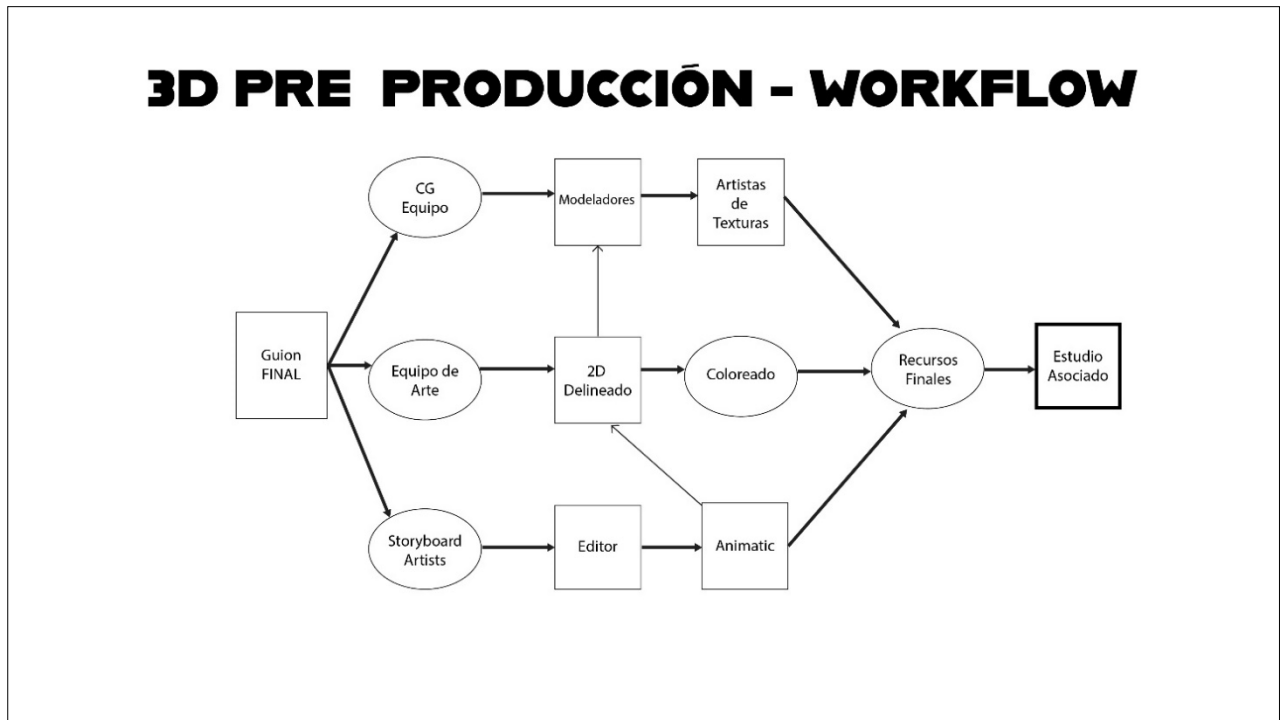


Fuente: Nickelodeon Cartoon Universe, 2020, 21 de noviembre.

En otro video del canal de Nickelodeon, en YouTube, titulado *How we Make 3D Cartoons*, podemos observar las diferencias en los *pipelines* de cada uno de los procesos.

Figura 1.4

3D Preproducción - Workflow



Fuente: Nickelodeon Cartoon Universe, 2020, 28 de noviembre.

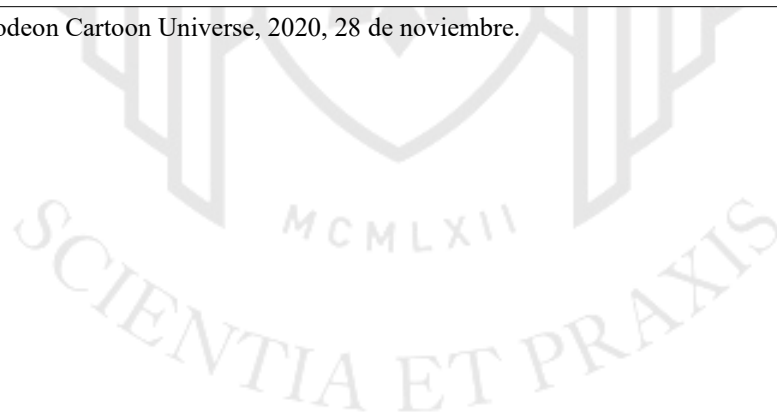
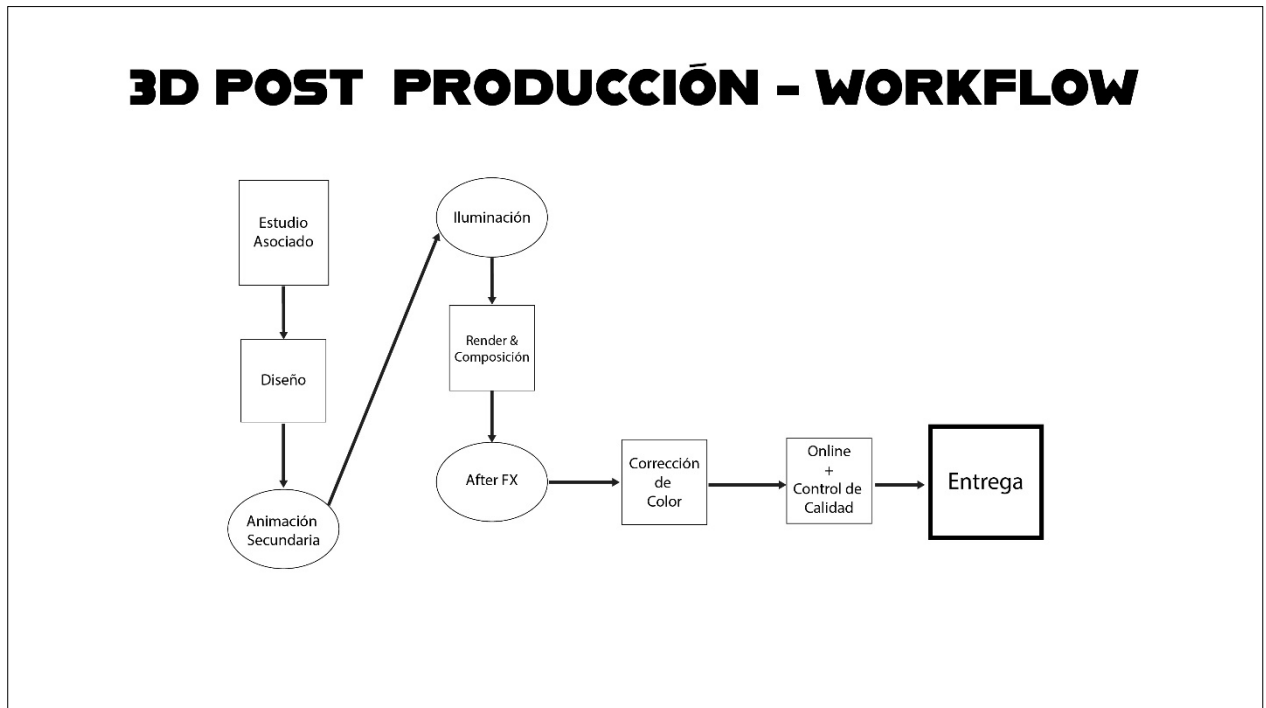


Figura 1.5

3D Postproducción - Workflow



Fuente: Nickelodeon Cartoon Universe, 2020, 28 de noviembre.

Entender y desglosar el *pipeline* de un gran estudio con varias series conocidas — como *Bob Esponja*, *Los padrinos mágicos*, *Oye Arnold*, *Las tortugas ninja*, *Jimmy Neutrón*, entre otras—, que podemos ver en su web oficial para Latinoamérica, es muy importante. De este modo, podemos observar cada fase que utiliza y contrastar las diferencias que encontramos en producciones realizadas en nuestro país.

1.3. Las series animadas en el Perú

En los años sesenta, hubo un problema con la creación de series animadas, según Rivera:

El fuerte individualismo de los animadores, que obstaculizaba la creación de equipos compactos, capaces de asumir estándares técnicos y artísticos internacionales; el alto costo de los materiales de animación; la ausencia de interés por parte de auspiciadores, que hubieran podido aportar regularmente capital de trabajo; la falta de apoyo estatal en la realización cinematográfica, en general, fueron los factores que terminarían por arrinconar a la producción

animada nacional, durante los años sesenta, en el sector de la publicidad (2011, p. 86).

Todo esto contrasta con la colaboración que debe de existir en una producción. Por ejemplo, Rall (2018) menciona que en una producción debe existir una colaboración que involucre a diferentes animadores. Asimismo, Ruiz (2018) afirma que la calidad de una producción animada consiste en la inclusión de un grupo de artistas y es un proceso donde debe existir compañerismo y comunicación en todo el proceso.

Con esto podemos entender que hacía falta una unión entre animadores y que no se podía crear equipos profesionales para la realización de series animadas, determinando que la creación de un *pipeline* en esos tiempos era imposible. Sin embargo, recién en el año 2011, Aronax Animation Studios produciría la primera serie de animación hecha en Perú para mercado internacional, llamada *Gogo's Crazy Bones*, según *El Comercio*.

En el año 2017, Discovery Kids emitió una serie llamada *El mundo de Ania y Kin* que se desarrolló en Perú y tenía de 13 episodios de 11 minutos cada uno, la cual se enfocaba en la naturaleza, según el diario *Gestión*. Luego, en el año 2018, aparecieron dos series animadas: *Martina y Rigoberto*, hecha en *stop motion*; y *Ciudad Jardín*, en 2D. Ambas se exhibieron en el canal IPE del Estado.

Según el diario *Perú 21*, la primera serie trata de dos niños en edad escolar que hablan en el recreo acerca de temas como el amor, la felicidad, la política, la vida, entre otros. La segunda cuenta las aventuras de diversos personajes que son animales vulnerables de Latinoamérica y abordan los temas de energía renovable, trabajo en comunidad, reciclaje, superación, entre otros.

Maneki Studio participó en la creación de *Ciudad Jardín* junto a Polirama. Dada la importancia de entender el proceso de creación y experiencia que tienen, vamos a enfocarnos en analizar, con Maneki Studio, todos los procesos de *pipeline* desarrollados para diferentes series que produjeron para Perú y mercados internacionales.

1.4. Industria internacional de creación de series animadas

1.4.1. La industria asiática

Se sabe que Japón encabeza la gran producción de series animadas llamada “anime”. Según Pellitteri y Heung-wah (2021): “El enorme sector del ecosistema de medios de

Japón centrado en la mezcla de proyectos de anime ha sido durante décadas principalmente japonés y eso cambió después de 1990”; además, agregan que “después de las experiencias de exportaciones exitosas a Europa y Estados Unidos, la industria del anime presenta características de una empresa internacional y transnacional ambiciosa y con impulso” (p. 94). Por su parte, Bendazzi (2017) afirma que, desde los años noventa, el anime construyó una reputación, por lo que logró, en la década del 2000, un reconocimiento internacional y comenzaron a aparecer distintos artistas que influenciaron el imaginario de la animación japonesa. Estos artistas integraron el arte y el anime, creando producciones más interesantes desde el manga y los programas de televisión. Cabe agregar que en Japón tienen infinidad de géneros audiovisuales que ayudan a una mejor segmentación del público. Según Lamarre (2018), la industria de la animación está muy ligada a varios contenidos, como los videojuegos, el social media, entre otros. Además, podemos encontrar que, desde los años sesenta, los japoneses buscaban una interacción con su público, por lo que crearon contenidos interactivos donde los niños podían escribir en sus televisores; asimismo, experimentaban con efectos inmersivos gracias a pantallas circulares.

Otros países comenzaron a crear su propio contenido con gran relevancia, como Corea del Sur y China, que vienen ganando público gracias a su gran calidad, guion y pericia técnica. Vemos que estos países siempre experimentan con desarrollo de nuevo contenido y flujos de trabajo diferenciado, para lo cual es necesario tener un buen *pipeline* desarrollado y así tener series animadas constantes y gran velocidad.

1.4.2. La competencia animada

Resulta importante entender que cada estudio de animación tiene su propio *pipeline*, lo que hace que pueda ser más competitivo en el mercado, ya que generarán más contenido en menor tiempo y con ahorro de costes. Además, los profesionales pueden dedicarse a pulir cada uno de sus puestos sin perjudicar tiempos en el flujo de trabajo.

En su libro *Producción de animación*, Catherine Winder y Dowlatabadi (2020) dicen que: “Para mejorar el éxito de una estrategia producción y pipeline para un proyecto de animación es necesario tener un experimentado equipo tecnológico para diferentes tareas como investigar y mejorar las herramientas de creación para la apariencia de un

proyecto” (p. 120). Esto es muy importante para todo tipo de producción de animación. Así habrá un mayor flujo de trabajo y se obtendrá mejores resultados.

Los antecedentes nos dan indicios de que, desde un principio, se utilizaba el *pipeline*, por lo que es importante analizar y entender su importancia. Este trabajo de investigación busca responder la pregunta general: ¿cómo ayuda usar un *pipeline* a producir una serie animada en Maneki Studio?; y, como preguntas secundarias para poder profundizar el tema: ¿de qué maneras ayuda utilizar un pipeline de animación en Maneki Studio? y ¿cuál es la importancia del uso del *pipeline* en una serie de animación en Maneki Studio? Por último, nuestro objetivo es poder describir el proceso del *pipeline* 2D y 3D para el desarrollo de una producción de una serie animada en dicho estudio.



CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

La metodología utilizada para la investigación es cualitativa explorativa, ya que es necesario este tipo de análisis para poder conocer las estructuras utilizadas para cada tipo de producción de serie animada y, en este caso, conocer el *pipeline* 2D y 3D. Cabe resaltar que no abunda información sobre animación en nuestro país, ya que es una industria creciente. Hernández-Sampieri y Mendoza mencionan lo siguiente en su libro de metodología:

Los datos cualitativos consisten fundamentalmente en narrativas de diferentes clases: escritas, verbales, visuales (como fotografías e imágenes), auditivas (sonidos y grabaciones de audio), audiovisuales, artefactos, etcétera. Por ello, se utilizan con flexibilidad y de acuerdo con las necesidades del estudio técnicas para recabar información, como la revisión de documentos, observación no completamente estructurada, entrevistas en profundidad, grupos de enfoque, registro de historias de vida y evaluación de experiencias individuales y compartidas (2018, p. 9).

La investigación consta de entrevistas a profundidad a diferentes profesionales: a) que trabajan en Maneki Studio; b) que trabajan en la industria de animación peruana; y c) que trabajan en la industria de animación internacional. De esta forma, podemos tener una visión general sobre el tema.

Las entrevistas a profundidad se realizaron en el año 2022, con lo cual pudimos conocer los procedimientos actuales realizados y en qué producciones trabajaron. Además, se determinó que 10 entrevistas eran suficientes porque encontramos saturación teórica con las respuestas de los entrevistados. Hernández-Sampieri y Mendoza afirman que cuando se obtenga información o datos que ya no produzcan nuevos conocimientos a la investigación, podemos denominarlo saturación.

En el siguiente cuadro, aparecen todas las producciones realizadas por Maneki Studio con diferentes técnicas y tipos de producción animada.

Tabla 2.1*Recuadro de producciones de series animadas trabajadas por Maneki Studio*

Serie animada	Tipo de animación	Tipo de producción	País
<i>Ciudad Jardín</i>	2D / <i>Cut out</i>	Colaboración para TV	Perú
<i>Little Angel</i>	3D	YouTube	Canadá
<i>Super Supremes</i>	3D	YouTube	India
<i>Baby Toot Toot</i>	3D	YouTube	India
<i>Zoobees</i>	3D	YouTube	India
<i>Los Zurf</i>	2D / <i>Cut out</i>	TV	España
<i>La brujiata Tatty</i>	2D / <i>Cut out</i>	TV	España
<i>Los Charingolos</i>	Técnica mixta 2D y 3D	TV	España
<i>Los viajes de Ruka</i>	2D / <i>Cut out</i>	TV	Chile
<i>Los espantijos</i>	2D	TV	Colombia
<i>Polinopolis</i>	2D / <i>Cut out</i>	TV	España
<i>Lucky Bob</i>	2D / <i>Cut out</i>	YouTube	España
<i>Los Lopeggs</i>	2D / <i>Cut out</i>	YouTube	México

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas.

Para nuestro estudio, se creó una tabla con las funciones y a donde pertenecen cada uno de los entrevistados, con el fin de poder ver a las personas involucradas en esta investigación.

Tabla 3.1

Profesionales entrevistados para el estudio de series animadas

Entrevistado	Cargo	Producciones	Estudio	País de nacimiento	País de residencia
Jimena Montañez	Productora	<i>Guitarra y Tambor, FriendZspace, Taina, My fairy troublemaker, Angry Birds Bubbles, Boys in the woods, Little Angels</i>	Red Animation	Perú	Perú
Eder Ágreda Negreros	<i>Pipeline TD</i>	<i>Save the tree</i>	Skydance	Perú	España
Fidel Moreno Miranda	<i>Pipeline TD</i>	<i>Wanda Vision, The Witcher, Spiderman No way Home, Hawkeye</i>	Mr. X	México	Canadá
Arturo Alcibia	<i>Pipeline TD</i>	<i>Huevocartoon, Mexicartoons, Fireheart, Ladybug and Cat Noir Awakning</i>	Sony Pictures	México	Canadá

Álvaro Borda	Productor general	Ver tabla de producciones del estudio	Maneki Studio	Perú	Perú
Marlon Josué Huamán Sayán	Supervisor general	Ver tabla de producciones del estudio	Maneki Studio	Perú	Perú
Andrea Nicole Rodríguez Guerrero	Productora	<i>Red shortfilm, Ainbo the spirit of the Amazon, La lágrima del Diablo</i>	Nimble Studios	Perú	Perú
Paula Baez	Productora	<i>Un rescate de huevitos, Poser Quest 3, Hanni and the Wild Woods</i>	Exodo Animation Studios	Ecuador	México
Alejandra Rodrigo Pilco	Productora	<i>Zoobees, Little Angel, cortos de Funko, Super Supremes, Baby Toot Toot</i>	Maneki Studio	Perú	Perú
Alonso José Vega-Peña Vizcardo	Director general	<i>Little Angels, Super Supremes, corto Mandalorian de Funko, Disney Princesas, entre otros</i>	Maneki Studio	Perú	Perú

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. La experiencia, ante todo

Los socios en Maneki Studio tienen amplia experiencia en la creación de estudios, lo que ayuda al manejo de un estudio de animación. Álvaro Borda, productor general, menciona que: “[...] con mi socio Alonso Vega-Peña [...] hemos tenido otro estudio de animación hace 15 años, [...] podemos decir que tenemos bastante tiempo, casi desde los inicios de la animación peruana” (2022). El productor también nos comenta sobre su experiencia y la de su socio: “[...] trabajaba en un estudio de publicidad [...] y Alonso en esa época estaba empezando hacer [...] la película Piratas en el Callao² que tuvo bastante reconocimiento [...] en esa época fue todo un logro”. Notamos que los dos socios fundadores tienen amplia experiencia en la creación de animación, lo que ayuda al proceso de creación. Según Larrauri (2020): “La capacidad del autor de poder encontrar una verdad ontológica dependerá mucho de su vivencia personal, su experiencia y su credo o filosofía de vida” (p. 45).

3.2. Servicios para el extranjero y el camino de las series propias

El estudio tiene tanto clientes nacionales como internacionales y este último es su mayor mercado. Esto sostiene al estudio, porque tienen dos tipos de entradas, de forma tal que diversifican las ganancias de dinero.

En el caso del servicio a producciones extranjeras, Vega-Peña (2022) comenta que todas las producciones deben estar bien organizadas para llegar a los tiempos; además, el servicio debe cumplirse porque está en juego la reputación de la empresa. Asimismo, el director menciona que siempre se puede mejorar las cosas en un proyecto, pero las entregas llegan y uno debe saber dónde parar.

Comienzan a haber más clientes interesados, ya que Maneki Studio se está volviendo conocido y tiene costos más accesibles. La ventaja de tener clientes en el extranjero es que el presupuesto es mayor y los tiempos de pagos son mejores, porque te pagan cuando terminas el trabajo, frente a los clientes nacionales, que suelen pagar a 120 días y un estudio de animación no se puede mantener con solo clientes como estos

² En ese momento, Alonso Vega-Peña era animador en la película *Piratas del Callao*.

últimos. Siempre una buena preproducción depende de los clientes y que su respuesta sea rápida para que el cronograma se dé conforme lo organizado, afirma Vega-Peña (2022). El productor general Álvaro Borda (2022) también explica que, al tener proyectos de clientes extranjeros, puedes librarte de cierta manera de las cuestiones políticas de Perú y, al exportar servicios, no dependes solo del país, sino de otros.

Maneki Studio también quiere apostar por sus producciones propias. *Zoe* será su primera producción de serie animada propia, la cual ganó el premio de la DAFO³ por proyecto de serie 2021 y además se seleccionó para Ventana Sur⁴. Aunque estos premios ayudan a la producción de una serie propia, el presupuesto y el tiempo serán un gran obstáculo para hacer más proyectos de este tipo. Según Borda (2022), el premio recibido por la DAFO es bajo y está más pensado en *live action*⁵, no tanto para animación.

Otras dificultades en la creación de una serie animada propia, según Vega-Peña (2022), es lograr algo diferente y transformar todo lo que tiene en mente, ya que son muchas ideas las que quiere poner en la obra; entre ellas, cómo se mueven y expresan cada uno de los personajes y que todo tenga cohesión y sea un producto unitario. Además, agrega que cada técnica tiene sus dificultades; por ejemplo, en 2D, lo más difícil es hacer el *clean up*⁶ y, en 3D, es la iluminación, porque hay estándares a los cuales se debe llegar. Por último, señala que lo más importante es el guion.

3.3. La importancia de un buen *pipeline*

Todos los entrevistados afirman que el desarrollo de un *pipeline* es importante para la creación de producciones animadas. Por ello, vamos a detallar los motivos de sus respuestas.

Borda (2022) explica que el *pipeline* es el esqueleto, necesario para cualquier proyecto animado, con el cual se puede producir en tiempos correctos y es la base en

³ DAFO son las siglas de la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura del Perú.

⁴ Mercado internacional dirigido por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales de Argentina.

⁵ Pieza audiovisual con actores reales sin técnica de animación.

⁶ *Clean up* se refiere a la limpieza de la línea cuando se anima, la cual se realiza después del *rough animation*.

ellos, ya que ayuda a trabajar en conjunto, como un equipo. Además, el *pipeline* ayuda a optimizar dentro de los presupuestos y tiempos definidos en cada proyecto, pero estos pueden ser cambiados de acuerdo con las experiencias que van adquiriendo; por lo tanto, se vuelven orgánicos, ya que pueden haber *feedbacks*⁷ y los cronogramas se mueven. También agrega que cada proyecto tiene su propio *pipeline*, que dependerá de lo que necesite la producción y el cliente. Sin embargo, el productor afirma que lo más importante son los artistas; luego el *pipeline*, para ver cómo se afronta el proyecto; y, por último, el *hardware*, que si no sabes usarlo no haces nada.

Los *pipelines* son necesarios para proyectos que tengan varias áreas, para lograr una buena comunicación, como dice Moreno (2022). En un proyecto de serie de animación, siempre están inmersos varios departamentos para las diferentes fases de la producción (preproducción, producción y postproducción).

El *pipeline* debe ser entendido por todos para que sepan en qué parte del proceso de producción se encuentran, más aún el productor, quien debe entender las necesidades de cada tipo de proyecto. Al respecto, Montañez (2022) menciona que es importante el conocimiento de todo el *pipeline*.

Baez (2022) explica que el *pipeline technical director* (TD) agiliza todo lo automatizable, por lo que el artista no se preocupa de esas cuestiones, enfocándose solo en su tarea. Dejar estos contratiempos en manos de especialistas de programación ayuda a que los problemas sean resueltos por estos, haciendo el flujo más rápido. Además, menciona que como productora puede reconocer cuánto se tardará cada proceso gracias al *pipeline*.

Debemos entender las diferencias entre un *pipeline*, que es la estructura esquemática, y la persona técnica, quien se encarga de las programaciones para hacer que el flujo sea más rápido, llamados *pipeline TD*. Usualmente en Perú no hay muchas contrataciones de estos últimos, por lo que terminan migrando a otros países. Vemos el caso Maneki Studio, que implementó mejoras para su estudio para el proyecto de la

⁷ Palabra inglesa que se refiere a las retroalimentaciones.

película *Save the Tree (Salvar el árbol*⁸) y, al terminar Eder Ágreda, buscó otros horizontes en el estudio Skydance de España.

En la actualidad, en Maneki Studio, Huamán (2022) nos comenta que el *pipeline* TD desarrolló un programa para descargar los *assets* y otras funcionalidades. Además, buscan implementar más desarrollo de *scripts* (programación) en la empresa. Por ejemplo, una de las ventajas es no renderizar un *shot*⁹ varias veces por diferentes errores, ya que es en ese proceso donde se visualiza los problemas. Otra ventaja de su utilización es que facilita el tiempo para la descarga de *assets* de un proyecto, dependiendo de lo que cada artista necesita.

Debemos mencionar que el actual supervisor general se encarga de varias cosas, entre ellas dirigir ciertos proyectos, encargarse de los problemas en la producción, las contrataciones y hasta de los servidores del estudio. Esto podría generar una sobrecarga en el puesto que puede desplegarse entre otros varios puestos, pero eso dependerá el presupuesto que tenga el estudio.

Aunque el *pipeline* 3D está más desarrollado, ya que el estudio está inmerso en más proyectos de este tipo. En el caso del *pipeline* 2D, aún está en desarrollo y se está tomando el mismo *pipeline* 3D para optimizar las producciones 2D.

3.4. Pipeline, carpetaje y nomenclatura en una serie animada

Los *pipelines* siempre están en constante cambio y va a depender de varios factores. Huamán (2022) explica que no existe un único *pipeline* igual, ya que se adaptan al proyecto según lo que este y el cliente necesitan. Además, menciona que una producción debe buscar una buena estructura de carpetas para que cada artista sepa dónde poner correctamente su trabajo.

Si bien las estructuras de *pipeline* son diferentes en cada proyecto, se puede establecer un cierto orden previo para tenerlo como una maqueta modular y movable. Rodríguez (2022) explica la estructura de un *pipeline* 3D, donde las áreas establecidas

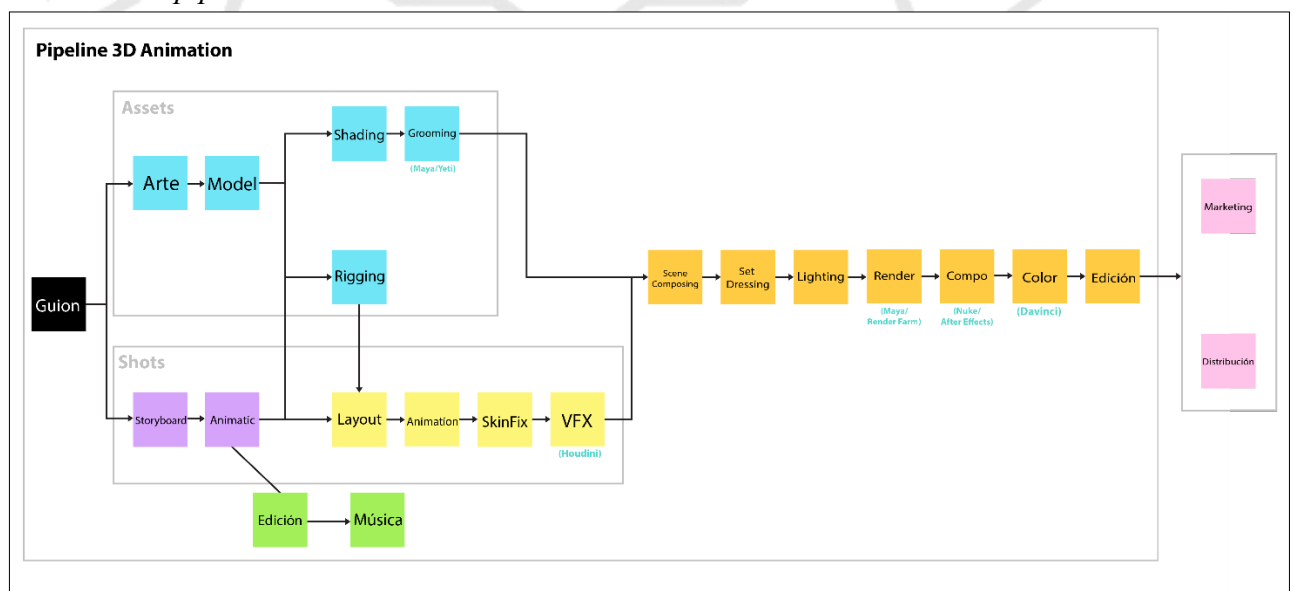
⁸ Película desarrollada por estudio Baleuko, dirigida por Iker Álvares y Haizea Pastor, donde Maneki Studio desarrolló el proceso de animación.

⁹ Palabra utilizada por los animadores para referirse a las tomas creadas en una producción de animación.

son una secuencia necesaria en una producción de animación 3D, que puede utilizarse para cualquier tipo de producción, desde una película hasta una serie animada. Pueden existir todas las áreas, pero dependerá del presupuesto disponible en cada proyecto. En el área de *assets*, se puede prescindir del *grooming*¹⁰, por ejemplo, si no se va a trabajar cabello. Asimismo, los departamentos de *scene composing*¹¹ y *set dressing*¹² pueden arreglarse en otros puntos del *pipeline* sin necesidad de crear esos departamentos, que pueden tener un costo más elevado. Además, su experiencia trabajando en la película *Ainbo* le dio la perspectiva de que tanto el plan de *marketing* como la distribución deben añadirse al *pipeline*, el cual debe pensarse desde el principio de la producción.

Figura 3.1

Recuadro de pipeline 3D



Fuente: Rodríguez, 2022.

¹⁰ Departamento que se encarga de la creación de cabello en los personajes.

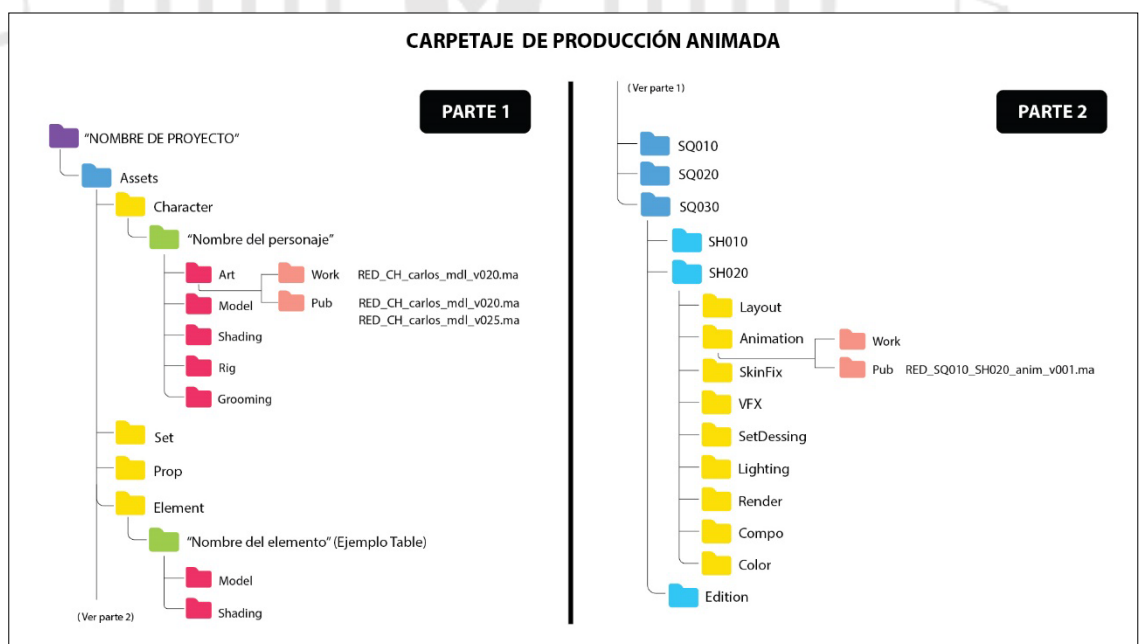
¹¹ Departamento que se encarga de arreglar las composiciones artísticas del trabajo.

¹² Departamento que se encarga de ver el funcionamiento de las cámaras y, si no existe el *set composing*, pueden hacerlo en esta área.

Según Rodríguez (2022), es necesario que el carpetaje de una producción animada tenga una estructura. Así, debe haber una carpeta principal con el nombre del proyecto, la cual será desglosada en una primera fase¹³, donde se deben crear las carpetas de *assets* (que tienen cuatro subcarpetas¹⁴), luego las carpetas de secuencias (SQ o número de la secuencia) y, dentro de esta, se separan por *shots*¹⁵. Todas las carpetas que trabajan los departamentos de una producción audiovisual deben contener dos carpetas: *work* y *pub*¹⁶. En la primera, estarán los archivos trabajados por el artista con una nomenclatura específica, mientras que en la segunda se publican las versiones aceptadas por el supervisor del área.

Figura 3.2

Recuadro de carpetaje



Fuente: Rodríguez, 2022, y elaboración propia en la asignación de colores.

¹³ Carpetas de color azul oscuro.

¹⁴ Carpetas de color amarillo

¹⁵ Tomas completas sin cambiar de cámaras, ni cortes.

¹⁶ En la figura 3.1, solo se muestra las carpetas rosadas a modo de referencia, pero todos los departamentos deben tener las carpetas *work* y *pub*.

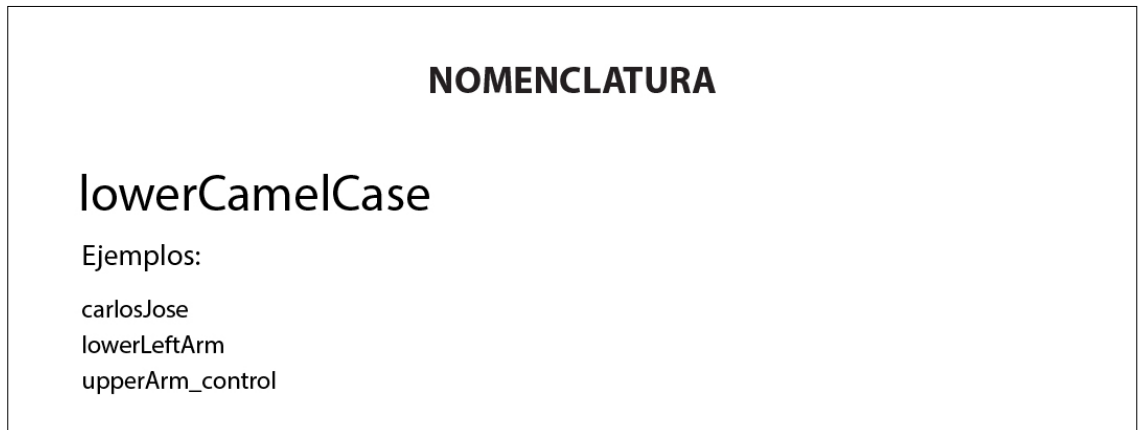
Otra de las cosas en la que tenemos que prestar bastante atención es la nomenclatura de los archivos con los que se trabaja en una producción animada, como señala Montañez (2022). Por ello es muy importante introducir una estructura, ya que debe hacer una lógica a la hora de programar herramientas que se vayan a necesitar. Schmitz (2022) explica que el *lowerCamelCase* se utiliza para las relaciones que se realizan en la lógica. Por su parte, Jungck, Duncan y Mulcahy (2011) agregan que este lenguaje se utiliza en la programación y código, escritura que se diferencia por mayúsculas y minúsculas. La característica principal es que el primer carácter se debe escribir en minúsculas y los siguientes primeros caracteres con mayúsculas, ya que es una convención de nomenclatura.

Los *pipeline TD*¹⁷ programan en Python, el cual sirve para automatizar y acortar procedimientos. También se encargan de lo más técnico; por ejemplo, cómo se debe exportar y ayudar a los procesos más eficientes, según Moreno (2022). La automatización ayuda a evitar errores y salvar tiempo que esté ligado al ahorro de presupuesto. De esta forma, podemos encontrar una conexión entre la programación y la animación, por lo que el uso de una nomenclatura es vital tanto para artistas como para técnicos en esta área. Por ese motivo, Rodríguez (2022) menciona que se debe usar la nomenclatura llamada *lowerCamelCase*, donde se deben evitar espacios y, si es necesario, reemplazarlos con guiones bajos.

¹⁷ Los *pipeline TD* son programadores que trabajan en mejorar los procesos y flujos de los artistas.

Figura 3.3

Recuadro de nomenclatura



Fuente: Rodríguez, 2022.

También nos explica que, aunque en su cortometraje *Red*¹⁸ no hubo programación, sí se rigió en un orden con la nomenclatura, para que los artistas puedan encontrar todo con mayor facilidad y que esto también puede llevarse a series de animación.

3.5. Cambios por pandemia

La pandemia generó un gran cambio en la sociedad y en los empleos, ya que no permitía una presencialidad. Rivadeneira-Hermida et al. (2021) mencionan que, a raíz de los problemas ocasionados por la pandemia, las empresas tuvieron que adoptar metodologías y reestructuraciones que puedan ayudarlas; por ese motivo, en Maneki Studio tuvieron que generar una nueva forma de trabajo.

En ese tiempo, Maneki Studio trabajaba en la animación de la película *Salvar el árbol* y, a pesar de la nueva situación, pudieron crear un buen flujo de trabajo gracias a la acción rápida del estudio. Para poder solucionar el problema de la presencialidad, contrataron al *pipeline* TD Eder Ágreda.

Ágreda (2022) menciona que tuvo que desarrollar una buena intercomunicación entre estudios y asegurar que la información esté segura. Otras labores que tuvo a su

¹⁸ Cortometraje de graduación que se realizó en la escuela EPIC.

cargo fue crear un *tracking* del proyecto, un *back up* de archivos y armar los servidores a utilizar. Cabe destacar que la producción de la película se encontraba a cargo del estudio español Baleuko, por lo que se debió crear la intercomunicación de archivos entre España y Perú.

El productor general comenta varios cambios que hubo por la pandemia y cómo el estudio los afrontó. Borda (2022) afirma que la pandemia aceleró el formato *online* y que el sistema que crearon implicó que los artistas se conecten a computadoras del estudio de manera remota. De esta forma, estos no dependían de la capacidad de sus propias computadoras, sino de las computadoras que ya utilizaban antes de la pandemia. Otro de los problemas ocasionados por esta situación fue que varios artistas se enfermaron y, al tener a la cuarta parte del estudio con Covid19, se tuvo que buscar nuevas personas que ayuden en esos vacíos artísticos.

Con respecto a la comunicación de todas las áreas, esta se volcó a Discord, que es una plataforma para crear comunidades. Vega-Peña (2022) explica que en pandemia fue un reto dirigir, ya que el contacto era diferente. Lo complejo era hacer el *layout* en 3D y el proceso de llevar el *storyboard* a cámaras 3D es lo que más problemas ha traído. Sin embargo, Discord ayudó a la comunicación con todos los artistas, ya que hacían reuniones rápidas, tomando en cuenta que también trabajan con talento internacional. Además, el director general afirma que: “Si no hubiera sido por la pandemia, no se hubieran dado cuenta que se podía trabajar de manera *online*” (Vega-Peña, 2022).

Asimismo, Borda (2022) explica que el *pipeline* creado al comienzo de la pandemia se usó como plantilla y acomodó a otras producciones del estudio Maneki Studio. Con esto nos damos cuenta de la gran importancia que tiene el *pipeline* en todo un estudio de animación.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. Lo necesario para crear una serie de animación y sus problemáticas

Hay varios elementos que se tienen que considerar para la creación de una producción de serie de animación propia y, según todo lo investigado, es importante el uso del *pipeline* en este tipo de obras, ya que ayuda al orden del equipo y a cuidar un presupuesto asignado. Sin embargo, no es el único factor o conocimiento que nuevas producciones deben tener, ya que existen factores económicos y humanos implicados en una serie de animación.

Aunque en un principio Maneki Studio creó un *pipeline* por experiencia, pero que presentaba errores, supieron mejorarlo y estar a un gran nivel comercial. Vemos el caso de los cortometrajes de Funko con personajes de *Star Wars*, así como otras producciones de gran nivel entre los proyectos trabajados. Sin embargo, Maneki Studio utilizó solo un *pipeline* TD para mejorar sus procesos y esa plantilla de programación la siguen utilizando. El estudio podría mejorar si usa más *pipelines* TD en sus procesos. Como dice Alcibia (2022), para la serie animada *Mexicartoons*¹⁹, hubo tres personas en dicho puesto, quienes se incluyeron desde el inicio de la preproducción, resolvieron diversos problemas y sistematizaron todos los departamentos.

El trabajo del *pipeline* TD es muy importante en la creación de cualquier producción animada, ya que —según Alcibia (2022)— pueden resolver los problemas de continuidad, asegurando que un animador A y B tengan lo mismo para que puedan trabajar. Además, están inmersos en todas las etapas de producción, de modo que pueden salvar más tiempo del artista y evitar que hagan tareas innecesarias que se pueden resolver más rápido. Con esta información, podemos determinar que la contratación de más *pipelines* TD podría ayudar al ahorro del presupuesto, ya que habría un ahorro de tiempo en la producción de series animadas.

Algo muy importante es el presupuesto en la creación de series animadas propias, porque es muy costoso crearlas, ya que no se sabe si se tendrá un retorno de dinero. Borda

¹⁹ Producción de serie animada mexicana propia, donde hubo alrededor de setenta personas trabajando.

(2022) explica que, cuando creas una serie animada propia, no se sabe si el producto se venderá y cabe la posibilidad que, si se invierte, no se llegue a ganar dinero con el proyecto; además, el autor comenta que los presupuestos asignados por la DAFO son muy bajos. Este tema es muy importante, porque sin un buen presupuesto no se puede generar este tipo de contenido y va a ser muy importante tener otras fuentes de ingreso para no solo probar suerte con una producción. Otro factor es la cantidad de minutaje de una serie animada. DAFO solo premia ciertos tiempos y debería darse paso a otros rangos de minutos. Al respecto, Vega-Peña (2022) menciona que “la serie piloto se hace algo de prueba”, por lo que se debería establecer premios para diversos formatos de series animadas.

Para poder conseguir ese presupuesto y crear una serie animada propia, se debería recurrir a otros financiamientos, como los canales de televisión. Según Vega-Peña (2022), en otros países vecinos son los mismos canales de televisión los que dan premios para producir series animadas. También comenta que la única serie que salió en televisión nacional peruana es *Ciudad Jardín*, que fue resultado de la cooperación de tres estudios: Maneki Studio, Polirama y Caracoles. Así como esa serie, debería haber más financiamiento para la creación y más participación de los canales de televisión. Fuenzalida explica:

La gestión involucra la búsqueda del financiamiento previo a la producción, la preventa de estos programas a un canal para su exhibición, o contratado con una compañía distribuidora para su circulación internacional, el marketing, y otras formas de obtener financiamiento, adicionales al programa (2016, p. 11).

Hay que entender que cada proyecto va a ser diferente, pero es posible usar una maqueta inicial del *pipeline*, carpetaje y nomenclatura, porque eso ayudará al mejor manejo de tiempo y presupuesto gracias al orden generado.

4.2. Conocimiento que se vuelve magia

En cada producción animada, se encontrará retos y mejoras que pueden ayudar a los estudios en sus tiempos. Esos conocimientos deberían compartirse para que la industria animada de los países emergentes entienda las mejoras que pueden alcanzar. Según Baez (2022), en su experiencia creando cincuenta y ocho capítulos de la serie animada coreana

Hanni and the Wild Woods, aprendió que es más sencillo tener un personaje con ropas diferentes ya modelados que cambiarle en modelado los accesorios; además, se dio cuenta que debe definir en qué *software* se trabajará previamente y saber con cuáles trabaja cada artista.

Las empresas que deseen incursionar en la creación de series, sean propias o para otros clientes, tienen que tomar en cuenta los tiempos correctos para que el equipo no haga sobretiempos. Montañez (2022) comenta que valora que la empresa donde trabaja tenga horarios definidos de salida, ya que eso implica que la empresa se preocupa por los empleados. Esto se tiene que tomar en consideración, porque finalmente es con un equipo humano con quienes se trabaja.

4.3. Comparativas del sector de animación

El sector de animación internacional nos hace entender sobre las realidades en el sector y las mejoras que podemos encontrar para tratar de replicar ciertos puntos.

Acercas de los tiempos, Moreno (2022) explica que, cuando una empresa terceriza sus proyectos a otros países fuera de Canadá, estos son muy ajustados y no se compara a los más largos que tienen dentro del estudio matriz. Eso hace que los proyectos que llegan a otros países tengan un cronograma más vertiginoso para poder culminar con la entrega y es el motivo de los tiempos de algunas producciones.

Alcibia (2022) observa otra diferencia entre México y Canadá: en el país anglosajón se respetan los contratos, los seguros médicos para los trabajadores y hasta se obtiene una caja de ahorros de sus empleadores, lo que no pasa en su país, porque suele haber más corrupción y esos beneficios no llegan al trabajador.

Las diferencias en otras producciones extranjeras van a estar determinadas por jerarquías más claras, como el caso de Skydance en España. Ágreda (2022) encuentra esa diferencia en la producción en la que trabaja en la sede europea y observa que también se presenta en la cantidad de personas inmersas en el proyecto. Cabe destacar que esto se vincula con el presupuesto que tiene cada estudio y, a diferencia de Maneki Studio, Skydance tiene mucho más presupuesto para invertir.

4.4. El poder de las escuelas

La labor de las escuelas y universidades para el desarrollo de la animación en el Perú es muy importante, ya que los estudios consiguen talento de los egresados para las producciones en las que están inmersos.

En primer lugar, según Rodrigo (2022), la carrera de animación debería ser más difundida, porque hay muchas personas que no saben que pueden entrar a una carrera de este tipo. En la actualidad, solo existen institutos que enseñan animación de forma técnica, pero debe hacer una profesionalización universitaria. Según Vega-Peña (2022), “la carrera de animación debería ser universitaria para que no se sienta como un *hobbie*”. También comenta que los egresados de animación deberían seguir formándose y trabajar en proyectos para que puedan entender cómo funciona una producción: “Los artistas deberían aprender todo lo que puedan, para luego elegir su proyecto ideal en cuál trabajar” (Vega-Peña, 2022).

Hay áreas que en las instituciones no están formando muy bien. Huamán (2022) explica que no hay muchos artistas que se dediquen a diferentes áreas o no están bien preparados. Algunas de estas son las simulaciones, el cabello, las telas, la animación 3D, los efectos de humo y las cosas que se rompen. Esta falta de artistas genera que en Maneki Studio busquen talento internacional y no solo peruano. Para poder conseguir ese talento, muchas de las instituciones deben enfocarse en las necesidades de los estudios de animación peruanos, ya que ellos serán los futuros contratantes del talento.

En el caso de Exodo Animation Studios, Baez (2022) explica que el talento lo encuentran en estudiantes no graduados de las diferentes universidades²⁰, porque tienen una sociedad entre las empresas para que de esta forma sigan entrenando a sus estudiantes. Estos no reciben paga, pero tienen la posibilidad de ser contratados en función de su talento. A comparación de Perú, en México las prácticas sí son pagadas, pero podría establecerse un convenio con los institutos para que el talento llegue a ser más especializado en el futuro.

En conclusión, todos estos temas son importantes. Sin embargo, hay uno que también debería abordarse y es que varias películas lograron realizarse en nuestro país,

²⁰ Son estudiantes de sexto semestre de diferentes universidades dentro de México.

lo cual debería estudiarse para saber cómo logran el éxito y poder traspasar parte de sus características a las series animadas propias.

Por último, las investigaciones que pueden realizarse en el futuro son sobre cómo la música se integra a un *pipeline* de animación y de esta forma entender temas anexos a la producción de series animadas. Además, es importante adentrarse en el estudio de series animadas producidas por aficionados, donde es posible encontrar series y microseries independientes; asimismo, analizar cómo se financian películas de animación en Perú para adaptar las estrategias a las series animadas propias. Finalmente, es necesario investigar la relación entre tiempo, presupuesto y calidad en una producción de serie animada.



REFERENCIAS

- Bendazzi, G. (2017). *Animation a World History*. Taylor & Francis Group.
- Castro, K. y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación: Historia y compilación de técnicas de producción (segunda edición)*. Ediciones Ciespal.
- Dobson, N., Roe, A., Ratelle, A. y Ruddell, C. (2018). *The animation studies reader*. Bloomsbury Publishing Inc.
- Dunlop, R. (2014). *Production Pipeline Fundamentals for Film and Game*. Taylor & Francis Group.
- El Comercio (2011, 19 de abril). Perú producirá su primera serie animada: Gogo's Crazy Bones. *El Comercio*. <https://archivo.elcomercio.pe/tvmas/television/peru-producira-su-primera-serie-animada-gogos-crazy-bones-noticia-745334#:~:text=Aronax%20Animation%20Studios%20se%20ha,populares%20mu%C3%B1ecos%20Gogo's%20Crazy%20Bones>
- EPIC (2022). *Dirección de Animación 3D y VFX: Plan Curricular [brochure]*. <https://www.epic.edu.pe/wp-content/uploads/2021/05/BROCHUREANIMACION2020.pdf>
- Fuenzalida, V. (2016). *La nueva televisión infantil*. Fondo de Cultura Económica.
- Gestión (2017, 21 de abril). Discovery Kids emitirá primera serie animada nacida en el Perú. *Gestión*. <https://gestion.pe/tendencias/discovery-kids-emitira-primera-serie-animada-nacida-peru-133502-noticia/>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Jungck, P., Duncan, R. y Mulcahy, D. (2011) *PacketC Programming*. Apress.
- Lamarre, T. (2018). *The anime ecology: A Genealogy of Television Animation, and Game Media*. The University of Minnesota Press.
- Larrauri, J. (2020). *El proceso de producción de largometrajes y series de animación: una propuesta de desarrollo desde la creatividad narrativa [tesis doctoral, Universidad Rey Juan Carlos]*. <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/17592?locale-attribute=es#preview>
- Montañez, J. (2017). *Largometrajes animados digitalmente en el Perú. Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronax*. [trabajo de investigación, Universidad de Lima]. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4547>
- Mujica, J. (2018). *Producción de cine animado en México: Retrospectiva en voz de sus productores*. Fogra.

Nickelodeon Cartoon Universe (2020, 21 de noviembre). *How we Make 2D Carttons* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PFZAFvGrqqY>

Nickelodeon Cartoon Universe (2020, 28 de noviembre). *How We Make 3D Carttons* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UrlQ0q7utOg>

Pellitteri, M. y Heung-wah, W. (2021). *Japanese Animation in Asia: Transnational Industry, Audiences and Success* (Routledge Culture, Society, Business in East Asia Series). Routledge.

Rall, H. (2018). *Animation from Concept to Production*. Taylor & Fancis Group.

Rivadeneira-Hermida et al. (2021) Cambios administrativos y organizativos como propuesta emergente en Pandemia. *Cienciamatría. Revista interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(12), 782-806. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.449>

Schmitz, G. J. (2022). A Phase-Field Perspective on Mereotopology. *AppliedMath*, 2, 54-103. <https://doi.org/10.3390/appliedmath2010004>

Shaw, A. (2020). *Design for Motion* (segunda edición). Taylor & Francis Group.

Rivera, R. (2011). *El cine de animación en el Perú*. Universidad Alas Peruanas.

Ruiz, F. (2018). La fábrica de sueños de la fábrica de sueños. En Julio Mujica, *Producción de Cine Animado en México: Retrospectiva en voz de sus productores* (pp. 21-33). 77 Films MX.

Volk-Weiss, B. (2019). *The Toys that Made Us* [documental]. The Nacelle Company.

Winder, C. y Dowlatabadi, Z. (2020). *Producing Animation* (tercera edición). Taylor & Francis Group.

Entrevistas:

Ágreda, E. (2022). *Pipeline TD en Skydance*. Entrevista realizada el 12 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

Alcibia, A. (2022). *Pipeline TD en Sony Pictures*. Entrevista realizada el 18 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

Baez, P. (2022). Productora de animación en Exodo Animation Studios. Entrevista realizada el 26 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

Borda, A. (2022). Productor general en Maneki Studio. Entrevista realizada el 19 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

Huamán, M. (2022). Supervisor general en Maneki Studio. Entrevista realizada el 20 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

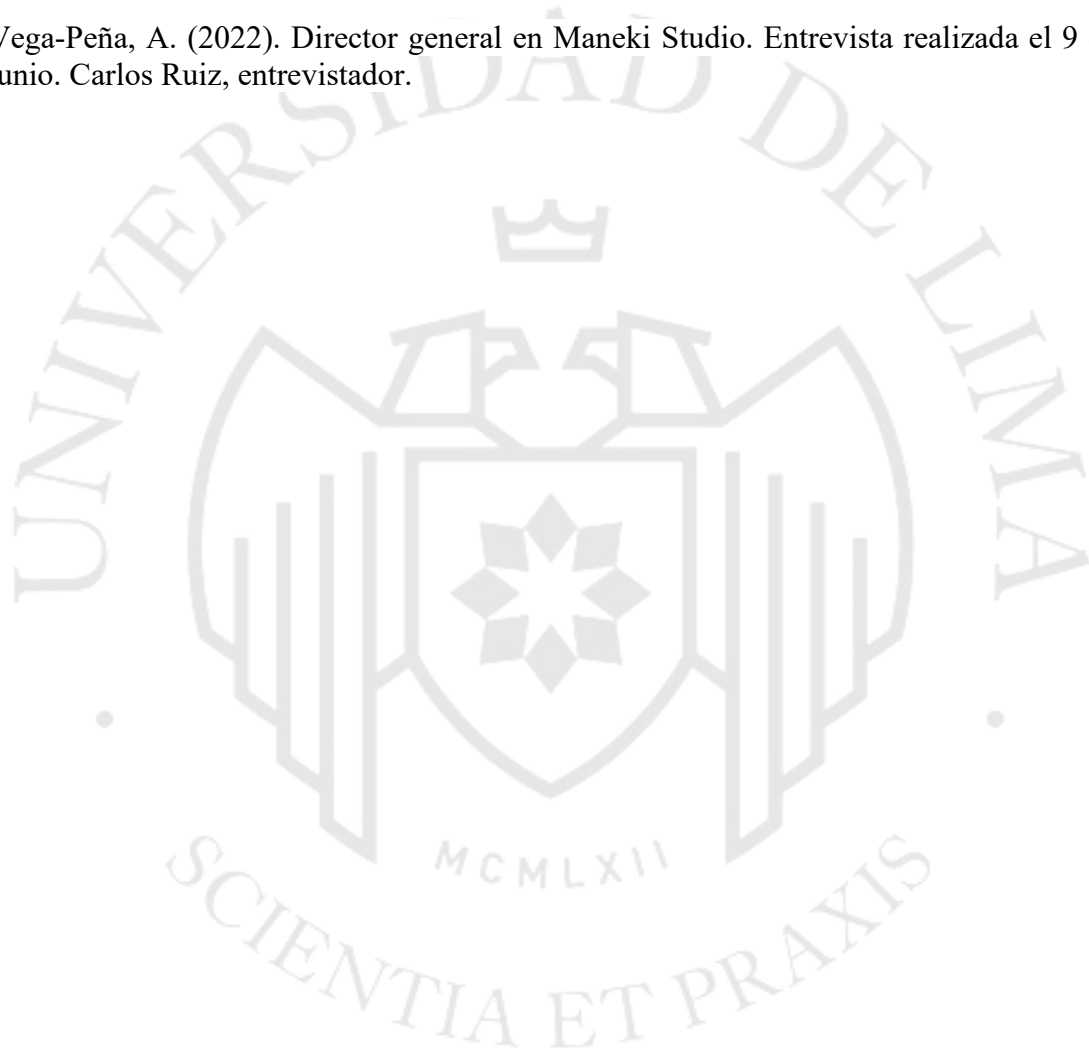
Montañez, J. (2022). Productora en Red Animation. Entrevista realizada el 7 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

Moreno, F. (2022). *Pipeline* TD en Mr. X. Entrevista realizada el 14 de mayo. Carlos Ruiz, entrevistador.

Rodrigo, A. (2022). Productora de animación en Maneki Studio. Entrevista realizada el 9 de junio. Carlos Ruiz, entrevistador.

Rodríguez, N. (2022). Productora en Nimble Studios. Entrevista realizada el 2 de junio. Carlos Ruiz, entrevistador.

Vega-Peña, A. (2022). Director general en Maneki Studio. Entrevista realizada el 9 de junio. Carlos Ruiz, entrevistador.





ANEXO 1: CURRÍCULA EN EPIC

CICLO UNO : : : : : > Edición I > Fotografía & Cámara I > Diseño I > Modelado 3D > Fundamentos de Animación > Introducción al VFX - Pipeline I	CICLO DOS : : : : : > Animación Digital I > Previsualización > Iluminación Digital & Shading I > Pintura Digital > Guion I > Narrativa Audiovisual I > Diseño II
CICLO TRES : : : : : > Animación Digital II > Rigging I > Iluminación Digital & Shading II > Escultura Digital > Guion II > Narrativa Audiovisual II > Liderazgo & Trab. en Equipo	CICLO CUATRO : : : : : > Dirección de Cortometraje I > Rigging II > Animación Digital III > Dinámicas 3D > Composición y VFX > Pipeline II
CICLO CINCO : : : : : > Dirección de Cortometraje II > Composición Avanzada > Animación Digital IV > Dinámicas 3D Avanzada > Post de Sonido I > Legislación, Ética & > Emprendimiento	CICLO SEIS : : : : : > Dirección de Cortometraje III > Finishing y Colorizado > Post Sonido II > Marketing y Distribución > Proyecto Animado > Inglés Técnico (**)

Fuente: www.epic.edu.pe



ANEXO 2: ARTÍCULO DE *EL COMERCIO*

El Comercio **TV** TELEVISIÓN FARÁNDULA HOLLYWOOD SERIES

MÁS DE TV- EN PORTADA MÁS LEIDAS

"Will & Grace" lanza video para celebrar nueva temporada

Serie "Scream Queens" fue cancelada por baja audiencia

Christian Domínguez: No hablaré más sobre Karla Tarazona

Jennifer López lució toda su belleza en gala de NBC [FOTOS]

MARTES 19 DE ABRIL DEL 2011 | 16:20

Perú producirá su primera serie animada: Gogo's Crazy Bones

Será dirigida por Eduardo Schuldt, pionero de la animación peruana, y contará con libretos del guionista de Pokémon

Twitter Compartir Print



Fuente: *El Comercio*.

ANEXO 3: ARTÍCULO DEL DIARIO *GESTIÓN*

Discovery Kids emitirá primera serie animada nacida en el Perú

La serie saldrá al aire este sábado 22 en toda Latinoamérica. Según su productora, Olga Arana, también se involucrará la distribución de merchandising.



Redacción Gestión

Actualizado el 21/04/2017 05:45 a.m.

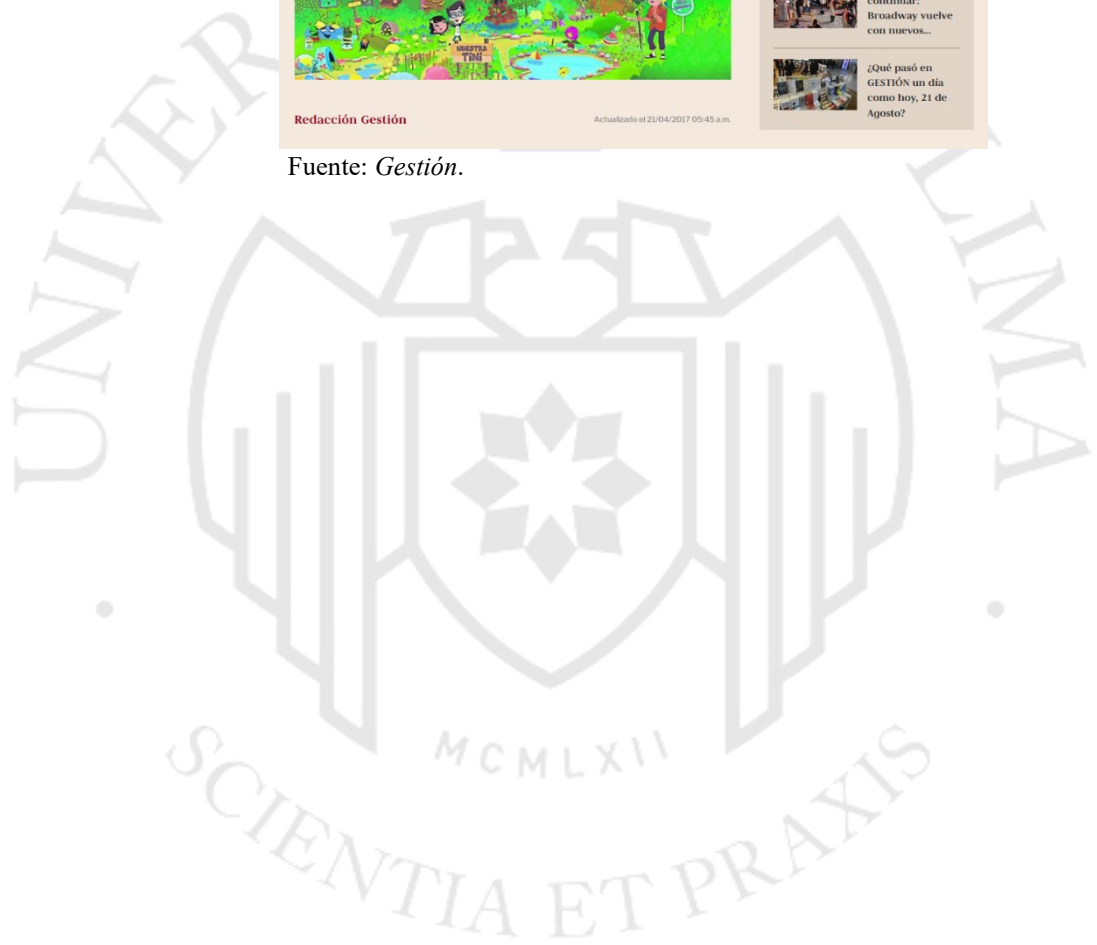
ÚLTIMAS NOTICIAS

Messi impulsa transmisiones de fútbol de Amazon en Francia

El show debe continuar: Broadway vuelve con nuevos...

¿Qué pasó en GESTIÓN un día como hoy, 21 de Agosto?

Fuente: *Gestión*.



ANEXO 4: PORTADA DE LA PELÍCULA *SALVAR EL ÁRBOL*



Fuente: Estudio Baleuko.

Inf. turnitin TSP Ruíz Carlos

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Manuela Beltrán

Trabajo del estudiante

1%

2

dokumen.pub

Fuente de Internet

<1%

3

repositorio.ulima.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

4

www.clad.org.ve

Fuente de Internet

<1%

5

lacolmena.pe

Fuente de Internet

<1%

6

reis.cis.es

Fuente de Internet

<1%

7

cybertesis.unmsm.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

8

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

9

www.scribd.com

Fuente de Internet

<1%

10	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
11	www.thieme-connect.de Fuente de Internet	<1 %
12	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
13	kerwa.ucr.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
14	www.interactive.net.ec Fuente de Internet	<1 %
15	www.llamavioleta.com Fuente de Internet	<1 %
16	fido.palermo.edu Fuente de Internet	<1 %
17	moam.info Fuente de Internet	<1 %
18	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
19	www.redbolivia.com Fuente de Internet	<1 %
20	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Activo